



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Panduan Guru

SENI RUPA

Edisi Revisi

Della Naradika
Rizki Raindriati

SD/MI Kelas IV

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis

Della Naradika
Rizki Raindriati

Penelaah

Bandi Sobandi
Rizki Taufik Rakhman

Penyelia/Penyelasar

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
NPM Yuliarti Dewi
Ervina

Kontributor

Angga Sukma Permana
Esliana Anul

Ilustrator

Ade Prihatna

Editor

Yukharima Minna Budyahir

Editor Visual

Siti Wardiyah

Desainer

Imee Amiatun

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2023

ISBN 978-623-118-515-0 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-623-118-517-4 (jil.4 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xvi, 176 hlm.: 21 × 29,7 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berakarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2023
Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



Prakata

Buku ini adalah panduan untuk guru seni rupa Fase B kelas 4 sekolah dasar. Secara umum, buku ini terdiri atas enam bab yang merupakan pengembangan dari elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik kelas 4. Dalam buku ini terdapat materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran selama satu tahun. Guru diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengkreasikan kembali teknik, alat, ataupun bahan yang akan digunakan selama kegiatan pembelajaran. Meski diperkenankan untuk mengembangkan kegiatannya, guru tidak dapat mengganti capaian pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran tetap menjadikan capaian pembelajaran sebagai fondasi awal untuk diturunkan menjadi tujuan pembelajaran (TP), metode, dan lain sebagainya.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa difasilitasi dengan buku panduan guru, tetapi tidak ada buku untuk peserta didik. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembelajaran seni rupa dapat diimplementasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Dengan demikian, materi-materi yang disediakan dalam buku ini diharapkan dapat dipahami dengan baik oleh guru dan dapat diimplementasikan maupun dikreasikan kembali sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masing-masing satuan pendidikan.

Satu hal yang perlu menjadi catatan guru, pembelajaran seni rupa di kelas 4 memang mulai mengarahkan peserta didik untuk dapat menghasilkan karya yang dapat menyerupai kenyataan (realis), tapi terdapat hal yang jauh lebih penting, yaitu membangun budaya cinta berkarya seni. Untuk itu, hal yang terpenting adalah bagaimana peserta didik merasakan kebahagiaan saat berkarya seni, bagaimana peserta didik dapat menghargai karyanya dan karya temannya, serta dapat menghargai proses panjang berkarya seni. Jangan sampai anak-anak yang merasa tidak memiliki gambar yang bagus merasa tersisihkan dan tidak ingin mengembangkan dirinya. Penting sekali bagi guru untuk mengapresiasi dan terus menumbuhkembangkan kegembiraan peserta didik saat menjalani pelajaran seni rupa.

Jakarta, November 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar iii

Prakata iv

Daftar Isi v

Daftar Gambar viii

Daftar Tabel xi

Petunjuk Penggunaan Buku xii

Panduan Umum 1

A. Pendahuluan 2

B. Capaian Pembelajaran 8

C. Strategi Pembelajaran 13

D. Asesmen 14



Bab



Menggambar Sketsa 17

A. Pendahuluan 18

B. Skema Pembelajaran 19

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 20

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 30

E. Asesmen 30

F. Pengayaan dan Remedial 32

G. Refleksi Guru 34

H. Lembar Kerja Peserta Didik 34

I. Bahan Bacaan 36

Bab



Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan 43

A. Pendahuluan 44

B. Skema Pembelajaran 45

C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 47

- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 58
- E. Asesmen 58
- F. Pengayaan dan Remedial 60
- G. Refleksi Guru 60
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 61
- I. Bahan Bacaan 62

Bab



Mengkreasikan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi 67

- A. Pendahuluan 68
- B. Skema Pembelajaran 70
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 71
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 86
- E. Asesmen 86
- F. Pengayaan dan Remedial 88
- G. Refleksi Guru 88
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 89
- I. Bahan Bacaan 90

Bab



Membuat Konstruksi Sederhana 101

- A. Pendahuluan 102
- B. Skema Pembelajaran 103
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 105
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 112
- E. Asesmen 112
- F. Pengayaan dan Remedial 114
- G. Refleksi Guru 114
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 115
- I. Bahan Bacaan 116



Bab
V

Menanggapi Karya Seni Rupa 119

- A. Pendahuluan 120
- B. Skema Pembelajaran 121
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 123
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 131
- E. Asesmen 131
- F. Pengayaan dan Remedial 132
- G. Refleksi Guru 133
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 133
- I. Bahan Bacaan 134

Bab
VI

Membuat Karya Seni yang Berdampak 135

- A. Pendahuluan 136
- B. Skema Pembelajaran 137
- C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 139
- D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat 146
- E. Asesmen 146
- F. Pengayaan dan Remedial 148
- G. Refleksi Guru 148
- H. Lembar Kerja Peserta Didik 149
- I. Bahan Bacaan 150

Lampiran 159

Glosarium 166

Daftar Pustaka 167

Indeks 168

Profil Pelaku Perbukuan 169



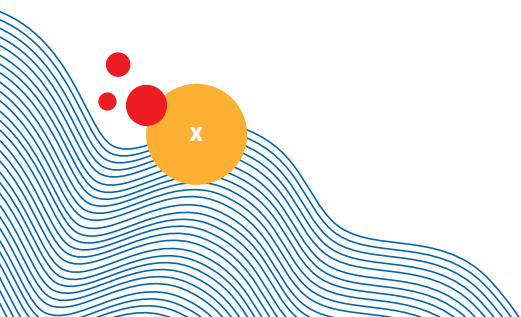


Daftar Gambar

Gambar 1	Contoh Alur ATP	11
Gambar 2	Alternatif Alur ATP	12
Gambar 3	Tata Letak Kelas	13
Gambar 1.1	Contoh Bidang Simetris dan Asimetris	21
Gambar 1.2	Contoh Sketsa Pakaian Resmi	23
Gambar 1.3	Contoh Sketsa Pakaian Kasual	24
Gambar 1.4	Contoh Sketsa <i>Cosplay</i> Hewan	26
Gambar 1.5	Contoh Sketsa <i>Cosplay</i> Tumbuhan.....	27
Gambar 1.6	Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.....	36
Gambar 1.7	Sketsa Pakaian Formal	37
Gambar 1.8	Sketsa Pakaian Kasual	38
Gambar 1.9	Sketsa Satu Set Pakaian Impian.....	39
Gambar 1.10	Sketsa <i>Cosplay</i> Hewan	41
Gambar 1.11	Sketsa <i>Cosplay</i> Tumbuhan	42
Gambar 2.1	Gambar 2.1 Lima jenis kartu yang terbuat dari kardus yang telah ditaburi oleh lima jenis bahan yang berbeda.	47
Gambar 2.2	Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan pada Dua Karya	49
Gambar 2.3	Contoh Jurnal Visual tentang Karakteristik Alat dan Bahan pada Sebuah Karya Seni Rupa	50
Gambar 2.4	Contoh Temuan Perbedaan Karakteristik Alat dan Bahan dari Karya Seni Rupa Tiga Dimensi	51
Gambar 2.5	Belajar Langsung dari Seniman Seni Rupa Tiga Dimensi.....	52
Gambar 2.6	Jurnal Visual Karakter Alat dan Bahan dari Karya Tiga Dimensi yang Dipilih.....	53
Gambar 2.7	Peserta didik yang sedang bermain tebak gambar.	54
Gambar 2.8	Contoh Gambar yang Digunakan dalam Permainan Tebak Gambar.....	55
Gambar 2.9	Plastisin warna dan tanah liat.....	62
Gambar 2.10	Macam-macam pewarna kering dan basah dalam berkarya seni rupa.	62

Gambar 2.11 Alat untuk membentuk, memotong, dan mengukur dalam berkarya seni rupa.....	63
Gambar 2.12 Contoh Karya Pensil Warna - Matthews	64
Gambar 2.13 Contoh Karya Cat Air - Joseph Amadeus.....	65
Gambar 2.14 Contoh Karya Krayon - Alice Moris	65
Gambar 2.15 Contoh Karya Cat Akrilik - Janita B.....	66
Gambar 2.16 Contoh Karya Media Campuran - Aqeela Latisha.....	66
Gambar 3.1 Contoh kartu ucapan yang dibuat peserta didik sebagai penilaian awal.	72
Gambar 3.2 Proses Pembuatan Karya.....	73
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Karya.....	74
Gambar 3.4 Peserta didik bermain permainan tebak gambar.	75
Gambar 3.5 Proses Menggambar Flora dan Fauna Endemik.....	76
Gambar 3.6 Contoh gambar fauna endemik (Tarsius) - karya siswa kelas 4 ..	76
Gambar 3.7 Proses Pembuatan Diorama Flora dan Fauna Endemik	77
Gambar 3.8 Contoh diorama hewan secara umum	78
Gambar 3.9 Contoh diorama fauna siswa kelas 4	78
Gambar 3.10 Proses Pembuatan Wayang dari Plastisin	79
Gambar 3.11 Wayang dari plastisin karya Araufan	79
Gambar 3.12 Wayang dari plastisin dengan latar belakang.....	80
Gambar 3.13 Contoh wayang dari bahan kertas	80
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Replika Makanan dari Bubur Kertas Bekas ..	81
Gambar 3.15 Contoh replika makanan dari bubur kertas karya siswa kelas 4	82
Gambar 3.16 Contoh replika karakter dari bubur kertas karya siswa kelas 4...	82
Gambar 3.17 Contoh replika makanan dari clay.....	82
Gambar 3.18 Contoh karya untuk pengayaan.	88
Gambar 3.19 Contoh objek sederhana dari koran bekas	88
Gambar 3.20 Lukisan Karya Hadida Putri	91
Gambar 3.21 Kaligrafi.....	91
Gambar 3.22 Poster	91
Gambar 3.23 Contoh Diorama yang terbuat dari barang dan bahan yang sudah tidak terpakai.....	93
Gambar 3.24 Cara Penggunaan Lem Kayu Putih.....	94
Gambar 3.25 Cara Penggunaan <i>Double Tape</i>	94
Gambar 3.26 Cara Penggunaan Lem Serba Guna	95

Gambar 3.27 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Gradasi	96
Gambar 3.28 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Lapisan	96
Gambar 3.29 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Eksplorasi Tekstur	97
Gambar 3.30 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Kontras	97
Gambar 3.31 Pewarnaan Krayon dengan Teknik Pointilisme	98
Gambar 3.32 Cara Penggunaan <i>Cutter</i>	100
Gambar 4.1 Beberapa tangram yang digunakan untuk asesmen awal.	105
Gambar 4.2 Contoh Gambar untuk Kegiatan Apersepsi.....	105
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Istana.....	107
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Impian	108
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Miniatur Bangunan Umum.....	109
Gambar 4.6 Contoh Bentuk Simetris dan Asimetris	116
Gambar 4.7 Contoh Bangun Ruang pada Benda di Sekitar	117
Gambar 4.8 Contoh konstruksi sederhana dari stik es krim karya Haya dan Raisya	118
Gambar 4.9 Contoh diorama dari barang bekas	118
Gambar 5.1 Contoh Cermin Ajaib	124
Gambar 5.2 Koper Hitam dan Lukisan dalam Koper	125
Gambar 5.3 Membuat Jurnal Visual Lukisan dalam Koper Hitam.....	127
Gambar 5.4 Jurnal Visual Sampul Buku.....	128
Gambar 5.5 Contoh gambar sumber lukisan dalam 'Koper Hitam'	134
Gambar 6.1 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Pribadi Tema Lingkungan.....	141
Gambar 6.2 Mempresentasikan Muatan Positif pada Karya Tiga Dimensi Tema Lingkungan.....	142
Gambar 6.3 Contoh karya yang membuat ajakan untuk berdiam diri di rumah saat musim pandemi Covid-19 - Alice Moris	150
Gambar 6.4 Karya Seni Dua Dimensi Tema Lingkungan	151
Gambar 6.5 Contoh Karya Seni Tiga Dimensi Tema Lingkungan	151
Gambar 6.6 Diorama Tema Sosial - karya Yusuf	152
Gambar 6.7 Contoh Karya Tema Sejarah Karya Wahyu (Hijau) dan Yusuf (Biru)	153
Gambar 6.8 Lukisan Tema Budaya "Bermain Dakon" - Karya Graciella Felicia E.	154
Gambar 6.9 Lukisan Tema Budaya "Budaya Indonesia" - Karya Alice Moris ..	155
Gambar 6.10 Contoh karya yang sudah dipajang di dinding kelas.....	157





Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa	4
Tabel 2	Strategi Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik	6
Tabel 3	Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/ Program Paket A)	9
Tabel 4	Distribusi Asesmen Setiap Bab	15
Tabel 1.1	Skema Pembelajaran Bab I.....	19
Tabel 1.2	Rubrik Penilaian Pembuatan Sketsa Pakaian Formal.....	28
Tabel 1.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	29
Tabel 1.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	31
Tabel 2.1	Skema Pembelajaran Bab II	46
Tabel 2.2	Rubrik Penilaian Presentasi Karakteristik Alat dan Bahan	56
Tabel 2.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	57
Tabel 2.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	59
Tabel 3.1	Skema Pembelajaran Bab III	70
Tabel 3.2	Rubrik Asesmen Formatif Menggambar Rumah Adat.....	83
Tabel 3.3	Tindak Lanjut terhadap Diferensiasi Peserta Didik	85
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif.....	86
Tabel 4.1	Skema Pembelajaran Bab IV	104
Tabel 4.2	Rubrik Asesmen Formatif	110
Tabel 4.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	111
Tabel 4.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	113
Tabel 5.1	Skema Pembelajaran Bab V.....	122
Tabel 5.2	Rubrik Asesmen Formatif	129
Tabel 5.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	130
Tabel 5.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	131
Tabel 6.1	Skema Pembelajaran Bab VI	138
Tabel 6.2	Rubrik Asesmen Formatif	143
Tabel 6.3	Tindak Lanjut Peserta Didik.....	145
Tabel 6.4	Rubrik Asesmen Sumatif.....	147

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru untuk mengajar dan membantu dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik dan sekolah. Buku ini memuat beberapa bagian yang perlu diperhatikan oleh guru yang membacanya, yaitu sebagai berikut.

Panduan Umum

Panduan umum menjelaskan secara ringkas mengenai capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, dan asesmen yang akan dipelajari peserta didik dalam mempelajari seni rupa di kelas IV.

Panduan Umum



Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib untuk seluruh fase. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik dapat membangun kemampuan untuk mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, peserta didik juga belajar mengorganisir kearifan lokal dan berkebinnekaan global.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran dan asesmen bertujuan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP), seperangkat kompetensi minimum yang menggambarkan ketuntasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap esensial yang harus dicapai peserta didik di akhir sebuah fase, untuk setiap mata pelajaran. Prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran dan asesmen harus selalu berpusat pada peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi peserta didik, guru, ketersediaan sumber daya, sarana dan prasarana, serta konteks budaya dan lingkungan sekitar. Ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang mungkin terbiasa dengan sistem yang serba terpusat dan seragam.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini bertujuan untuk memberikan inspirasi bagi para guru untuk menyelenggarakan siklus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Pada buku ini, rekan-rekan guru akan mendapatkan saran dan contoh bagaimana membayangkan potensi yang mereka miliki di lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran (TP) dengan tujuan akhir mampu mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Harus selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa tidak bertujuan untuk mencetak seniman profesional, melainkan membangun kebiasaan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik seperti seniman kreatif, mampu mengajukan pertanyaan yang tepat dan bermakna, mampu mengukir dan mengembangkan

Pendahuluan

Dalam panduan umum, guru dapat membaca informasi umum mengenai latar belakang dan tujuan dibuatnya buku panduan guru ini, Profil Pelajar Pancasila, kemampuan fondasi, dan karakteristik mata pelajaran seni rupa.

Capaian Pembelajaran

Kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.

Capaian Pembelajaran	
<p>1. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)</p> <p>Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya seni rupa dengan menggunakan hasil pengamatan, pengalaman, perasaan, dan minatnya, dengan mengilustrasikan unsur-unsur rupa dan prinsip desain, serta menggunakan alat dan bahan dasar yang tersedia secara mandiri. Peserta didik juga mampu menjelaskan suatu karya seni dan proses penciptaannya dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.</p>	
Elemen	Deskriptor
Mengamati	Pada akhir fase B, peserta didik memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
Menrefleksikan	Pada akhir fase B, peserta didik menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosakata seni rupa yang telah dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Pada akhir fase B, peserta didik menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya. Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.
Menciptakan	Pada akhir fase B, peserta didik mampu membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk, dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam merencanakan unsur-unsur rupa yang digunakan.

Strategi Pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan pada panduan pembelajaran dan asesmen, rangkaian pembelajaran sebaiknya dimulai dari pemetaan kemampuan awal peserta didik terlebih dulu. Pemetaan ini tidak harus selalu dilakukan melalui tes tertulis atau lisan. Pemetaan dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk melalui permainan, dialog, diskusi, berbagi pengalaman atau cerita, demonstrasi (misalnya menggambar, memotong, menempel, membentuk, atau melipat, dan lain sebagainya), dan observasi perilaku atau respon peserta didik mengenai topik bahasan atau isu.

Saat guru mengambil tindak lanjut yang sesuai dengan hasil pemetaan kemampuan awal, secara otomatis guru telah melakukan diferensiasi dan mengajarnya sesuai tahapan kemampuan peserta didik (*teaching at the right level*).

Pada pelajaran Seni Rupa, dapat dilakukan diferensiasi sebagai berikut.

- Proses: peserta didik dapat menggunakan teknik, alat, bahan, atau gaya yang berbeda-beda untuk menghasilkan suatu bentuk karya tertentu yang diminta.
- Konten: peserta didik akan suatu hal yang dapat menghasilkan sebuah karya dengan tingkat kompleksitas yang berbeda-beda tergantung kemampuan dan kesiapan mereka.
- Produk: peserta didik dapat membuat bentuk karya yang berbeda-beda dengan menggunakan suatu teknik, alat, bahan, atau gaya seni rupa yang sama.

Peserta didik dapat bekerja secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, atau berkelompok besar. Dalam pengelompokan peserta didik, penting untuk membagi mereka secara rata. Sebaiknya sebuah kelompok memiliki peserta didik yang mampu menggariskan atau memimpin teman-temannya dan peserta yang paling memerlukan pendampingan.

Kemampuan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk media alat pemotong dan penggambar. Penting bagi guru memperhatikan tata letak kelas yang memungkinkan untuk memantau seluruh peserta didik.

Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Asesmen

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik, yang hasilnya kemudian digunakan sebagai bahan refleksi serta landasan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Asesmen	
<p>Setiap aktivitas harus dapat membalikkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk asesmen yang dapat digunakan dalam mata pelajaran seni rupa umumnya adalah pengujian untuk membuat karya atau tulisan esai, uraian kerja, dan portofolio.</p> <p>Adapun teknik asesmen yang dapat digunakan sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi: guru melakukan pengamatan performa dan sikap peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian Kinerja: guru menilai hasil peserta didik mendemonstrasikan atau mengaplikasikan kompetensinya dalam sebuah tindakan, produk, esai, atau portofolio. Penilaian proyek: guru menilai hasil pengujian peserta didik yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan, yang harus diselesaikan dalam satu kurun-waktu tertentu. Instrumen penilaian atau asesmen yang dapat dipilih, sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> Daftar Ceklist: berisi pedoman daftar informasi, data, ciri-ciri, karakteristik, atau elemen yang dituju. Catatan Anekdot: berisi catatan singkat hasil observasi yang difokuskan pada performa dan perilaku yang menonjol, disertai latar belakang kejadian dan hasil analisis atas observasi yang dilakukan. Rubrik: berisi pedoman penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk gradasi kriteria ketercapaian. Lembar Refleksi: Peserta didik dan Lembar Asesmen Refleksi. Pada peserta didik fase B, dapat diisi menggunakan emotikon. <p>Guru memiliki kebebasan untuk mengolah hasil asesmen pembelajaran dan dapat menggunakan angka maupun narasi yang mendeskripsikan perkembangan belajar peserta didik. Penting untuk diingat, bahwa rapor harus berbasis informasi, menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dituju, dengan bahasa yang lugas, jelas, dan spesifik. Informasi yang diberikan harus mudah dipahami oleh orang tua, peserta didik, dan guru di kelas selanjutnya. Tujuannya, agar mereka dapat mengambil tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran di masa depan.</p>	

Bab Materi

Dalam setiap bab materi akan dijabarkan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas dalam menyampaikan pembelajaran seni rupa sesuai dengan Capaian Tujuan Pembelajaran (TP) dan ATP.



Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran dalam buku ini disajikan berupa tabel yang berisikan tujuan pembelajaran, kriteria ketercapaian CP, penilaian awal, alokasi waktu, pokok materi, kata kunci, aktivitas pembelajaran, sumber belajar, asesmen, dan asesmen.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dapat menggunakan prosedur kegiatan yang ada pada buku ini. Akan tetapi prosedur ini tidak bersifat mengikat, guru dapat melakukan inovasi atau penyesuaian berdasarkan kondisi peserta didik ataupun satuan pendidikan.



Persiapan Mengajar

Persiapan yang harus disiapkan guru sebelum memulai pembelajaran di kelas.

Apersepsi

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam masing-masing kegiatan pembelajaran.

Penilaian sebelum Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi atau pembelajaran yang akan dibahas.

C. Prosedur Kegiatan pembelajaran

1. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat sketsa sebagai alat peraga pembelajaran, seperti kertas, pensil, penghapus.

2. Apersepsi

Kegiatan apersepsi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan konteks pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu bentuk apersepsi berupa pengajuan pertanyaan pemantik dapat membangun antusiasme peserta didik untuk memulai pembelajaran. Pada bab ini, sketsa akan dihubungkan untuk membuat sketsa pakaian dengan mempersembahkan pengalaman peserta didik melihat style pakaian di lingkungan sekitarnya. Tema tersebut tidak beresat mengikat, guru dapat mengaitkan tema lainnya yang masih berhubungan dengan pengalaman peserta didik. Berikut ini beberapa contoh pertanyaan pemantik yang dapat guru adaptasi dan kembangkan.

"Tahukah kalian bagaimana proses membuat pakaian?"

Peserta didik kemudian akan merespon dengan beberapa jawaban, seperti dijahit, diproduksi mesin dari pabrik, dan lain sebagainya.

"Nah, bagian paling awal yang dilakukan, yaitu membuat sketsa. Pakaian yang kita pakai hari ini berasal dari sebuah sketsa."

"Apakah ada yang tahu apa itu sketsa? Atau 'Adakah yang pernah melihat sketsa pakaian?'"

"Coba ingat-ingat kembali, kira-kira seperti apa ya bentuk bentuk pakaian yang sering kita jumpai di lingkungan kita?"

3. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Peserta didik diminta untuk menggambar lima bidang datar asimetris dan lima bidang simetris di kertas gambar menggunakan pensil. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk memasuki materi bab ini. Akan terdapat potensi dua kategori dari penilaian ini, yaitu peserta didik yang sudah mampu dan peserta didik yang masih mengalami

Buku Menggambar Dasar

4. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam pembelajaran 1 ini terdiri atas tiga aktivitas, yaitu menggambar sketsa pakaian formal, Menggambar sketsa pakaian kasual, dan menggambar sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu). Selain tiga aktivitas tersebut, untuk mendapatkan pemahaman lebih peserta didik, maka disediakan aktivitas alternatif.

Aktivitas 1: Sketsa Pakaian Formal

Peserta didik diminta menggambar sketsa baju kegiatan resmi yang mereka sukai. Berikut tahapan kegiatan yang peserta didik lakukan dalam aktivitas ini.

Mendata gagasan

Peserta didik mengingat kembali apa saja pakaian formal yang sering mereka jumpai. Peserta didik mungkin saja mempunyai banyak ide saat melakukan brainstorming sebelum menggambar. Peserta didik diminta untuk mencatat semua ide yang muncul ketika proses brainstorming.

Memilih gagasan

Dari beberapa ide yang dimiliki, peserta didik diminta untuk memilih satu ide terbaiknya, atau dapat mengembangkan dua ide menjadi satu gagasan baru.

Pembuatan sketsa

Membuat sketsa yang terdiri atas gambar dan keterangan. Tahap yang paling penting adalah memvisualisasikan ide dengan cara membuat sketsa baju untuk kegiatan resmi, sketsa ini perlu diberikan beberapa keterangan pendukung gambar.

Catatan:

Selanjutnya ide yang lahir dari peserta didik perlu diidentifikasi dengan baik, meskipun terkadang ada beberapa ide yang masih jauh dari tujuan pembelajaran, guru dapat mengarahkan secara bertahap.

Pembuatan Sketsa Baju Resmi untuk SD/MI Kelas IV (Ditulis Kembali)

Kegiatan Inti

Kegiatan atau aktivitas pembelajaran yang akan diberikan guru kepada peserta didik.

Refleksi

Refleksi adalah suatu aktivitas meninjau kembali proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab oleh guru atau peserta didik sebagai bahan refleksi diri.

Hasil Pemecahan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Sudah mampu menggambar lima bangun datar simetris dan lima bangun datar asimetris.	Peserta didik diminta menggambar lebih banyak lagi bangun datar lainnya selain lima yang digambarkan sebelumnya. Umpan balik yang dapat diberikan: <ul style="list-style-type: none">"Apakah kamu dapat mengidentifikasi lebih banyak gambar lainnya dengan mudah?""Dari mana kamu mendapatkan ide untuk mengkonstruksi gambar bangun datar?"

8. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran diuraikan.

9. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua pada pembelajaran bab ini adalah menyediakan alat dan bahan yang peserta didik butuhkan untuk membuat sketsa. Selain itu, saat di rumah, orang tua juga berperan untuk memberikan umpan balik mengenai sketsa yang telah dibuat oleh peserta didik. Contoh umpan balik yang dapat diberikan, seperti menanyakan alasan kenapa peserta didik tersebut memilih ide tersebut dan bukan ide lainnya.

10. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada tahap ini dengan cara memberikan tawar-menawar (r) pada aktivitas ketiga, yaitu menggambar sketsa satu set pakaian impian (atasan, bawahan, topi, dan sepatu). Untuk mengukur kriteria keberhasilan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Pembuatan Sketsa Baju Resmi untuk SD/MI Kelas IV (Ditulis Kembali)

Hasil Pemetaan Awal	Rencana Tindak Lanjut
Siswa mampu menggambar lima bangun datar sederhana dan lima bangun datar asimetris.	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diminta menggambar lebih banyak lagi bangun datar lainnya selain lima yang sudah digambar sebelumnya. Uraian baik yang dapat diberikan: <ul style="list-style-type: none"> "Apakah kamu dapat mengeksplorasi lebih banyak gambar lainnya dengan mudah?" "Dari mana kamu mendapatkan ide untuk mengeksplorasi gambar bangun datar?"

5. Refleksi Peserta Didik

Refleksi untuk peserta didik dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah peserta didik mendapat tindakan remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaan di dalam pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan setelah pembelajaran diuraikan.

6. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Peran orang tua pada pembelajaran bab ini adalah menyediakan alat dan bahan yang peserta didik butuhkan untuk membuat sketsa. Selain itu, saat di rumah, orang tua juga berperan untuk memberikan umpan balik mengenai sketsa yang telah dibuat oleh peserta didik. Contoh umpan balik yang dapat diberikan, seperti menanyakan alasan kenapa peserta didik tersebut memilih ide tersebut dan bahan ide lainnya.

7. Asesmen

Penilaian berupa asesmen sumatif dapat dilakukan pada tahap ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada aktivitas ketiga, yaitu menggambar sketsa satu set pakaian (misal: atasan, bawahan, topi, dan sepatu). Untuk mengukur keterlaksanaan belajar peserta didik, maka guru dapat menggunakan rubrik berikut ini.

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Ditai Berisi)

Interaksi dengan Orang Tua/ Wali dan Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik dengan orang tuanya sebagai umpan balik terhadap pembelajaran yang telah peserta didik pelajari di sekolah.

Pengayaan dan Remedial

Materi atau pilihan kegiatan tambahan yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk menambah pengalaman belajar mereka serta saran untuk pembimbingan kembali dan revisi tugas untuk remedial.

8. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan tidak bersifat wajib. Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai Tujuan Pembelajaran (TP) dan ingin mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Pengayaan yang dapat diberikan, yaitu memberikan tekstur pada sketsa baju yang mereka buat. Tekstur dapat berasal dari berbagai jenis bahan seperti daun kering, pasir, glitter, kapas, potongan kertas, organza, dan lain sebagainya.

Contoh pengayaan yang dapat dilakukan peserta didik:

Hasil

Kategori

Stikan kalian kembangkan gambar berikut.

- Kalian dapat menambahkan kancing atau kerah.
- Kalian dapat menambahkan celana panjang atau pendek.
- Anda perempuan dapat menambahkan rok atau celana.
- Stikan waimal atau tambahan gambar.

2. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang berada dalam kategori "perlu pembinaan" pada asesmen di atas. Kegiatan yang dapat diberikan, yaitu menggambar ulang sketsa yang diberikan oleh guru dan meminta mereka untuk mendiskusikannya dengan beberapa motif dari ide mereka sendiri.

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Ditai Berisi)

➢ Apakah peserta didik masih mengalami kesulitan saat memilah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

➢ Apa saja yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memilah karakteristik alat dan bahan dalam sebuah karya seni?

9. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Berikut ini adalah contoh LKPD yang dapat diberikan kepada peserta didik. LKPD yang dapat digunakan peserta didik terdapat pada halaman lampiran buku ini.

Bab 8 Memilah Karakteristik Alat dan Bahan

Tujuan Pembelajaran

Menyebutkan karakteristik alat dan bahan untuk karya seni berdasarkan karakteristiknya.

Indikator

1. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

2. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

3. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

4. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

5. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

6. Menyebutkan karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam karya seni.

Penilaian

Penilaian 1

Penilaian 2

Bab 8 Memilah Karakteristik Alat dan Bahan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja yang harus dikerjakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan Bacaan

Materi tambahan untuk guru sesuai dengan pembelajaran yang sedang dipelajari peserta didik pada tiap babnya.

10. Bahan Bacaan

1. Tahapan Membuat Sketsa Awal

a. Persiapan Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.

Gambar 1.4 Alat yang dibutuhkan untuk membuat sketsa.

b. Brainstorming Ide

Mengumpulkan ide-ide adalah tahap penting yang dapat dilakukan. Brainstorming ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan yang berbeda, dapat dipilih salah satu atau dikombinasikan dengan lainnya. Berikut ini beberapa referensi yang dapat digunakan.

- Mencari gambar-gambar pakaian dari ilustrasi buku cerita. Peserta didik dapat digaji ke perpustakaan secara bersama-sama dan melihat berbagai jenis pakaian yang mereka temukan dalam buku.
- Mengumpulkan ide melalui pemahaman. Peserta didik dapat digaji bertanya secara berantusias, saat juga berdiskusi, misal: seorang peserta didik untuk menyebutkan salah satu jenis pakaian.

Penilaian Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas IV (Ditai Berisi)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023
Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)
Penulis: Della Naradika, Rizki Raindriati
ISBN: 978-623-118-517-4

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pelajaran wajib untuk seluruh fase. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik dapat membangun kemampuan untuk mengolah rasa dan mengembangkan nilai-nilai estetika, logika, dan etika dalam dirinya untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, peserta didik juga belajar menghargai kearifan lokal dan berkebinekaan global.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran dan asesmen bertujuan untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP); seperangkat kompetensi minimum yang menggambarkan kesatuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap esensial yang harus dicapai peserta didik di akhir sebuah fase, untuk setiap mata pelajaran. Prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran dan asesmen harus selalu berpusat pada peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, setiap satuan pendidikan memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi peserta didik, guru, ketersediaan sumber daya, sarana dan prasarana, serta konteks budaya dan lingkungan sekitar. Ini merupakan peluang berkreasi sekaligus tantangan besar bagi para guru yang mungkin terbiasa dengan sistem yang serba terpusat dan seragam.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini bertujuan untuk memberikan inspirasi bagi para guru untuk menyelenggarakan siklus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Pada buku ini, rekan-rekan guru akan mendapatkan saran dan contoh bagaimana memberdayakan potensi yang mereka miliki di lingkungan sekitarnya untuk membantu peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran (TP) dengan tujuan akhir mampu mencapai capaian pembelajaran di akhir fase.

Harus selalu diingat bahwa pembelajaran seni rupa tidak bertujuan untuk mencetak seniman profesional, melainkan membangun kebiasaan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik seperti seniman; kreatif, mampu mengajukan pertanyaan yang tepat dan bermakna, mampu mengajukan dan mengembangkan

ide, ceria, dan suka bermain (*playful*). Dalam konteks tersebut, kita mengenal konsep pendidikan melalui seni, pembelajaran seni rupa bukan tujuan, tapi alat untuk mencapai tujuan. Selain itu, pembelajaran seni rupa juga mendorong terbentuknya keberanian berpendapat, bereksperimen, dan berekspresi, serta kemampuan untuk bangkit kembali dari kegagalan. Hal-hal ini harus diutamakan di atas pencapaian teknis dan ketuntasan materi.

Dalam pembelajaran seni rupa, peserta didik dan guru didorong untuk menerima, menghargai, dan merayakan keberagaman gagasan dan hasil karya. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk bersikap reflektif dan dapat menerima ketidakjelasan (*ambiguity*), kegagalan, dan perbedaan. Guru didorong untuk selalu turut bersama peserta didik mencoba berbagai alat, bahan, dan teknik yang digunakan. Ajak peserta didik menyaksikan bagaimana seorang guru juga dapat mengalami kegagalan atau berbuat kesalahan, namun selalu bangkit kembali.

Pada fase B yang meliputi kelas 3 dan 4 jenjang sekolah dasar, umumnya mata pelajaran seni diampu oleh guru kelas. Ini memungkinkan terjadinya kondisi guru kelas sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa dan guru kurang memiliki kepercayaan diri untuk mengembangkan cara-cara pembelajaran baru di luar yang tersaji dalam buku teks. Untuk membiasakan para guru berpikir kreatif, berani, dan reflektif, dalam buku ini juga diberikan beberapa alternatif cara, alat, atau bahan yang dapat dipilih berdasarkan kesiapan guru dan ketersediaan di lingkungan sekitar.

Untuk mencapai sebuah capaian pembelajaran, setiap satuan pendidikan dapat memilih “rute” atau Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang paling logis untuk diterapkan pada konteks tersebut. Capaian pembelajaran sama sekali tidak mengikat metode, alat, bahan, dan urutan materi. Keberagaman dan kontekstualitas merupakan hal yang sangat dihargai dalam Kurikulum Merdeka.

2. Profil Pelajar Pancasila

Pada mata pelajaran seni rupa, peserta didik tidak hanya belajar mengenai seni, namun juga belajar mengenai nilai-nilai kehidupan melalui seni. Setiap tujuan pembelajaran memuat kompetensi esensial yang diperlukan peserta didik untuk dapat menjalani kehidupannya di masa kini maupun di masa depan. Kompetensi-kompetensi tersebut dapat dicapai apabila peserta didik dapat mengimplementasikan keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut adalah tabel distribusi pengembangan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam setiap Tujuan Pembelajaran (TP).

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila pada Proses Pembelajaran Seni Rupa

No.	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1.	Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.	Mengajukan pertanyaan.	Aktivitas 1-2 Bab I
			Mengidentifikasi dan mengolah informasi dan gagasan.	Aktivitas 1-2 Bab II
2.	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi.	Memahami kekuatan diri dan tantangan yang dihadapi dalam proses membuat karya seni rupa 2D maupun 3D.	Aktivitas 1 Bab III
3.	Kreatif	Kemampuan berpikir yang orisinal.	Eksplorasi ide dan imajinasi.	Aktivitas 1-3 Bab I
				Aktivitas 1-2 Bab IV
4.	Gotong Royong	Kolaborasi.	Membagi pesan dan menyelaraskan tindakan dalam musyawarah bersama saat pembelajaran bersama kelompok.	Aktivitas 2 Bab III
5.	Berkebinnekaan Global	Komunikasi dan interaksi antar budaya	Menghargai lukisan karya seniman mancanegara.	Aktivitas 1 Bab V
6.	Beriman, Bertakwa Pada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada alam	Pembelajaran ini mengangkat potensi kearifan lokal sebagai bentuk rasa syukur.	Aktivitas 1-2 Bab VI