

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Pembuat RPP : Estuadi Tatag Ramadhan, S.Ds.
 Nama Sekolah : SMK PESANTREN DARUL DAKWAH MOJOKERTO
 Surel/Email : masestudesign@gmail.com
 Paket Keahlian : Desain Komunikasi Visual (DKV)
 Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
 Kelas / Semester : X SMK/ Genap
 Topik/Tema : Level Kreativitas Seni
 Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

1. Kompetensi Inti

Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif. • Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. • Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. • Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.7. Memahami level kreativitas seni 4.7. Mengkomunikasikan level kreativitas seni	<ul style="list-style-type: none">• Memahami level kreativitas seni Newbie (pemula), Aspiring (Amatir), Lazy (pelajar), Profound, Ingenious einstein, magificent maestro• Mengerti serta mampu menjelaskan dan menyampaikan level kreativitas seni Newbie (pemula), Aspiring (Amatir), Lazy (pelajar), Profound, Ingenious einstein, magificent maestro

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat:

1. Dengan membaca, mencari referensi dan diskusi kelompok mampu memahami level kreativitas seni.
2. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif level kreativitas seni.

4. Materi Pembelajaran :

Hampir setiap manusia terlahir dengan kemampuan yang relatif sama, hanya sebagian kecil yang terlahir memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Naluri kreatif manusia akan bertambah dan berkembang bila dipelihara dan dirawat dengan baik melalui pengetahuan serta pengalaman-pengalaman. Kemampuan dan kreatifitas keduanya memainkan peran penting dalam membangun naluri kreatif manusia. Kreatifitas tidak pernah statis, akan ada saja kekurangan-kekurangan yang akan butuh perbaikan kedepan. Kreatifitas akan lebih dekat kepada orang yang memiliki keinginan untuk terus berpikir menggunakan akal manusia yang tidak terbatas. Sehingga selalu ada tingkat-tingkat kreatifitas dari tiap-tiap manusia.

NEWBIE (PEMULA)

- Tingkat newbie (pemula) diumpamakan sebagai seorang bayi dimana kreatifitas seni yang dimilikinya berawal dari mengadopsi prinsip-prinsip dasar seni.
- Pada tingkat ini, seorang newbie hanya memiliki sedikit eksposur atau belum berpikir praktis.
- Kemampuan yang ia kuasai seputar prinsip-prinsip dasar dari berbagai informasi desain grafis, namun tidak memahaminya dalam menerapkannya secara teratur karena kurangnya pengalaman dan sedikitnya ketrampilan

ASPIRING (AMATIR)

- Aspiring adalah tingkat di mana seseorang memasuki dan menggeluti bidang seni dan bercita-cita untuk bekerja.
- Dia berusaha untuk mencari peluang untuk bekerja pada keterampilan kreatif dan meningkatkan pengalamannya

- Apapun tugas dia dapat, diselesaikan dengan waktu yang relatif lama.
- Dia bahkan tidak bisa memutuskan apakah akan bekerja paruh- waktu atau penuh waktu.
- Kemampuan imajinatif dan akal nya masih tidak cukup matang untuk mengikuti proses imajinasi.

LAZY (PELAJAR)

- Sebutan lazy (malas) bukan bermaksud mengatakan seniman sebagai pemalas.
- Lazy disini dimaksudkan sebagai tingkatan untuk seniman yang lambat dalam memutuskan suatu hal. karena tahap ini adalah awal mereka di lapangan. Mereka agak lamban dan kurang pengalaman dalam menuangkan ide dan kreatifitas desain yang ditawarkan. kurangnya eksposur yang memadai akan menjadi penghambat mereka dari inovasi ide-ide baru.
- namun mereka pantang menyerah dan terus berusaha memperluas daya kreatif.

PROFOUND

- Ini adalah tingkat yang banyak seniman capai dalam tahun pertama mereka belajar.
- Pada tingkat kreativitas ini, seniman mengembangkan keterampilan dalam usaha pemecahan masalah dan cara cerdas untuk mendapatkan pekerjaan.
- Di sini, daya kreatif mulai menyalakan dan roda imajinasi mulai berjalan liar. Tapi tunggu ... ini bukan tahap akhir.
- Hal ini karena dalam tingkat ini, seniman cenderung menjadi terlalu sedikit percaya diri dengan kemampuannya. Dan masih perlu untuk memahami tingkat kebebasan dan keterbatasan dalam seni..

INGENIOUS EINSTEIN

- Banyak seniman yang tidak bisa sampai ke tingkat ini. Meskipun dengan usaha keras keras, tapi benar-benar tidak bisa mendapatkan kunci kreatif untuk membuka pintu kecerdasan dan menjinakkan imajinasi.
- Ingenious adalah tingkat di mana seorang seniman sangat mahir, ia bisa muncul dengan ide-ide baru untuk melakukan hal yang sama dengan cara yang berbeda.

MAGNIFICENT MAESTRO

- Tingkat ini disebut dengan tingkat “Elite”. tingkat yang hanya diraih oleh segelintir orang.
- tingkat ini dimana tempat seorang legenda lahir.
- seorang maestro merupakan jenis orang yang dapat melaksanakan pekerjaan mereka dan menemukan waktu untuk cara-cara kreatif dalam mengalahkannya tekanan perasaan pada waktu yang sama.

- Mereka begitu pandai hingga mereka dapat menciptakan kegunaan keluar dari apa pun.
- Mereka memiliki kemampuan untuk mengubah tumpukan batu bara yang padat ke dalam tumpukan berlian berkilauan.
- Namun ini bukan tingkat akhir dari kreativitas karena tidak ada batasan untuk kreativitas manusia.

LEVEL KREATIVITAS SENI



5. Media, Alat dan Sumber Belajar :

1. Media Belajar

- a. Power Point
- b. Video

2. Alat

- a. Laptop
- b. LCD
- c. Speaker

3. Sumber Belajar

- a. Buku
- b. Internet
 - https://www.academia.edu/35447579/Level_kreativitas_seni

6. Metode Pembelajaran :

1. Pendekatan pembelajaran ilmiah/scientific
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

7. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p>Pembukaan (10 menit)</p> <p>a. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab sederhana berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang berkaitan dengan <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p>
2.	<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>a. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman3) Guru meminta kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, kemudian guru menganjurkan kepada peserta didik untuk memberi tanda sebanyak mungkin <p>b. Menanya</p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none">1) Peserta didik berdiskusi antar teman sekelompoknya untuk mencoba (<i>Experimenting</i>) dan mengaitkan (<i>Networking</i>) antar konsep dalam pembelajaran. Peserta didik yang lebih memahami akan menjelaskan keanggota yang lain sampai semua anggota dalam kelompok mengerti2) Peserta didik mencari jawaban tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan di kelompoknya dengan menggunakan berbagai sumber. Saat diskusi kelompok peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.

No.	Kegiatan
	<p>3) Selama kegiatan berlangsung guru melakukan pengamatan sikap kerja kelompok secara bergantian terkait dengan kerjasama dan toleransipeserta didiknya, serta mencatat semua hal yang terjadi di kelas.</p> <p>4) Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik dalam kelompok selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban</p> <p>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</p> <p>1) Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi</p> <p>2) Siswa menjelaskan/memprsentasikan hasil diskusi dengan berkelompok dalam bentuk tulisan <i>tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>3) Masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun kelompoknya</p> <p>4) Siswa menyimpulkan materi tentang <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p>Penutup (20 menit)</p> <p>a. Kesimpulan Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang Level kreativitas seni</i></p> <p>b. Refleksi Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</p> <p>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</p>

8. Penilaian (instrument terlampir)

1. Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Bentuk instrument : Soal tes tertulis
- Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan level kreativitas newbie	1
2.	Menjelaskan level kreativitas aspiring	2
3.	Menjelaskan level kreativitas lazy & profound	3
4.	Menjelaskan level kreativitas ingenious einstein & magnificent maestro	4

2. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Penilaian Unjuk kerja dengan melakukan diskusi
- b. Bentuk instrument : Soal Praktek
- c. Kisi-kisi

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif Level kreativitas seni.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

3. Sikap (Spritual)

- a. Teknik : Observasi dan Prilaku
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia tuhan	2
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	3
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan	4

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Sikap (Sosial)

- a. Teknik : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Check List
- c. Kisi-kisi:

No.	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1.	Motivasi	1
2.	Rasa Ingin Tahu	2
3.	Tanggung Jawab	3
4.	Jujur	4
5.	Peduli	5
6.	Santun	6
7.	Percaya Diri	7
8.	Disiplin	8

Mojokerto, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Guru Dasar-dasar Desain

Kepala Sekolah

Lampiran 1

SOAL EVALUASI (100 MENIT)

Soal Pengetahuan (40 MENIT)

1. Jelaskan apa saja Level kreativitas seni!
2. Jelaskan perbedaan level kreativitas ingenious einstein dengan magnificent maestro!

Kunci Jawaban

1. Level kreativitas seni

NEWBIE (PEMULA)

- Tingkat newbie (pemula) diumpakan sebagai seorang bayi dimana kreatifitas seni yang dimilikinya berawal dari mengadopsi prinsip-prinsip dasar seni.
- Pada tingkat ini, seorang newbie hanya memiliki sedikit eksposur atau belum berpikir praktis.
- Kemampuan yang ia kuasai seputar prinsip-prinsip dasardari berbagai informasi desain grafis, namun tidak memahami dalam menerapkannya secara teratur karena kurangnya pengalaman dan sedikitnya ketrampilan

ASPIRING (AMATIR)

- Aspiring adalah tingkat di mana seseorang memasuki dan menggeluti bidang seni dan bercita-cita untuk bekerja.
- Dia berusaha untuk mencari peluang untuk bekerja pada keterampilan kreatif dan meningkatkan pengalamannya
- Apapun tugas dia dapat, diselesaikan dengan waktu yang relatif lama.
- Dia bahkan tidak bisa memutuskan apakah akan bekerja paruh- waktu atau penuh waktu.
- Kemampuan imajinatif dan akal nya masih tidak cukup matang untuk mengikuti proses imajinasi.

LAZY (PELAJAR)

- Sebutan lazy (malas) bukan bermaksud mengatakan seniman sebagai pemalas.
- Lazy disini dimaksudkan sebagai tingkatan untuk seniman yang lambat dalam memutuskan suatu hal. karena tahap ini adalah awal mereka di lapangan. Mereka agak lamban dan kurang pengalaman dalam menuangkan ide dan kreatifitas desain yang ditawarkan. kurangnya eksposur yang memadai akan menjadi penghambat mereka dari inovasi ide-ide baru.
- namun mereka pantang menyerah dan terus berusaha memperluas daya kreatif.

PROFOUND

- Ini adalah tingkat yang banyak seniman capai dalam tahun pertama mereka belajar.
- Pada tingkat kreativitas ini, seniman mengembangkan keterampilan dalam usaha pemecahan masalah dan cara cerdas untuk mendapatkan pekerjaan.

- Di sini, daya kreatif mulai menyalakan dan roda imajinasi mulai berjalan liar. Tapi tunggu ... ini bukan tahap akhir.
- Hal ini karena dalam tingkat ini, seniman cenderung menjadi terlalu sedikit percaya diri dengan kemampuannya. Dan masih perlu untuk memahami tingkat kebebasan dan keterbatasan dalam seni..

INGENIOUS EINSTEIN

- Banyak seniman yang tidak bisa sampai ke tingkat ini. Meskipun dengan usaha keras keras, tapi benar-benar tidak bisa mendapatkan kunci kreatif untuk membuka pintu kecerdasan dan menjinakkan imajinasi.
- Ingenious adalah tingkat di mana seorang seniman sangat mahir, ia bisa muncul dengan ide-ide baru untuk melakukan hal yang sama dengan cara yang berbeda.

MAGNIFICENT MAESTRO

- Tingkat ini disebut dengan tingkat “Elite”. tingkat yang hanya diraih oleh segelintir orang.
- tingkat ini dimana tempat seorang legenda lahir.
- seorang maestro merupakan jenis orang yang dapat melaksanakan pekerjaan mereka dan menemukan waktu untuk cara-cara kreatif dalam mengalahkan tekanan perasaan pada waktu yang sama.
- Mereka begitu pandai hingga mereka dapat menciptakan kegunaan keluar dari apa pun.
- Mereka memiliki kemampuan untuk mengubah tumpukan batu bara yang padat ke dalam tumpukan berlian berkilauan.
- Namun ini bukan tingkat akhir dari kreativitas karena tidak ada batasan untuk kreativitas manusia. **(SKOR 50)**

2. Perbedaan ingenious einstein dan magnificent maestro

INGENIOUS EINSTEIN

- Banyak seniman yang tidak bisa sampai ke tingkat ini. Meskipun dengan usaha keras keras, tapi benar-benar tidak bisa mendapatkan kunci kreatif untuk membuka pintu kecerdasan dan menjinakkan imajinasi.
- Ingenious adalah tingkat di mana seorang seniman sangat mahir, ia bisa muncul dengan ide-ide baru untuk melakukan hal yang sama dengan cara yang berbeda.

MAGNIFICENT MAESTRO

- Tingkat ini disebut dengan tingkat “Elite”. tingkat yang hanya diraih oleh segelintir orang.
- tingkat ini dimana tempat seorang legenda lahir.
- seorang maestro merupakan jenis orang yang dapat melaksanakan pekerjaan mereka dan menemukan waktu untuk cara-cara kreatif dalam mengalahkan tekanan perasaan pada waktu yang sama.
- Mereka begitu pandai hingga mereka dapat menciptakan kegunaan keluar dari apa pun.

- Mereka memiliki kemampuan untuk mengubah tumpukan batu bara yang padat ke dalam tumpukan berlian berkilauan.
- Namun ini bukan tingkat akhir dari kreativitas karena tidak ada batasan untuk kreativitas manusia. **(SKOR 50)**

Penskoran

Jawaban benar nilai 100

Lampiran 2

Soal Praktek (Keterampilan) (60 MENIT)

Mendiskusikan bersama kelompok, tentang hal-hal berikut ini:

1. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif Level kreativitas seni.
(No 1 jika benar 100)

Lampiran 3 (penilaian sikap spritual)

NO	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati			
		Berdoa sebelum aktivitas	Bersyukur	Mengucap Salam	Beribadah dengan baik
1					
2					
3					

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik

Lampiran 4 (penilaian sikap sosial)

NO	NAMA SISWA	SIKAP								
		Motivasi	Rasa ingin tahu	Tanggung jawab	Jujur	Peduli	Kerja sama	Santun	Percaya diri	Disiplin
1										
2										
3										

Disi dengan skor 1 – 4

1 Kurang 2 Cukup 3 Baik 4 Sangat Baik