Alur Tujuan Pembelajaran
ESPS Seni Rupa I
Kelas I (Fase A)

Tahun 2023

ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA
FASE A

Seni Rupa

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (*Experiencing*)	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengamati elemen-elemen rupa di lingkungan kesehariannya dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya seperti kertas, alat menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.
Menciptakan (*Making/Creating*)	Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.
Merefleksikan (*Reflecting*)	Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)	Pada akhir fase A, 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 keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak (*Impacting*)	Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

FASE A

Capaian Pembelajaran	Bab	Tujuan Pembelajaran
	Semester I	
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengamati elemen-elemen rupa di lingkungan kesehariannya dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Peserta didik mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya seperti kertas, alat menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Bab 1. Imajinasiku	Peserta didik mampu: 1.1 Menjelaskan garis lurus, lengkung, dan diagonal; 1.2 Mengaplikasikan garis dalam sebuah lukisan; 1.3 Menjelaskan bentuk geometris dan organik serta mengaplikasikan pada sebuah gambar; 1.4 Menjelaskan cara menggunting dan menempel
Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.	Bab 2. Warna – warni Duniaku	Peserta didik mampu: 2.1 Menjelaskan warna panas, dingin, dan netral, serta mengaplikasikan pada karya *finger painting;* 2.2 Menjelaskan bentuk simetris dan mengaplikasikan pada karya topeng.

Capaian Pembelajaran	Bab	Tujuan Pembelajaran
	Semester II	
Pada akhir fase A, 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 keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.	Bab 3. Perancang Cilik	Peserta didik mampu: 3.1 Mengenal garis lengkung, zig-zag, spiral, miring, lurus dan mengaplikasikan pada gambar hias; 3.2 Mengenal pola dalam seni rupa dan mengaplikasikan pada karya cetak datar 3.3 Mengenal warna dasar dan campuran sera menggunakan dalam karya seni sederhana.
Pada akhir fase A, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut. Pada akhir fase A, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Bab 4. Indahnya Sekitarku	Peserta didik mampu: 4.1 Menjelaskan perbandingan bentuk besar dan kecil serta mengaplikasikan pada karya lukisan; 4.2 Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang serta mengaplikasikan pada karya seni rupa tiga dimensi miniatur.

Keterangan:

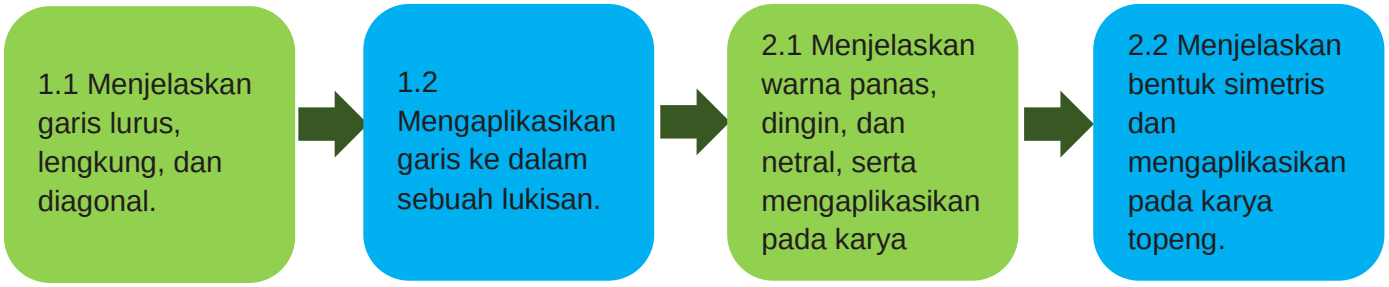
- Untuk pembelajaran ESPS Seni Rupa 1 mengikuti alokasi waktu mata pelajaran pilihan.
- Dalam setahun, mata pelajaran pilihan mendapatkan 144 jam pelajaran (JP). Jadi, setiap semesternya mata pelajaran Seni Rupa mendapatkan alokasi waktu 72 JP (mencakup elemen pemahaman dan keterampilan proses).
- Untuk kegiatan proyek dilaksanakan berbaur dengan pelaksanaan JP.

Profil Pelajar Pancasila yang relevan diterapkan dalam pembelajaran:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
2. Berkebhinekaan global
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

BAGAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA
FASE A KELAS 1

Semester I



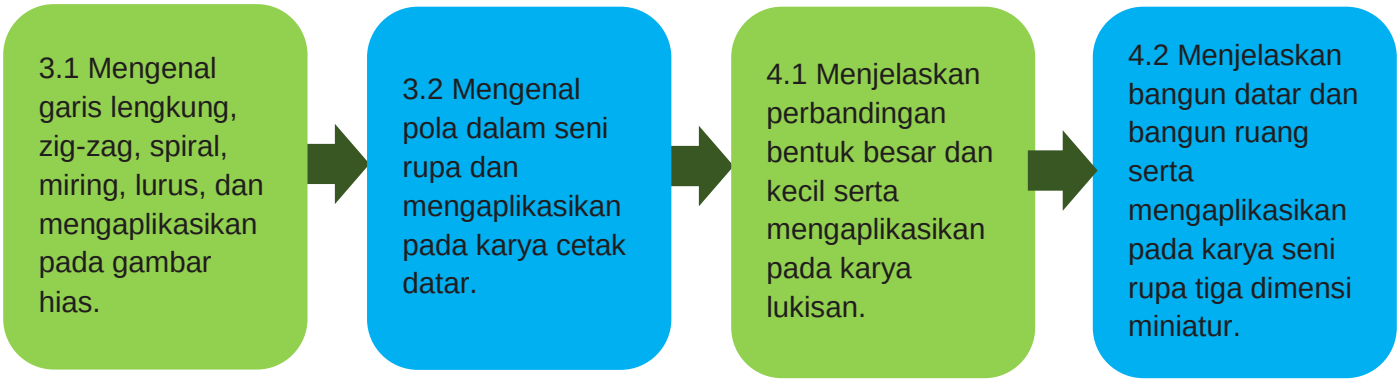
Keterangan warna elemen:

: Pemahaman

: Keterampilan proses

BAGAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA
FASE A KELAS 1

Semester II



Keterangan warna elemen:

: Pemahaman

: Keterampilan proses