



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

Seni Budaya (Seni Rupa) Fase A – Fase F

Untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB

Tentang Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa), capaian yang ditargetkan dimulai sejak Fase A dan berakhir di Fase F (lihat Tabel 1 untuk fase-fase mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)).

Tabel 1. Pembagian Fase Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)

Fase	Kelas dan Jenjang pada Umumnya
A	Kelas I - II SDLB (Usia Mental \leq 7 Tahun)
B	Kelas III - IV SDLB (Usia Mental \pm 8 Tahun)
C	Kelas V - VI SDLB (Usia Mental \pm 8 Tahun)
D	Kelas VII - IX SMPLB (Usia Mental \pm 9 Tahun)
E	Kelas X SMALB (Usia Mental \pm 10 Tahun)
F	Kelas XI - XII SMALB (Usia Mental \pm 10 Tahun)

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan

intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) dengan baik, CP mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa). Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa).

- i Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik di SMPLB, misalnya, perlu juga mengetahui CP untuk fase-fase sebelumnya (Fase A sampai C di SDLB) dan juga CP untuk fase-fase berikutnya (Fase E dan F di SMALB) untuk mengetahui perkembangan yang telah dan akan dialami oleh peserta didik. Begitu juga pendidik di fase-fase lainnya.

Rasional Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)

Seni merupakan salah satu produk budaya bangsa yang tercipta dari individu atau suatu kelompok masyarakat, seperti seni rupa, musik, tari, dan teater. Perkembangan kesenian berkaitan dengan perubahan yang dicapai sesuai dengan perkembangan zaman. Pemahaman tentang seni sangat luas. Banyak orang yang mengungkapkan pendapat tentang seni. Para tokoh, seniman, atau orang-orang yang bergelut di bidang pendidikan seni mengungkapkannya dengan pemahaman dan bahasanya masing-masing. Mata pelajaran seni dikembangkan sesuai dengan tantangan abad ke-21, di mana penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian dari pembelajaran. Untuk itu, kemampuan penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor penting agar seni dapat disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran yang mampu menjawab tantangan abad ke-21. Selain penggunaan dan pemanfaatan teknologi, pembelajaran seni budaya menjawab tantangan abad ke-21 yang memperhatikan kebutuhan daerah dan peserta didik. Dengan demikian, mata pelajaran ini dapat menjadi filter dari masuknya kebudayaan asing sekaligus mendorong peserta didik untuk memiliki kearifan terhadap budaya lokal atau budaya masyarakatnya.

Pembelajaran seni rupa memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi, meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam seni budaya. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap

demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pembelajaran seni rupa mempunyai pengertian sebagai seni yang lahir menggunakan penglihatan dan perasaan dalam membentuk karya seni dengan media yang dapat ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Dalam seni rupa peserta didik dapat mempelajari seni rupa murni dan seni rupa terapan (kriya) dengan jenis dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

Pada dasarnya, manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan, dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan, berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidup dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan, termasuk perbedaan bahasa. Semenjak zaman prehistori, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari, kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran Seni Rupa mengajak peserta didik Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Dengan demikian, muncul karya yang mencerminkan emosi dari hasil pemikiran yang berdampak pada diri, lingkungan, maupun masyarakat. Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang masuk dalam rumpun seni budaya. Melalui pendidikan Seni Rupa, manusia diajak untuk berpikir dan bekerja secara artistik estetik agar mandiri, kreatif, memiliki apresiasi, menghargai kebinekaan global, serta sejahtera jasmani, mental (psikologis), dan rohani sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, untuk selanjutnya memberi dampak pada kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) juga pada pengembangan pribadi setiap orang dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan (terus-menerus).

- ❓ Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)

Pembelajaran seni rupa adalah untuk memastikan agar peserta didik:

1. Mampu mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan;
2. Peka terhadap persoalan diri secara pribadi dan dunia sekitar;
3. Mampu mengasah dan mengembangkan seni rupa, baik seni rupa murni maupun seni rupa terapan (kriya);
4. Terlibat dalam praktik seni rupa dengan cara yang sesuai, tepat, dan bermanfaat, serta turut ambil bagian dan mampu menjawab tantangan dalam kehidupan sehari-hari;
5. Secara sadar dan bermartabat mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter, dan kehidupannya, baik untuk diri sendiri maupun untuk sesama dan alam sekitar; dan
6. Mampu menciptakan sebuah karya atau produk sehingga menjadi peluang usaha dan mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk lebih mandiri, kreatif dan inovatif.

- ❓ Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)

Kreativitas peserta didik tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses, dan bentuk melalui medium seni rupa.

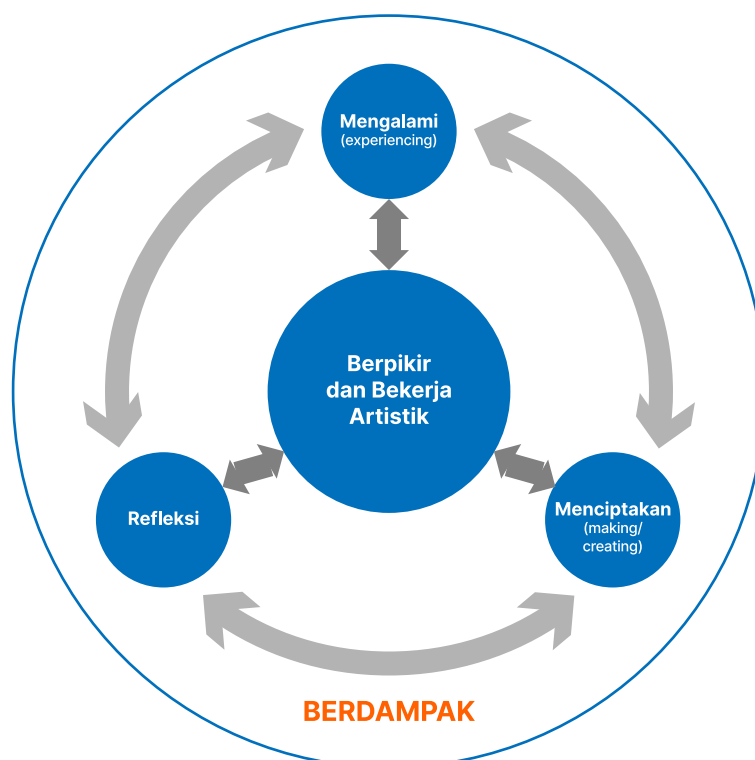
Menumbuhkan kepekaan dan daya apresiasi peserta didik terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli, dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses, dan karya.

Keterampilan peserta didik dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

Karya seni rupa yang dihasilkan oleh peserta didik memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respons positif dari sebuah permasalahan, baik secara global maupun internasional.

Peserta didik mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar-keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

Didalam mempelajari seni rupa, sejumlah elemen berikut menjadi landasan pendekatan pembelajaran.



Gambar 1. Lima Elemen/Domain Landasan Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa)

Landasan pembelajaran seni rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri, namun memiliki keterhubungan dalam peran antarelemen.

Deskripsi Elemen dalam Seni Budaya (Seni Rupa):

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="496 741 1366 920">1. Mengindra, mengenali, merasakan, menyimak, mencobakan/ bereksperimen, dan merespons bentuk rupa dari beragam sumber, dan beragam jenis/bentuk seni rupa dari berbagai konteks budaya.<li data-bbox="496 954 1366 1088">2. Eksplorasi bentuk seni rupa dan beragam karya-karya rupa, alat-alat yang digunakan, dan penggunaan teknologi dalam praktik membuat karya seni rupa.<li data-bbox="496 1122 1366 1290">3. Mengamati, mengumpulkan, dan merekam pengalaman dari beragam praktik, menumbuhkan kecintaan pada seni rupa, dan mengusahakan dampak bagi diri sendiri, orang lain, dan masyarakat.
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="496 1346 1398 1570">1. Memilih penggunaan beragam media dan teknik dalam seni rupa untuk menghasilkan karya rupa sesuai dengan konteks, kebutuhan, dan ketersediaan serta kemampuan menciptakan karya, sejalan dengan perkembangan teknologi.<li data-bbox="496 1603 1366 1827">2. Menciptakan karya-karya seni rupa dengan standar unsur dan prinsip seni rupa yang baik dan sesuai dengan kaidah/ budaya dan kebutuhan, dapat dipertanggungjawabkan, berdampak pada diri sendiri dan orang lain, dalam beragam bentuk praktiknya.

Elemen	Deskripsi
Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="497 376 1326 510">1. Menyematkan nilai-nilai yang generatif-lestari pada pengalaman dan pembelajaran artistik-estetik yang berkesinambungan (terus-menerus).<li data-bbox="497 542 1369 721">2. Mengamati, memberikan penilaian, dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik-estetik dalam konteks unjuk karya rupa.
Berpikir dan Bekerja secara Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="497 770 1369 949">1. Merancang, menata, menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang, dan mengomunikasikan ide melalui proses mengalami, menciptakan, dan merefleksikan.<li data-bbox="497 981 1369 1249">2. Mengeksplorasi dan menemukan sendiri bentuk karya dan teknik dalam seni rupa serta kolaborasi dengan bidang keilmuan yang lain: seni musik, tari, drama, dan nonseni) yang membangun dan bermanfaat untuk menanggapi setiap tantangan hidup dan kesempatan berkarya secara mandiri.<li data-bbox="497 1281 1398 1415">3. Meninjau dan memperbarui karya pribadi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, zaman, konteks fisik-psikis, budaya, dan kondisi alam.<li data-bbox="497 1447 1353 1581">4. Menjalani kebiasaan/disiplin kreatif sebagai sarana melatih kelancaran dan keluwesan dalam praktik seni rupa.

Elemen	Deskripsi
Berdampak bagi Diri Sendiri dan Orang Lain (<i>Impacting</i>)	<ol style="list-style-type: none">1. Memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya seni rupa dengan kesadaran untuk terus mengembangkan kepribadian dan karakter bagi diri sendiri dan sesama.2. Memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya seni rupa dengan kesadaran untuk terus membangun persatuan dan kesatuan bangsa.3. Memilih, menganalisis, menghasilkan karya-karya seni rupa dengan kesadaran untuk terus meningkatkan cinta kasih kepada sesama manusia dan alam semesta.4. Menjalani kebiasaan/ disiplin kreatif dalam praktik-praktik seni rupa sebagai sarana melatih pengembangan pribadi dan bersama, makin baik waktu demi waktu, tahap demi tahap.

- ❓ Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Setiap Fase

- i** Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
 - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
 - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

Capaian Pembelajaran Setiap Fase

► Fase A (Usia Mental \leq 7 Tahun, Umumnya untuk kelas I dan II SDLB)

Pada akhir Fase A, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak pada masa prabagan atau masa dimana peserta didik baru mengenal objek 2 dimensi atau 3 dimensi. pada tahap ini, objek yang digambarkan peserta didik biasanya berupa gambar bentuk geometris. Masa prabagan biasanya menggambarkan sebuah lingkaran sebagai objek kepala kemudian pada bagian bawahnya ada dua garis sebagai pengganti kedua kaki. Pada masa prabagan biasanya warna belum ada hubungannya dengan objek. Gambar manusia bisa saja hijau, biru atau warna lainnya. Pada akhir fase A, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris yang terdapat pada beberapa unsur seni rupa sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

► Fase B (Usia Mental \pm 8 Tahun, Umumnya untuk kelas III dan IV SDLB)

Pada akhir Fase B, peserta didik mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik,

teknologi, dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya pada Masa Bagan. Masa bagan merupakan masa dimana peserta didik mengulang-ulang bentuk dan penafsiran gambar yang bersifat subjektif. Pada masa ini juga, peserta didik sudah bisa memahami waktu dan ruang seperti membedakan warna langit siang dan sore. Pada akhir fase B, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang sesuai dalam menciptakan karya 2 dan 3 dimensi yang dipilih sesuai dengan kemampuan peserta didik.

► **Fase C (Usia Mental ± 8 Tahun, Umumnya untuk kelas V dan VI SDLB)**

Pada akhir Fase C, peserta didik mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetika karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya dimana peserta didik masuk dalam masa realisme awal. Masa realisme awal peserta didik mulai menguasai konsep dan ruang. Sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar. Selain itu pemahaman warna mulai sadar sehingga dapat dikenalkan warna dan ruang. Pada akhir fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukkan kerja artistik berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

► **Fase D (Usia Mental ± 9 Tahun, Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMPLB)**

Pada akhir Fase D, peserta didik mulai menguasai konsep ruang, proporsi dan gestur. Pada akhir fase ini, peserta didik juga mengenal bentuk seni rupa dengan tema flora dan fauna sebagai bentuk pada perkembangan masa realisme awal. Pada perkembangan masa realisme awal pemahaman tentang warna sudah mulai disadari sehingga muncul dan tumbuh rasa percaya diri, berani, dan rasa ingin tahu. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan terhadap karya seni rupa tersebut. Fase D, masuk kedalam masa realisme awal dan masa naturalisme semu dimana peserta didik mampu mengamati setiap objek melalui kesadaran sosialnya yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh

obyek gambar lebih meningkat. Misalnya gambar objek orang dewasa digambarkan lebih besar dari pada gambar objek anak-anak.

► **Fase E (Usia Mental \pm 10 Tahun, Umumnya untuk kelas X SMALB)**

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi. Peserta didik mampu menguasai konsep ruang, proporsi dan gestur serta memiliki kesadaran sosial yang makin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat sesuai dengan kemampuannya pada masa naturalisme semu. Pada fase E, peserta didik masuk dalam masa penentuan dimana peserta didik tumbuh kesadaran tentang kemampuan diri.

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni rupa. Selain itu, peserta didik dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa menggunakan kosakata seni rupa atau bahasa rupa yang tepat sesuai dengan kemampuannya.

► **Fase F (Usia Mental \pm 10 Tahun, Umumnya untuk kelas XI dan XII SMALB)**

Pada akhir Fase F, peserta didik mampu berkarya baik mandiri maupun berkelompok. Peserta didik juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium, dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci, dan menggunakan kosakata seni rupa atau bahasa rupa yang tepat. Fase F, merupakan Masa penentuan dimana peserta didik dapat memilih bentuk, jenis dan ragam karya seni rupa sesuai dengan kemampuannya. Dalam hal ini peserta didik dapat membuat karya 2 dimensi seperti gambar dan lukisan atau karya 3 dimensi seperti patung dan kriya (Kriya anyam, kriya keramik, kriya tekstil, kriya kayu). Masa penentuan merupakan masa akhir dimana peranan guru sangat penting untuk menentukan minat dan bakat peserta didik dalam seni rupa.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di Fase yang lebih tinggi?

Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap prabagan dengan bentuk-bentuk dasar geometris. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya seperti kertas, alat menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa masa bagan. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong dan merekat	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap bagan dan realisme awal. Peserta didik mulai dikenalkan dengan proporsi dan warna.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Menciptakan	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap prabagan dimana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan bimbingan guru atau dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap masa bagan, dimana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. Sehingga mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi sesuai dengan tahap perkembangannya.	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan bimbingan guru atau mengeksplorasi dalam menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap bagan dan realisme awal. Dimana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, peserta didik belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).
Merefleksikan	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan karya yang diciptakannya.	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan karya yang diciptakannya.	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan memahami faktor keselamatan dalam bekerja.	Peserta didik mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan memahami faktor keselamatan dalam bekerja.	Peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan mulai mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungannya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	<p>Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa realisme awal dan tahap naturalisme semu. Peserta didik mulai menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Peserta didik terbiasa menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar yang tepat dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.</p>	<p>Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa Masa Penentuan dimana peserta didik mampu berpikir serta memiliki kesadaran sosial yang makin berkembang.</p> <p>Karya peserta didik mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya).</p>	<p>Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam, dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (<i>Period of Decision</i>), di mana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.</p>
Menciptakan	<p>Peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan bimbingan guru atau mandiri dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip seni rupa dalam keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu (tema).</p>	<p>Peserta didik mampu menciptakan karya dengan bimbingan guru atau bisa mengeksplorasi secara mandiri dengan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak masa naturalisme semu dan masa penentuan. Dimana kesadaran perspektif mulai muncul, dan penguasaan objek dan proporsi mulai berkembang.</p>	<p>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.</p>
Merefleksikan	<p>Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut</p>	<p>Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.</p>	<p>Peserta didik mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, baik pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.</p>

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan mulai mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	Peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan mulai mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	<p>Peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati, dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna, dan mengembangkan gagasan serta menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan, dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong, maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.</p>
Berdampak	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungannya.	Peserta didik mampu menciptakan karya sesuai dengan bimbingan guru atau karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat, atau konteks lingkungannya.	Peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar, dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.

- ❓ Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami:
 Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi?
 Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?
- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
 - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
 - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Ketetapan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.