

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
SENI RUPAFASE E KELAS X

Mata Pelajaran : Seni Rupa
Satuan Pendidikan : SMA
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D Kelas/Semester : X (Sepuluh) / I (Ganjil)

No.	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
1.	Unit 1 Pengenalan Seni Rupa Di Sekitar Kita • Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia. • Menganalisis fungsi seni rupa dalam kehidupan manusia. • Pengelompokan perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer). • Memberi contoh karya-karya seni rupa berdasarkan masa perkembangannya.				
2.	Unit 2 Mengamati Dan Mendeskripsikankarya Seni Rupa • Mendeskripsikan karya seni rupa yang diamati dengan tepat. • Menganalisis karya seni rupa menggunakan metode apresiasi seni berdasarkan hasil				

	pengamatan dengan baik. • Menginterpretasi karya seni rupa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. • Menilai karya seni rupa berdasarkan kriteria kualitas karya yang telah dipelajarinya. • Mempresentasikan hasil pengamatan berdasarkan tahapan pembelajaran kritik dengan tepat. • Menguraikan contoh ruang publikasi karya seni yang ada di lingkungan sekitarnya.				
3.	Unit 3 Pengenalan Bahan Dan Aneka Teknik Berkarya • Mendefinisikan fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi. • Mengenal bahan dan teknik dalam pembuatan karya dua dimensi. • Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi. • Membuat karya percobaan menggunakan bahan dari sekitar. • Mengevaluasi hasil karya percobaan.				
4.	Unit 4 Konsep Eksplorasi Dan Eksperimentasi Karya Seni Rupa • Mengkonsepsikan eksplorasi dan				

	eksperimentasi dalam berkaryaseni rupa. Memilih aktivitas untuk mengenal alat, teknik, proses dan teknologi yang akan dipakai dalam berkarya.				
5.	Unit 5 Kreasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi - Mampu memilih bahan dan teknik berkarya dua dimensi. - Mampu merealisasikan konsep karya dua dimensi. - Mampu menyelesaikan pembuatan karya dua dimensi sebagai tugas akhir untuk semester ganjil.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

..... 20...
Guru Mata Pelajaran

(.....)
NIP.

(.....)
NIP.

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
SENI RUPA FASE E KELAS X

Mata Pelajaran : Seni Rupa
Satuan Pendidikan : SMA
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D Kelas/Semester : X (Sepuluh) / II (Genap)

No.	Alur dan Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
1.	Unit 6 Merekam Pengalaman, Proses Kreatif, Dan Referensi Karyanya Dalam Jurnal Visual - Menjelaskan konsep dokumentasi jurnal visual. - Menguraikan tujuan dokumentasi berkarya dalam jurnal visual. - Memilih teknik dokumentasi yang dibutuhkan dalam mendokumentasikan karya seni rupa dengan tepat. - Mendokumentasikan proses produksi berkarya menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.				
2.	Unit 7 Aplikasi Seni Dan Desain Dalam Kehidupan Sehari-Hari - Menjelaskan konsep Design Thinking berdasarkan isu yang diamati. - Menguraikan tahapan berpikir kritis untuk				

	mengatasi permasalahan. • Memberikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan Design Thinking. • Mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.				
3.	Unit 8 Membuat Mockup/Prototipe/Sketsa Awal • Menyusun konsep berkarya berdasarkan isu-isu yang dihadapi dengan menggunakan konsep dan tahapan Design Thinking. • Menguraikan implementasi tahapan Design Thinking (berempati, definisi, Ideasi, Prototipe dan Uji Publik) dalam proses pembuatan mockup/prototipe/sketsa awal. • Merancang mockup/prototipe/sketsa awal berdasarkan isu-isu yang dipilih untuk diatasi melalui penerapan Design Thinking.				
4.	Unit 9 Model Pembelajaran Seni Terpadu • Mendefinisikan seni terpadu melalui kegiatan tanya jawab. • Menjelaskan tujuan pembelajaran terpadu melalui berkarya seni. • Menjelaskan konsep pembelajaran seni terpadu connected, webbed, integretd. • Menganalisis karya seni rupa dengan				

	menggunakan disiplin ilmu lain yang relevan. • Menghubungkan isu dengan disiplin ilmu lain melalui karya seni terpadu.				
5.	Unit 10 Publikasi Karya Seni Rupa • Mendefinisikan publikasi karya seni rupa. • Menjelaskan fungsi publikasi karya seni rupa bagi masyarakat. • Membandingkan jenis publikasi seni rupa luar jaringan dan dalam jaringan. • Merancang persiapan publikasi karya seni rupa. • Memilih media untuk melaksanakan publikasi karya seni rupa kepada publik dengan tepat.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**..... 20...
Guru Mata Pelajaran**

(.....)
NIP.

(.....)
NIP.