

PEMETAAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Kauman Tulungagung
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
 Fase/Kelas : F / XI

No	Elemen	Sub Elemen	Capaian Pembelajaran	Target Konten	Hasil Telaah Aspek Pemahaman	Unit dan Subunit Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	ATP	JP	Minggu Ke-
SEMESTER 1 (GANJIL)										
1	Mengalami (eksperiencing)	<p>A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era</p> <p>A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses</p> <p>A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Peserta didik bereksperimen dengan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di</p>	TKF 1.1 Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya	<p>Aplikasi (application) memecahkan masalah sosial atau lingkungan di sekolah</p> <p>Perspektif (perspective) Melihat suatu hal dari sudut pandang yang berbeda, siswa dapat menjelaskan sisi lain dari sebuah situasi, melihat gambaran besar, melihat asumsi yang mendasari suatu hal dan memberikan pendapat dari masalah yang ditemukan</p>	<p>Unit 1. Menciptakan Karya Seni Rupa Yang Berdampak Bagi Lingkungan Sosial.</p> <p>1.1 Memahami Masalah di Lingkungan Sekitar Sekolah.</p> <p>1.1.1 Observasi Masalah di Lingkungan Sekolah</p> <p>1.1.2 Identifikasi Masalah Menggunakan Teknik Mind Map.</p>	<p>Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.</p>	<p>1. Menemukan sebuah permasalahan sosial atau lingkungan di sekolahnya.</p> <p>2. Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk memahami masalah tersebut.</p> <p>3. Mengidentifikasi masalah menggunakan teknik peta konsep (mind mapping).</p> <p>4. Menunjukkan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .</p> <p>5. Mendokumentasikan permasalahan tersebut.</p>	4 JP	1,2

daerahnya).

1.2 Merancang Karya Seni Rupa.

1.3 Membuat Karya Seni Rupa.

1. Merancang karya seni rupa untuk mengatasi masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

2. Menunjukkan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .

3. Mendokumentasikan permasalahan tersebut.

1. Menunjukkan kemampuan menggunakan alat dan media dengan baik dan benar, tanpa ada kecelakaan kerja.

2. Menghasilkan karya yang sesuai dengan perencanaan minimal 90% (toleransi penyimpangan 10 % untuk menyesuaikan dengan perkembangan kreatifitas pada saat pengerjaan).

3. Menunjukkan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .

4. Menunjukkan tertib kerja meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pengakhiran dengan menjaga kebersihan lingkungan kerja

2 JP

3

6 JP

4,5,6

						1.4 Uji publik Karya	1. Menyusun materi presentasi dari seluruh proses kreatif berkarya dengan susunan materi yang baik dengan menggunakan kosa kata seni rupa dengan tepat.	2 JP	7
						1.5 Presentasi Hasil Uji Publik Karya.	1. Mempresentasikan proyek berkarya seni rupa dengan susunan yang baik dan menggunakan kosa kata seni rupa yang benar. 2. Memberikan argumentasi dengan logis tentang proyek karyanya	2 JP	8
2	Menciptakan (Making/Creating)	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya	Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya	Aplikasi (<i>application</i>) memecahkan masalah teknik-teknik berkarya seni rupa Perspektif (<i>perspective</i>) Melihat suatu hal dari sudut pandang yang berbeda, siswa dapat menjelaskan sisi lain dari sebuah situasi, melihat gambaran besar, melihat asumsi yang mendasari suatu hal dan memberikan kritik dari karya seni rupa	Unit 2. Apresiasi seni rupa. 2.1. Mengenal Teknik Apresiasi Seni Rupa.	Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	2 JP	9
						2.2. Apresiasi Seni Rupa Indonesia.	1. Menunjukkan keanekaragaman budaya Indonesia melalui wujud visualnya. 2. Menjelaskan salah satu peninggalan budaya dari periode jaman tertentu.	4 JP	10,11

SEMESTER 2 (GENAP)

3	Merefleksikan (Reflecting)	<p>R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik</p> <p>R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.</p>	<p>Pada akhir fase F, peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.</p>	<p>Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Empati (<i>empathy</i>). Menemukan ide atau pengalaman estetis serta memahami pikiran yang berbeda dengan dirinya. Menemukan nilai (<i>value</i>) dari sesuatu.</p>	<p>Unit 4. Membuat Karya Ekspresi Personal.</p> <p>4.1. Mengenal Proses Kreatif.</p>	<p>Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.</p>	<p>1. Menjelaskan tentang Teori Kreativitas</p> <p>2. Mengkategorikan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.</p> <p>3. Menguraikan tahapan proses kreatif dengan urutan yang benar</p>	2 JP	
						<p>4.2. Eksplorasi Ide, Teknik, Dan Media dua dimensi.</p>		<p>1. Mengidentifikasi jenis jenis karya seni rupa dua dimensi</p> <p>2. Mengeksplorasi gagasan, media dan teknik seni rupa sesuai proses kreatif berkarya.</p> <p>3. Menunjukkan hasil eksplorasi ide, teknik dan media karya dua dimensi</p> <p>4. Menganalisis konsep ide hasil eksplorasi menjadi sebuah acuan untuk berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.</p>	4 JP	
						<p>4.3. Membuat Karya dua dimensi.</p>		<p>1. Mengembangkan gagasan berkarya dengan membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif</p> <p>2. Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya dua dimensi sebagai karya ekspresif personal</p>	6 JP	

							<p>3. Merealisasikan konsep karya dua dimensi ekspresif personal</p> <p>4. Menyelesaikan karya dua dimensi ekspresif personal</p> <p>5. Membuat portofolio proses pembuatan karya</p>		
						4.4. Presentasi Karya.	<p>1. Melakukan presentasi karya sesuai dengan tahapan teknik presentasi proses karya seni rupa dua dimensi.</p> <p>2. Mengkomunikasikan karya seni rupa dua dimensi yang telah dibuatnya melalui presentasi karya, sehingga peserta didik dapat berargumentasi terhadap pertanyaan yang bersandar pada teknik apresiasi yang baik dan benar.</p>	4 JP	
4	Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, meraka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan	Pada akhir fase F, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan	Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain	Pengenalan diri (self-knowledge). Menemukan ide dan pengalaman estetis pribadi serta proses berpikir dan emosi yang terjadi secara internal.	Unit 5. Menggambar Ilustrasi Deskriptif. 5.1. Komunikasi Gambar.	Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	2 JP	

		<p>BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.</p>	<p>keaktivitasnya, 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.</p>		<p>5.2. Memilih materi pelajaran lain sebagai obyek gambar.</p>		<p>1. Menemukan manfaat atas kehadiran seni rupa dalam menunjang mata pelajaran lain yang sedang atau pernah dipelajari.</p> <p>2. Menentukan topik/ materi mata pelajaran lain untuk dibuat karya penunjangnya.</p>	<p>4 JP</p>	
		<p>BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.</p>	<p>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.</p>		<p>5.3. Membuat ilustrasi deskriptif.</p>		<p>1. Mengenal ilustrasi deskriptif</p> <p>2. Mengidentifikasi karya ilustrasi deskriptif</p> <p>3. Membuat karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain</p> <p>4. Mendokumentasikan seluruh proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain</p> <p>5. Melakukan uji public dengan mengundang guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk melakukan review.</p>	<p>6 JP</p>	

5	Berdampak (Impacting)	<p>D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain</p> <p>D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal</p>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.	Melakukan publikasi secara online maupun offline		Publikasi Karya.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya serta mempublikasikan	<p>1. Mempublikasikan karyanya dalam 2 (dua) pilihan , yaitu Publikasi offline maupun online</p> <p>2. Membuat Poster Publikasi Karya</p> <p>3. Melaksanakan publikasi karya</p>	4 JP	
---	-----------------------	--	--	--	--	------------------	---	--	------	--

Kauman,

Juli 2023

Mengetahui,
Kepala SMAN 1

Guru Mata Pelajaran,

AGUS JOKO SANTOSO, S.Pd
NIP. 196709211990031005

SARITAMA SETYARAHAYU, S.Pd, M.Pd
NIP. 198510072010012028