

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP)

SIMULASI MENGAJAR CALON PENGAJAR PRAKTIK

Luring

Oleh : Ferisal Agus Indartono, S.Pd
SMP NEGERI 2 LENGKONG



Muatan Pembelajaran : **Seni Budaya**

Materi : **Ilustrasi (Menggambar Karakter Kartun)**

Tujuan Pembelajaran :

Melalui Kegiatan pembelajaran demonstrasi, siswa dapat

1. Memahami alur mencari ide dalam menggambar karakter kartun
2. Mampu menstilasi bentuk benda mati menjadi karakter kartun sederhana
3. Mampu menggambar karakter kartun sesuai imajinasi sendiri



INDIKATOR PEMBELAJARAN :

Berkarya ilustrasi dua dimensi

ALOKASI WAKTU : 10 MENIT



A. Langkah- langkah Pembelajaran

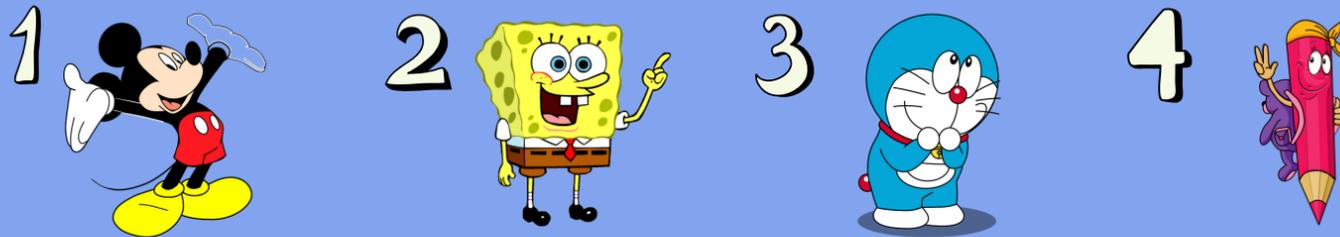
Kegiatan pendahuluan (2 Menit)

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan meminta peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran serta memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- Mengaitkan materi, tema atau kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan Materi kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
- Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi : Berkarya ilustrasi (Menggambar karakter kartun)
- Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (6 menit)

Kegiatan Literasi dan Critical Thinking

- Peserta didik mengamati gambar karakter kartun yang populer di masyarakat



- Peserta didik menyebutkan perbedaan dari gambar karakter yang diamati sesuai pemahaman masing masing
- Guru menjelaskan secara singkat tentang gambar yang di amati dengan materi yang akan disampaikan terutama dari segi ide awal atau objek tokoh kartun

Creative Thinking, Inkuiri and skill (Kreativitas Pemilihan objek dan kemampuan menggambar)

- Peserta didik mencari benda mati yang ada di sekitar peserta didik (didalam tempat pensil, tas dll)
- Peserta didik mengamati anatomi benda dan menyampaikan hasil pengamatan ke kelas atau guru
- Guru mendemonstrasikan cara menggambar karakter kartun dari benda mati (contoh : Pensil)

Langkah Langkah :

- Guru menggambar pensil secara bentuk asli (kaku dan nyata) lalu memberi contoh menggambar pensil secara stilasi (mengubah bentuk) menjadi lebih fleksibel
- Guru menggambar wajah pada karakter pensil dengan ekspresi tertawa
- Guru menggambar tangan, kaki serta aksesoris lain seperti baju, sepatu dll

Colaboration (Praktek menggambar)

- Peserta didik menggambar karakter kartun sesuai karakter dan anatomi benda mati yang sudah dipilih dalam batas waktu yang ditentukan oleh guru
- Peserta didik memberi kelengkapan pada gambar karakter kartun sesuai dengan imajinasi masing masing



Kegiatan Penutup (2 Menit)

Peserta didik menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran, selanjutnya guru memberikan umpan balik dan Penugasan (menggambar karakter kartun dari bentuk makanan), serta menginformasikan pembelajaran selanjutnya, kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

B. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan berupa tes tertulis uraian
2. Penilaian Keterampilan berupa penilaian unjuk kerja
3. Penilaian sikap saat mengikuti Proses pembelajaran



1. Penilaian Pengetahuan

a. Teknik Penilaian: Tes Uraian

b. Instrumen Penilaian dan Penskoran

> Instrumen Penilaian

- 1) Jelaskan langkah langkah dalam menggambar karakter kartun dari benda mati atau alat tulis !
- 2) Mengapa teknik dan langkah dalam menggambar karakter kartun harus dipahami oleh peserta didik.

> Penskoran

1) Penskoran

Skor 4 (50), jika penjelasan benar dan lengkap

Skor 3 (40), jika penjelasan benar tetapi kurang lengkap

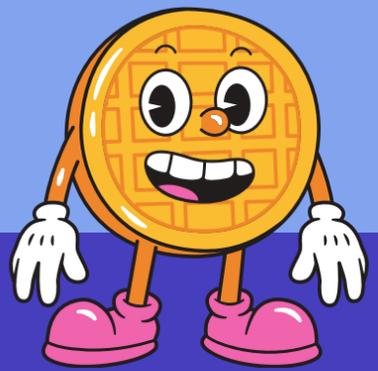
Skor 2, (30) jika sebagian penjelasan tidak benar dan kurang lengkap

Skor 1, (20) jika hanya sebagian penjelasan yang benar dan tidak lengkap

2) Pengolahan skor

Skor maksimum: 100

Nilai yang diperoleh siswa: Skor soal 1 + 2 , misal (50 + 40 = 90)



2. Penilaian Keterampilan

a. Penilaian Praktek

1) Teknik Penilaian : Tes Praktek

2) Instrumen Penilaian : Buatlah sebuah karakter kartun dari ide objek benda mati yang sudah kau pilih !

Skor :

- 90 - 100 : Gambar yang dihasilkan sesuai dengan stilasi objek yang dipilih serta diperkaya dengan penguasaan teknik arsir dan bentuk yang proporsional serta menarik / daya kejut dengan sangat baik.
- 80 - 89 : Gambar yang dihasilkan sesuai dengan stilasi objek yang dipilih serta diperkaya dengan penguasaan teknik arsir dan bentuk yang proporsional serta menarik / daya kejut dengan baik
- 70 - 79 : Gambar yang dihasilkan cukup sesuai dengan stilasi objek yang dipilih serta diperkaya dengan penguasaan teknik arsir dan bentuk yang proporsional serta menarik / daya kejut dengan cukup baik
- 60 - 69 : Gambar yang dihasilkan kurang sesuai dengan stilasi objek yang dipilih serta tidak diperkaya dengan penguasaan teknik arsir dan bentuk yang proporsional dan kurang menarik / tidak memiliki daya kejut



3. PENILAIAN SIKAP

• Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru.

Berikut contoh instrumen penilaian sikap :

NAMA	BS	JJ	TJ	DS
ROY	4	3	3	4

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup



Galeri Kartun (ide visual)



Galeri Kartun (ide visual)



RPP
oleh : Ferisal Agus I

SMP N 2 Lengkong - Nganjuk