

Nama Sekolah	UPTD SMP NEGERI 1 KONANG	
Mata Pelajaran	Seni Budaya – Seni Rupa	
Kelas/Semester	IX/Genap	
Alokasi Waktu	3 JP	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik	4.3 Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik
	IPK 3	IPK 4
	3.3.1 Peserta didik dapat mendeskripsikan prosedur membuat desain grafis dengan berbagai bahan dan teknik	4.3.2 Peserta didik dapat membuat cetak tinggi dari bahan sayur/buah sesuai kreatifitas masing-masing
Materi Pembelajaran	Mendisain cetak tinggi dari bahan sayur/buah sesuai kreatifitas masing-masing	
Model: <i>Project Based Learning</i>	Langkah Pembelajaran:	
Produk: Desain grafis cetak tinggi	Pendahuluan :dengan kegiatan awal yg menyenangkan (AM) Salam, Doa, Apersepsi	
Deskripsi: Peserta didik secara individu menggambar desain di kertas	Kegiatan Inti YANG MENGGAIRAHKAN (IM)	
	1. Pertanyaan Mendasar	
	- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai seni grafis serta teknik dan cara membuat desain grafis.	
	- Peserta didik mengamati contoh seni grafis yang disediakan guru dan menanyakan apa saja yang ada dalam seni grafis tersebut	
	- https://drive.google.com/drive/folders/1-yHlBkBtnI-tV_iJ3ZUbBGg8THU6LWCA	
	2. Mendesain Perencanaan Produk	
	- Guru mengarahkan peserta didik membuat desain atau merencanakan pembuatan cetak tinggi.	
	- Peserta didik membuat desain cetak tinggi sesuai tema yang ditentukan guru	
	- https://drive.google.com/drive/folders/1-yHlBkBtnI-tV_iJ3ZUbBGg8THU6LWCA	

<p>Alat, Bahan, Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensil - Kertas - Contoh seni grafis - Buku Bacaan mengenai seni grafis https://drive.google.com/drive/folders/1-yH1bkBtNl-tV_iJ3ZUbBGg8THU6LWCA - Internet https://www.youtube.com/watch?v=IU5spPu9TQs 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyusun Jadwal Pembuatan <ul style="list-style-type: none"> - Guru menugaskan siswa untuk membagi waktu untuk mengerjakan cetak tinggi sampai kepeamberian warna pada pertemuan selanjutnya - Peserta didik menentukan jadwal membuat cetak tinggi sampai pada pertemuan selanjutnya 4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek <ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan monitoring proses mengerjakan cetak tinggi oleh peserta didik secara individu - Peserta didik mengerjakan dan menyampaikan kesulitan yang dihadapi saat mengerjakan 5. Menguji Hasil <ul style="list-style-type: none"> - Guru memilih 5 hasil penugasan peserta didik untuk di presentasikan proses pengerjaan membuat cetak tinggi - Peserta didik yang terpilih menyampaikan hasil sementara pembuatan cetak tinggi 6. Evaluasi Pengalaman Belajar. <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan evaluasi dan kesimpulan belajar yang telah dilakukan. - Peserta didik menyimak penyampaian hasil evaluasi guru, kemudian dijadikan acuan untuk menyelesaikan pembuatan cetak tinggi sampai akhir <p>Kegiatan Penutup: DENGAN AKHIR YANG MENGESANKAN (AM) Melaksanakan tanya jawab, menyimpulkan materi pelajaran, dan refleksi. Dilanjutkan dengan doa dan memberi salam.</p>
<p>Assesmen: Produk : Tabel format penilaian produk Kesesuaian cetak tinggi dengan tema, kreativitas bentuk, Pewarnaan, kerapian dan kebersihan pada kertas.</p>	

Kepala UPTD SMPN 1 KONANG

Bangkalan, 2 Januari 2021
Guru Mata Pelajaran

ABDUL RASID, S.Ag.M.Pd.I
NIP. 197603102002121004

SITI AISYAH, S.Pd
NIP. 197905292005012014

PROYEK/PRODUK	DESKRIPSI
DESAIN GRAFIS	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih Tema Gambar: flora, fauna atau bebas - Membuat desain cetak tinggi pada kertas gambar A4 - Dikerjakan secara individu - Pembuatan desain/sketsa dan pewarnaan wajib dikerjakan di sekolah. - salah satu contoh dengan melihat youtube https://www.youtube.com/watch?v=IU5spPu9TQs

Tabel format penilaian produk:

Aspek Pengamatan	Bobot	Nilai	Total
Kesesuaian Gambar dengan tema	30		
Kreativitas Pewarnaan	30		
Kelengkapan alat dan bahan	25		
Kerapian	15		