

## 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 : Inovasi Karya Seni  
 Pertemuan Ke- : 1 (1 x pertemuan)  
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

### 1. 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>

## 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9. Menerapkan inovasi karya seni 4.9. Membuat karya inovatif bidang seni	<ul style="list-style-type: none"><li>Mampu memahami pengertian inovasi, macam, syarat, ciri-ciri, perbedaaan persamaan inovasi-kreatif</li><li>Membuat karya menggunakan inovasi karya seni</li></ul>

## 3. Tujuan Pembelajaran

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

- Dengan latihan dan praktek mampu membuat inovasi karya seni.
- Mampu menampilkan dan menyajikan karya inovatif bidang seni

## 4. Materi Pembelajaran :

### Pengertian Inovasi

- Melakukan proses pembaharuan/pemanfaatan/pengembangan dengan menciptakan hal baru yang berbeda dengan sebelumnya
- Penemuan baru dalam teknologi atau kemampuan dalam memperkenalkan temuan baru yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya
- Gagasan, ide, rencana, praktek atau benda yang diterima dan disadari sebagai hal yang baru dari seseorang atau kelompok untuk di implementasikan atau diadopsi
- Gagasan atau ide baru yang diterapkan untuk memperbaiki suatu produk atau jasa

### Macam Inovasi

- Invention
  - Inovasi yang terjadi karena sengaja
  - proses munculnya suatu hal baru dari kombinasi hal-hal lama yang telah ada
- Discovery
  - Inovasi yang terjadi tanpa sengaja,
  - penemuan hal baru, baik berupa alat ataupun gagasan

*Discovery dapat menjadi invention, ketika masyarakat mengakui dan dapat memanfaatkan hasil inovasi tersebut.*

### Syarat Inovasi

- Baru
- Berbeda dari sebelumnya atau yang telah ada
- Memberikan manfaat bagi inovator dan orang lain

### Ciri ciri Inovasi

- Memiliki ciri khusus
- Memiliki unsur pembaharuan
- Program inovasi melalui program yang terencana
- Memiliki tujuan

### Perbedaan & Persamaan Inovasi-Kreatif

KREATIF	INOVASI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Naluri sejak lahir</li><li>• proses timbulnya ide-ide baru</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat muncul ketika diasah dan dikembangkan terus menerus</li><li>• melakukan/mengimplementasikan ide yang terdapat dalam kreativitas</li><li>• menjadikan ide tersebut mendapat nilai komersil</li></ul>

### Persamaan

menciptakan ide-ide baru, gagasan baru, metode baru, cara baru dalam memecahkan masalah dan peluang yang berbeda dari sebelumnya

### 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/36026737/inovasi\\_karya\\_seni](https://www.academia.edu/36026737/inovasi_karya_seni)

### 6. Metode Pembelajaran :

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

## 7. 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 Inovasi karya seni</i></p> <p>c. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian secara umum tentang Inovasi karya seni</i></p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian secara umum tentang Inovasi karya seni</i></p> <p>e. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian secara umum tentang Inovasi karya seni</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian secara umum tentang Inovasi karya seni</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 Inovasi karya seni</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 selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi kelompok.</li></ol>

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><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 Inovasi karya 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 Inovasi karya seni</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 Inovasi karya seni</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>

## 8. Penilaian (instrument terlampir)

### 1. Pengetahuan

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

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Menjelaskan pengertian dan macam inovasi	1
2.	Menjelaskan syarat dan ciri inovasi	2
3.	Menjelaskan perbedaan dan persamaan inovasi dengan kreatif	3

## 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 Inovasi karya 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 pengertian Inovasi karya seni!
2. Jelaskan ciri ciri inovasi!
3. Jelaskan persamaan dan perbedaan kreatif dengan inovasi!

#### Kunci Jawaban

##### 1. Pengertian Inovasi

- Melakukan proses pembaharuan/pemanfaatan/pengembangan dengan menciptakan hal baru yang berbeda dengan sebelumnya
- Penemuan baru dalam teknologi atau kemampuan dalam memperkenalkan temuan baru yang berbeda dari yang telah ada sebelumnya
- Gagasan, ide, rencana, praktek atau benda yang diterima dan disadari sebagai hal yang baru dari seseorang atau kelompok untuk di implementasikan atau diadopsi
- Gagasan atau ide baru yang diterapkan untuk memperbaiki suatu produk atau jasa

(SKOR 30)

##### 2. Ciri ciri inovasi

- Memiliki ciri khusus
- Memiliki unsur pembaharuan
- Program inovasi melalui program yang terencana
- Memiliki tujuan

(SKOR 35)

##### 3. Persamaan dan perbedaan kreatif dengan inovasi

KREATIF	INOVASI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Naluri sejak lahir</li><li>• proses timbulnya ide-ide baru</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dapat muncul ketika diasah dan dikembangkan terus menerus</li><li>• melakukan/mengimplementasikan ide yang terdapat dalam kreativitas</li><li>• menjadikan ide tersebut mendapat nilai komersil</li></ul>

#### Persamaan

Menciptakan ide-ide baru, gagasan baru, metode baru, cara baru dalam memecahkan masalah dan peluang yang berbeda dari sebelumnya (SKOR 35)

#### 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 Inovasi karya 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