

## 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/ Ganjil  
Topik/Tema : Bentuk Pengembangan Kreativitas  
Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)  
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

### A. Kompetensi Inti

<b>Pengetahuan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li></ul>
<b>Keterampilan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li></ul>

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4. Memahami bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni 4.4. Mengkomunikasikan bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami 4 jenis pengembangan kreativitas seni.</li><li>• Mengerti serta mampu menjelaskan dan menyampaikan 4 jenis pengembangan kreativitas seni.</li></ul>

## C. 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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas.
2. Mampu menjelaskan dan menyampaikan secara komunikatif bentuk-bentuk pengembangan kreativitas.

## D. Materi Pembelajaran :

Pernahkah Anda mendengar seseorang berkata, "Oh, John - dia sangat kreatif! Saya berharap saya bisa kreatif seperti itu." Itu membuatnya seolah-olah kreativitas adalah keterampilan atau bakat alami, seperti kemampuan menyanyi atau melukis. Di lain waktu, orang berkata "Saya akan menghadiri seminar untuk mempelajari cara menjadi lebih kreatif". Itu membuatnya seolah-olah kreativitas adalah keterampilan yang dapat dipelajari siapa saja. Jadi, yang mana? Baik, jenis keduanya dan jenis keduanya.

Empat Jenis Kreativitas - Arne Dietrich (2004) mengidentifikasi 4 jenis kreativitas yang sesuai dengan aktivitas otak yang berbeda. Anggap saja seperti matriks:

Kreativitas bisa berbasis emosional atau kognitif, dan juga bisa spontan atau disengaja. Itu memberi Anda empat kuadran.

	Cognitive	Emotional
Deliberate	Thomas Edison	Therapeutic A-ha Moment
Spontaneous	Newton and the Apple	Artists, Musicians

# 1: Thomas Edison -Kreativitas yang disengaja dan kognitif adalah jenis kreativitas yang berasal dari kerja berkelanjutan dalam suatu disiplin. Misalnya, Thomas Edison, penemu bola lampu listrik, adalah pencipta yang disengaja dan kognitif. Dia menjalankan eksperimen demi eksperimen sebelum dia menemukan sebuah penemuan. Selain bohlam, Thomas Edison juga menemukan fonograf, dan kamera gambar bergerak. Salah satu kutipan terkenalnya adalah:

*"Saya tidak pernah gagal. Saya baru saja menemukan 10.000 cara yang tidak akan berhasil. "*

Kreativitas yang disengaja dan kognitif berasal dari korteks pre-frontal (PFC) di otak Anda. PFC memungkinkan Anda melakukan 2 hal: 1) memberi perhatian terfokus dan 2) membuat koneksi di antara informasi yang telah Anda simpan di bagian lain otak Anda. Agar kreativitas kognitif yang disengaja muncul, Anda harus sudah memiliki pengetahuan tentang satu atau beberapa topik tertentu. Ketika Anda secara sengaja dan secara kognitif kreatif, Anda mengumpulkan informasi yang ada dengan cara baru dan baru.

# 2: Momen terobosan pribadi "a-ha" -Jika Anda pernah mengalami krisis pribadi (putus hubungan, dipecat, mengalami kebangkrutan), dan kemudian memiliki sekilas wawasan tentang diri Anda dan rangkaian keputusan buruk apa yang mungkin telah Anda buat yang berkontribusi pada krisis tersebut, maka Anda mungkin pernah mengalami kreativitas emosional yang disengaja. Jenis kreativitas ini juga melibatkan PFC. Itu bagian yang disengaja. Tetapi alih-alih memusatkan perhatian pada bidang pengetahuan atau keahlian tertentu, orang-orang yang terlibat dalam kreativitas emosional yang disengaja memiliki banyak momen yang berkaitan dengan perasaan dan emosi. Korteks cingulate adalah bagian otak yang memproses perasaan kompleks yang terkait dengan cara Anda berinteraksi dengan orang lain, dan tempat Anda di dunia. Dan korteks cingulated terhubung ke PFC. Kedua area otak ini aktif dengan jenis kreativitas ini.

# 3 Momen "Eureka" Isaac Newton - Pernahkah Anda mengerjakan masalah atau ide yang sepertinya tidak dapat Anda pecahkan. Mungkin Anda telah mencoba mencari cara untuk mengatur proyek di tempat kerja, dan Anda tidak melihat bagaimana Anda dapat membebaskan orang yang tepat untuk melakukan proyek tersebut. Kemudian Anda pergi makan siang, dan dalam perjalanan kembali, Anda mendapatkan sekilas wawasan tentang bagaimana mengelola proyek. Ini adalah contoh kreativitas spontan dan kognitif.

Kreativitas spontan dan kognitif melibatkan ganglia basal otak. Di sinilah dopamin disimpan, dan merupakan bagian otak yang beroperasi di luar kesadaran Anda. Selama kreativitas kognitif spontan, otak sadar berhenti mengerjakan masalah, dan ini memberi bagian otak bawah sadar kesempatan untuk mengerjakannya. Jika suatu masalah membutuhkan pemikiran "di luar kotak" maka Anda perlu menghilangkannya untuk sementara dari kesadaran. Dengan melakukan aktivitas berbeda dan tidak terkait, PFC mampu menghubungkan informasi dengan cara baru melalui pemrosesan mental bawah sadar Anda. Kisah tentang Isaac Newton yang memikirkan gravitasi sambil menonton apel yang jatuh adalah contoh kreativitas spontan dan kognitif. Perhatikan bahwa jenis kreativitas ini memang membutuhkan pengetahuan yang sudah ada. Itu adalah bagian kognitif.

# 4: "Epiphanies" - Kreativitas spontan dan emosional berasal dari amigdala. Amigdala adalah tempat emosi dasar diproses. Ketika otak sadar dan PFC sedang beristirahat, maka ide dan kreasi spontan bisa muncul. Ini adalah jenis kreativitas yang Anda pikirkan saat memikirkan artis dan musisi hebat. Seringkali momen kreatif spontan dan emosional semacam ini cukup kuat, seperti pencerahan, atau pengalaman religius. Tidak diperlukan pengetahuan khusus (bukan kognitif) untuk jenis kreativitas ini, tetapi seringkali ada keterampilan (menulis, artistik, musik) yang dibutuhkan untuk menciptakan sesuatu dari ide kreatif spontan dan emosional.

Take-Aways:

- Kreativitas yang disengaja dan kognitif membutuhkan pengetahuan tingkat tinggi dan banyak waktu
- Kreativitas yang disengaja dan emosional membutuhkan waktu tenang
- Kreativitas spontan dan kognitif membutuhkan penghentian pekerjaan untuk menyelesaikan masalah dan menjauh
- Kreativitas spontan dan emosional mungkin tidak dapat dirancang untuk

#### **E. 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://psychpedia.blogspot.com/2015/01/types-of-creativity.html>

#### **F. Metode Pembelajaran :**

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

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p><b>Pembukaan (10 menit)</b></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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p>
2.	<p><b>Kegiatan Inti (60 menit)</b></p> <p><b>a. Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru memilih bahan bacaan yang sesuai, kemudian dibagikan kepada siswa</li><li>2) Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan sendiri ataupun dengan teman</li><li>3) Guru meminta kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami, kemudian guru menganjurkan kepada peserta didik untuk memberi tanda sebanyak mungkin</li></ol> <p><b>b. Menanya</b></p> <p>Dengan dibimbing guru, peserta didik diminta untuk berdiskusi agar mendapatkan klarifikasi tentang <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p><b>c. Mengumpulkan data/informasi/Mengeksplorasi</b></p> <p>Guru membimbing siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami sebanyak mungkin</p> <p><b>d. Asosiasi/menalar/Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>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 mengerti</li><li>2) 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</li></ol>

No.	Kegiatan
	<p>selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.</p> <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><b>e. Mengkomunikasikan/Menyimpulkan</b></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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p>5) Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.</p>
3.	<p><b>Penutup (20 menit)</b></p> <p><b>a. Kesimpulan</b> Guru bersama peserta didik mencoba untuk membuat kesimpulan tentang <i>pengertian secara umum tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</i></p> <p><b>b. Refleksi</b> Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan)</p> <p><b>c. Peserta didik diberi tugas untuk mencari dan mempelajari materi berikutnya di rumah.</b></p> <p><b>d. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.</b></p>

## H. Penilaian (instrument terlampir)

### 1. Pengetahuan

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

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan Kreativitas yang disengaja dan kognitif	1
2.	Menjelaskan kreativitas emosional yang disengaja	2
3.	Menjelaskan kreativitas spontan dan kognitif	3
4.	Menjelaskan Kreativitas spontan dan emosional	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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas.	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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas!
2. Jelaskan perbedaan kreativitas emosional dan kognitif!

#### Kunci Jawaban

1. Empat Jenis Kreativitas - Arne Dietrich (2004) mengidentifikasi 4 jenis kreativitas yang sesuai dengan aktivitas otak yang berbeda. Anggap saja seperti matriks: Kreativitas bisa berbasis emosional atau kognitif, dan juga bisa spontan atau disengaja. Itu memberi Anda empat kuadran. **(SKOR 50)**

	Cognitive	Emotional
Deliberate	Thomas Edison	Therapeutic A-ha Moment
Spontaneous	Newton and the Apple	Artists, Musicians

2. # 1: Thomas Edison -Kreativitas yang disengaja dan kognitif adalah jenis kreativitas yang berasal dari kerja berkelanjutan dalam suatu disiplin. Misalnya, Thomas Edison, penemu bola lampu listrik, adalah pencipta yang disengaja dan kognitif. Dia menjalankan eksperimen demi eksperimen sebelum dia menemukan sebuah penemuan. Selain bohlam, Thomas Edison juga menemukan fonograf, dan kamera gambar bergerak. Salah satu kutipan terkenalnya adalah:

*"Saya tidak pernah gagal. Saya baru saja menemukan 10.000 cara yang tidak akan berhasil. "*

Kreativitas yang disengaja dan kognitif berasal dari korteks pre-frontal (PFC) di otak Anda. PFC memungkinkan Anda melakukan 2 hal: 1) memberi perhatian terfokus dan 2) membuat koneksi di antara informasi yang telah Anda simpan di bagian lain otak Anda. Agar kreativitas kognitif yang disengaja muncul, Anda harus sudah memiliki pengetahuan tentang satu atau beberapa topik tertentu. Ketika Anda secara sengaja dan secara kognitif kreatif, Anda mengumpulkan informasi yang ada dengan cara baru dan baru.

# 2: Momen terobosan pribadi "a-ha" -Jika Anda pernah mengalami krisis pribadi (putus hubungan, dipecat, mengalami kebangkrutan), dan kemudian memiliki sekilas wawasan tentang diri Anda dan rangkaian keputusan buruk apa yang mungkin telah Anda buat yang berkontribusi pada krisis tersebut, maka Anda mungkin pernah mengalami kreativitas emosional yang disengaja. Jenis kreativitas ini juga melibatkan PFC. Itu bagian yang disengaja. Tetapi alih-alih memusatkan perhatian pada bidang pengetahuan atau keahlian tertentu, orang-orang yang terlibat dalam kreativitas emosional yang disengaja memiliki



banyak momen yang berkaitan dengan perasaan dan emosi. Korteks cingulate adalah bagian otak yang memproses perasaan kompleks yang terkait dengan cara Anda berinteraksi dengan orang lain, dan tempat Anda di dunia. Dan korteks cingulated terhubung ke PFC. Kedua area otak ini aktif dengan jenis kreativitas ini.

# 3 Momen “Eureka” Isaac Newton - Pernahkah Anda mengerjakan masalah atau ide yang sepertinya tidak dapat Anda pecahkan. Mungkin Anda telah mencoba mencari cara untuk mengatur proyek di tempat kerja, dan Anda tidak melihat bagaimana Anda dapat membebaskan orang yang tepat untuk melakukan proyek tersebut. Kemudian Anda pergi makan siang, dan dalam perjalanan kembali, Anda mendapatkan sekilas wawasan tentang bagaimana mengelola proyek. Ini adalah contoh kreativitas spontan dan kognitif.

Kreativitas spontan dan kognitif melibatkan ganglia basal otak. Di sinilah dopamin disimpan, dan merupakan bagian otak yang beroperasi di luar kesadaran Anda. Selama kreativitas kognitif spontan, otak sadar berhenti mengerjakan masalah, dan ini memberi bagian otak bawah sadar kesempatan untuk mengerjakannya. Jika suatu masalah membutuhkan pemikiran "di luar kotak" maka Anda perlu menghilangkannya untuk sementara dari kesadaran. Dengan melakukan aktivitas berbeda dan tidak terkait, PFC mampu menghubungkan informasi dengan cara baru melalui pemrosesan mental bawah sadar Anda. Kisah tentang Isaac Newton yang memikirkan gravitasi sambil menonton apel yang jatuh adalah contoh kreativitas spontan dan kognitif. Perhatikan bahwa jenis kreativitas ini memang membutuhkan pengetahuan yang sudah ada. Itu adalah bagian kognitif.

# 4: "Epiphanies" - Kreativitas spontan dan emosional berasal dari amigdala. Amigdala adalah tempat emosi dasar diproses. Ketika otak sadar dan PFC sedang beristirahat, maka ide dan kreasi spontan bisa muncul. Ini adalah jenis kreativitas yang Anda pikirkan saat memikirkan artis dan musisi hebat. Seringkali momen kreatif spontan dan emosional semacam ini cukup kuat, seperti pencerahan, atau pengalaman religius. Tidak diperlukan pengetahuan khusus (bukan kognitif) untuk jenis kreativitas ini, tetapi seringkali ada keterampilan (menulis, artistik, musik) yang dibutuhkan untuk menciptakan sesuatu dari ide kreatif spontan dan emosional.

Take-Aways:

- Kreativitas yang disengaja dan kognitif membutuhkan pengetahuan tingkat tinggi dan banyak waktu
- Kreativitas yang disengaja dan emosional membutuhkan waktu tenang
- Kreativitas spontan dan kognitif membutuhkan penghentian pekerjaan untuk menyelesaikan masalah dan menjauh
- Kreativitas spontan dan emosional mungkin tidak dapat dirancang untuk

**(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 bentuk-bentuk pengembangan kreativitas.

(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