

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMKN 2 Boyolangu
Kelas / Semester	: X/ Gasal
Tema	: Memahami Media, Bahan dan Teknik Dalam Proses Berkarya Seni Rupa
Sub Tema	: Teknik dalam Proses Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (1 x Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat menjelaskan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan berbagai sumber belajar.
2. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat menunjukkan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan berbagai sumber belajar.
3. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat membedakan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan berbagai sumber belajar.
4. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat menganalisa perbedaan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan berbagai sumber belajar.
5. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat mendiskripsikan prosedur membuat karya dua dimensi dengan menerapkan teknik proses berkarya seni dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.
6. Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan *problem based learning*, peserta didik dapat memperagakan teknik proses berkarya seni dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru melakukan kegiatan pembukaan dengan memberi salam. Maksud kegiatan ini adalah untuk menggiring konsentrasi peserta didik kemateri yang akan diajarkan. Disamping itu juga untuk menyiapkan peserta didik secara fisik dan mental. Secara fisik berarti duduk tenang supaya lebih mudah konsentrasi, sedangkan secara mental adalah bagaimana mengarahkan mental peserta didik supaya siap belajar dan menerima pelajaran.	15 menit
	2. Guru melakukan apersepsi yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari dengan pertanyaan “Apa sajakah teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi itu?”	
	3. Guru memberikan pre tes untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dasar peserta didik terhadap materi teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.	
	4. Hasil pretes digunakan untuk menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar.	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dipelajari.	
	6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pertemuan ini.	
	7. Guru membentuk kelompok kecil yang heterogen berdasarkan nilai ulangan dengan beranggotakan empat sampai lima orang.	

Kegiatan Inti	<p>Fase 1</p> <p>Mengorientasikan siswa terhadap masalah</p>	105 menit
	<p>1. Menjelaskan tujuan pembelajaran teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi, menjelaskan bahan pembelajaran yang diperlukan yaitu macam-macam teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.</p>	
	<p>2. Kegiatan ini diawali peserta didik mengamati berbagai sumber belajar yaitu buku siswa, browsing internet tentang macam-macam teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi dalam kelompok belajar masing-masing.</p>	
	<p>3. Guru mengajukan fenomena atau masalah yang akan menjadi kegiatan pokok pembelajaran. Masalah tersebut adalah tentang deskripsi teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</p>	
	<p>Fase 2</p> <p>Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p>	
	<p>1. Guru membagikan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dalam kelompok masing-masing.</p>	
	<p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi dan mengolah data dengan mengamati buku dan sumber belajar lain yang relevan.</p>	
	<p>3. Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi melalui proses menanya.</p>	
	<p>Fase 3</p> <p>Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p>	
	<p>1. Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi tentang teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi dan</p>	

	<p>penerapannya pada karya seni rupa, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah tentang teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi yang sedang dikaji.</p>	
	<p>Fase 4</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	
	<p>1. Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan tentang teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya dalam kelompok belajar.</p>	
	<p>2. Siswa mengolah informasi/ mengasosiasi dari hasil eksperimen tentang teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</p>	
	<p>Fase 5</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>	
	<p>1. Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan dalam mengkaji tentang teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</p>	
	<p>2. Siswa membuat laporan dan mengkomunikasikan dengan cara mempresentasikan hasil diskusi kelompok dalam diskusi kelas.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.</p> <p>2. Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang</p>	15 menit

	”Penerapan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi”.	
	5. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdo’a bersyukur kepada Allah SWT dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas.	

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian kompetensi sikap

- a. Lembar Observasi
- b. Lembar Penilaian Diri
- c. Lembar Penilaian Teman Sejawat

2. Penilaian kompetensi pengetahuan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi

- a. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda

3. Penilaian kompetensi keterampilan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi

- a. Instrumen tes praktik yaitu keterampilan menggambar karya seni rupa dua dimensi berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*)
- b. Instrumen portofolio adalah kumpulan seluruh karya peserta didik berupa gambar karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan berbagai teknik

No	Kompetensi yang diukur	Teknik	Bentuk Instrumen	Nama Instrumen
1.	Sikap spiritual	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi dengan rubrik	Instrumen sikap spiritual
2.	Sikap sosial	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik	Instrumen sikap sosial
3.	Pengetahuan	Tes	Tes tulis pilihan ganda	Instrumen tes kompetensi pengetahuan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi
4.	Keterampilan	Unjuk kerja	Tes praktik	Instrumen tes kompetensi keterampilan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi

4. Instrumen Penilaian (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

M. Zamroji, M. Pd.
Pembina Tk. I
NIP. 19691215 199512 1 001

Tulungagung, 18 Juni 2021
Guru Mata Pelajaran

Musripah, S.Pd., M. Pd.
NIP. 19690723 199503 2 006

LAMPIRAN

1. Instrumen Untuk Menilai Kompetensi Sikap

a. Lembar Observasi

1) Petunjuk

Setelah mengikuti mata pelajaran Seni Budaya berikan penilaian Anda secara jujur pada instrumen lembar observasi dengan kriteria sebagai berikut.

Skor 4 jika sangat baik

Skor 3 jika cukup baik

Skor 2 jika kurang baik

Skor 1 jika sangat kurang

2) Instrumen

Tabel Rekapitulasi Skor Sikap Spiritual dan Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sikap Sosial								
		Berdo' a	Memberi salam	Mengucap syukur	Jujur	Disiplin	Cermat	Tanggung jawab	Kerjasama	Toleran
1.										
2.										
3.										
4.										
Dst										

3) Penskoran

Jumlah merupakan skor kompetensi siswa aspek sikap spiritual dan sikap sosial.

b. Lembar Penilaian Diri

1) Petunjuk

Setelah mengikuti mata pelajaran Seni Budaya berikan penilaian diri Anda secara jujur pada instrumen penilaian diri dengan kriteria sebagai berikut.

Skor 4 jika sangat baik

Skor 3 jika cukup baik

Skor 2 jika kurang baik

Skor 1 jika sangat kurang

2) Instrumen

Tabel Rekapitulasi Skor Sikap Spiritual dan Sikap Sosial

No	Sikap Spiritual dan Sikap Sosial	Skor
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran	
2.	Memberi salam sebelum dan sesudah presentasi	
3.	Besyukur setelah berhasil melakukan pekerjaan	
4.	Jujur	
5.	Disiplin	
6.	Cermat	
7.	Tanggung jawab	
8.	Kerja sama	
9.	Toleran	
Jumlah		

3) Penskoran

Jumlah merupakan skor kompetensi siswa aspek sikap spiritual dan sikap sosial.

c. Lembar Penilaian Teman Sejawat

1) Petunjuk

Setelah mengikuti mata pelajaran Seni Budaya berikan penilaian Anda secara jujur pada instrumen penilaian teman sejawat dengan kriteria sebagai berikut.

Skor 4 jika sangat baik

Skor 3 jika cukup baik

Skor 2 jika kurang baik

Skor 1 jika sangat kurang

2) Instrumen

No	Nama Teman	Skor Indikator									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
Dst											

Keterangan indikator

1. Berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran unsur-unsur desain
2. Memberi salam sebelum dan sesudah presentasi sesuai agama yang dianutnya
3. Mengucap syukur ketika berhasil melakukan sesuatu
4. Jujur
5. Disiplin
6. Cermat
7. Tanggung jawab
8. Kerja sama
9. Toleran

3) Penskoran

Jumlah merupakan skor kompetensi siswa aspek sikap spiritual dan sikap sosial

4) Rubrik

Rubrik Penilaian Sikap

Berdo'a

Skor	Rubrik
4	Selalu menunjukkan sikap spiritual dengan berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran unsur-unsur desain sesuai agama yang dianutnya
3	Sering menunjukkan sikap spiritual dengan berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran unsur-unsur desain sesuai agama yang dianutnya
2	Kadang-kadang menunjukkan sikap spiritual dengan berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran unsur-unsur desain sesuai agama yang dianutnya
1	Sesekali menunjukkan sikap spiritual dengan berdo'a sebelum dan sesudah mengikuti pelajaran unsur-unsur desain sesuai agama yang dianutnya

Memberi salam

Skor	Rubrik
4	Selalu menunjukkan sikap spiritual dengan memberi salam pada awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut
3	Sering menunjukkan sikap spiritual dengan memberi salam pada awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut
2	Kadang-kadang menunjukkan sikap spiritual dengan memberi salam pada awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut
1	Sesekali menunjukkan sikap spiritual dengan memberi salam pada awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut

Mengucap syukur

Skor	Rubrik
4	Selalu menunjukkan sikap spiritual dengan mengucap syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu
3	Sering menunjukkan sikap spiritual dengan mengucap syukur

	ketika berhasil mengerjakan sesuatu
2	Kadang-kadang menunjukkan sikap spiritual dengan mengucapkan syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu
1	Sesekali menunjukkan sikap spiritual dengan mengucapkan syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu

Jujur

Skor	Rubrik
4	Selalu ada kesesuaian antara perkataan dan perbuatan, dan tidak mau menyontek pada waktu ulangan/ujian dalam keadaan apapun serta tidak meniru karya orang lain tanpa izin.
3	Sering ada kesesuaian antara perkataan dan perbuatan, tidak mau menyontek pada waktu ulangan/ujian, dan tidak meniru karya orang lain tanpa izin.
2	Kadang-kadang ada kesesuaian antara perkataan dan perbuatan, dan sering menyontek pada waktu ulangan/ujian serta sering meniru karya orang lain tanpa izin.
1	Tidak ada kesesuaian antara perkataan dan perbuatan, selalu berusaha menyontek pada waktu ulangan/ujian, dan selalu berusaha meniru karya orang lain tanpa izin.

Disiplin

Skor	Rubrik
4	Selalu bertindak dan berpakaian sesuai dengan aturan/hukum yang berlaku.
3	Sering bertindak dan berpakaian sesuai dengan aturan/hukum yang berlaku.
2	Kadang-kadang bertindak dan berpakaian sesuai dengan aturan/hukum yang berlaku.
1	Sesekali bertindak dan berpakaian sesuai dengan aturan/hukum yang berlaku.

Cermat

No	Indikator Kecermatan	Penilaian Kecermatan
1	Mengerjakan tugas dengan teliti.	Skor 1 jika muncul 1 indikator.
2	Berhati-hati dalam menyelesaikan tugas dan menggunakan peralatan.	Skor 2 jika muncul 2 indikator.
3	Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar mutu.	Skor 3 jika muncul 3 indikator.
4	Mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan standar waktu.	Skor 4 jika muncul 4 indikator.

Tanggung jawab

No	Indikator Tanggung Jawab	Penilaian Tanggung Jawab
1	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik.
2	Melaksanakan tugas/pekerjaan sesuai dengan target kualitas.	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
3	Melaksanakan tugas/pekerjaan sesuai dengan target waktu.	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
4	Mengembalikan barang yang dipinjam sesuai dengan kondisi semula.	Skor 4 jika 4-5 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
5	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.	

Kerjasama

No	Indikator Kerjasama	Penilaian Kerjasama
1	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok.	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan

		peserta didik.
2	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
3	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan.	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
4	Bersedia membantu orang lain di luar kelompok yang mengalami kesulitan.	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.

Toleran

No	Indikator Toleran	Penilaian Toleran
1	Bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik.
2	Berempati terhadap kondisi orang lain.	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
3	Menerima perbedaan pendapat, suku, agama, ras, budaya, dan <i>gender</i> .	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
4	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya.	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.

2. Instrumen Untuk Menilai Kompetensi Pengetahuan

a. Kisi-Kisi Kompetensi Pengetahuan Teknik dalam Proses Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Boyolangu
 Kelas/ Semester : X / Ganjil
 Tema : Memahami Media, Bahan dan Teknik Dalam Proses Berkarya Seni Rupa
 Sub Tema : Teknik dalam Proses Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi
 Waktu : 30 menit

Kompetensi Dasar	Jenis Tes	Indikator Pencapaian	Tingkat Kognitif, Nomor Butir Soal				
			C2	C3	C4	C5	C6
3.1 Memahami media, bahan dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	Tes tulis pilihan ganda	1. Disajikan beberapa teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi tersebut.	1 8	4	7		
		2. Disajikan beberapa teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi peserta didik dapat menunjukkan teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.			2 3 6		
		4. Disajikan beberapa teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi peserta didik dapat membedakan teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.			5		
		5. Disajikan beberapa macam teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi peserta didik dapat menganalisa perbedaan teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi dan penerapannya pada karya seni dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.				9	

		6	Disajikan langkah-langkah menerapkan teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi peserta didik dapat mendeskripsikan prosedur membuat karya seni rupa dua dimensi dengan menerapkan menerapkan teknik proses berkarya seni rupa dua dimensi sesuai dengan sumber belajar.					10
--	--	---	--	--	--	--	--	----

b. Tes Tulis Bentuk Pilihan Ganda

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Boyolangu
 Kelas/ Semester : X / Ganjil
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Materi Pokok : Teknik dalam Proses Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi

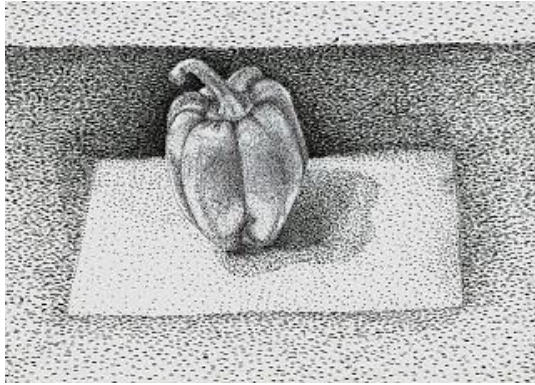
A. Petunjuk

1. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal!
2. Tuliskan identitas Anda pada kolom yang telah disediakan!
3. Bacalah dengan seksama setiap butir soal!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan cara membubuhkan tanda silang di depan jawaban yang Anda anggap paling benar!
5. Periksa pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada pengawas!

B. Soal

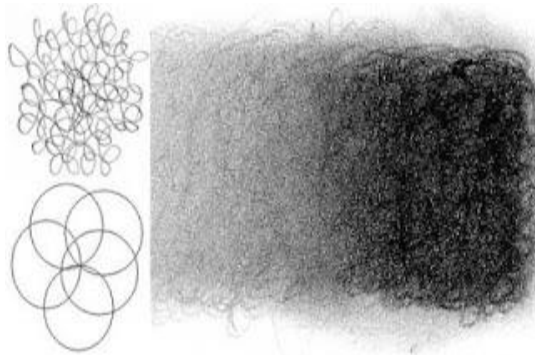
1. Teknik menggambar ini lebih menekankan pada kekuatan garis (*stroke*). Dilakukan berulang-ulang secara sejajar maupun tumpang berpotongan, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan gelap, atau dapat dilakukan secara sejajar dengan memperhatikan kerapatannya saja, apabila dilakukan dengan rapat menyebabkan kesan gelap dan sebaliknya. Teknik tersebut merupakan teknik ...
A. Arsir B. Dussel C. Block D. Silhouette E. Pointilisme

2. Amatilah gambar di bawah ini dengan seksama!



Teknik apakah yang digunakan pada karya dua dimensi tersebut?

- A. Arsir B. Dussel C. Block D. Silhouette E. **Pointilisme**
3. Amatilah teknik membuat arsiran di bawah ini dengan seksama!



Gambar di atas merupakan contoh lebih jelas teknik mengarsir dengan cara membuat bulatan-bulatan kecil yang tidak beraturan. Teknik mengarsir ini disebut.....

- A. *Hatching* B. *Crosshatching* C. ***Scribbling*** D. *Crossscribbling* E. *Stippling*
4. Cara mengarsir dengan memberikan titik titik, dan untuk memberikan value warna yang berbeda yaitu bisa dengan merapatkan atau merenggangkan (jarang) pengisian titiknya. Cara mengarsir ini disebut....
- A. *Hatching* B. *Crosshatching* C. *Scribbling* D. *Crossscribbling* E. ***Stippling***
5. Teknik menggambar ini menggunakan bantuan kapas atau alat khusus yang berupa gulungan kertas (bentuknya mirip pensil), bahkan jari-jari kitapun dapat digunakan untuk teknik menggambar yang satu ini. Pada teknik ini stroke/garis akan dihilangkan atau dihaluskan dengan cara digosok-gosok. Teknik ini merupakan teknik.....
- A. Arsir B. **Dussel** C. *Block* D. *Silhouette* E. *Pointilis*

6. Amatilah gambar berikut ini!



Gambar tersebut menggunakan teknik.....

A. Dussel B. *Pointilis* C. Arsir **D. Block** E. *Linier*

7. Pernyataan yang benar di bawah ini adalah.....

- A. Teknik linear merupakan menggambar dengan menggunakan satu warna
- B. Teknik Pointilis merupakan cara menentukan gelap-terang pada gambar dengan menggoreskan pensil dalam posisi miring/rebah
- C. Teknik blok merupakan cara menggambar dengan menjadikan garis sebagai unsur utama
- D. Teknik arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis sejajar atau menyilang untuk menentukan gelap-terang objek gambar sehingga tampak seperti tiga dimensi**
- E. Teknik dusel merupakan cara menggambar dengan menggunakan sapuan tipis pewarna cat air, sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang

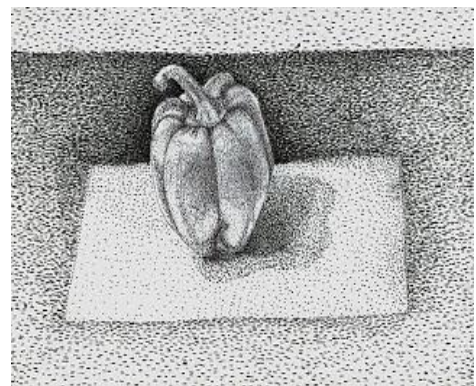
8. Teknik yang digunakan dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi dapat menggunakan teknik kering maupun teknik basah, yang termasuk teknik basah adalah teknik.....

A. Teknik Arsir B. *Dussel* C. *Pointilis* D. *Block* **E. Plakat**

9. Pernyataan yang tepat untuk penyelesaian gambar di bawah ini adalah.....



Gambar A



Gambar B

1. Gambar A menggunakan dengan teknik arsir
2. Gambar B menggunakan teknik pointilis

3. Gambar A dan gambar B menggunakan teknik arsir
4. Gambar A menggunakan teknik block
5. Gambar A dan Gambar B menggunakan teknik kering

Pernyataan di atas yang benar adalah....

- A. 1, 2, dan 3 benar
- B. 1, 2, dan 5 benar**
- C. 2, 3, dan 4 benar
- D. 1, 3, dan 5 benar
- E. 2, 4, dan 5 benar

10. Urutan langkah-langkah menggambar bentuk yang tepat adalah....

1. Pengamatan: kegiatan mengenali objek yang akan digambar
2. Menentukan gelap-terang dengan memperhatikan arah cahaya
3. Sketsa: gambar dasar (gambar yang belum jadi)
4. Sentuhan akhir dengan memberikan penekanan pada karya gambar bentuk.
5. Menentukan teknik dengan menyesuaikan alat dan bahan yang digunakan. Bila menggunakan pensil gambar (warna), teknik arsir atau dusel lebih cepat. Dahulukan warna muda dan warna gelap tidak harus hitam.

- A. 1, 3, 2, 4, 5
- B. 2, 3, 4, 1, 5
- C. 1, 3, 2, 5, 4**
- D. 3, 1, 5, 2, 4
- E. 1, 2, 3, 5, 4

c. Kunci Jawab

1	A	6	B
2	E	7	A
3	C	8	A
4	E	9	D
5	B	10	A

- 1) Setiap butir, salah diberi skor 0 dan bila benar diberi skor 10.
- 2) Skor seseorang = jumlah jawaban benar x 10, misal peserta didik A betul 8 dari 10 butir soal seluruhnya, maka skor A = $10 \times 8 = 80$. Jadi nilai A adalah **80**

3. Instrumen Untuk Menilai Kompetensi Keterampilan

- a. Kisi-Kisi Kompetensi Keterampilan Unsur-unsur Desain

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Boyolangu
 Kelas / Semester : X / Ganjil
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Materi Pokok : Teknik dalam Proses Berkarya Seni Rupa Dua imensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Tingkat Keterampilan dan Nomor Butir		
		Dasar	Menengah	Tinggi
4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi berdasarkan melihat model	1. Mencari contoh bermacam-macam gambar dengan berbagai teknik berkarya seni dua dimensi dan disusun dalam porto polio	Porto polio		
	2. Membuat gambar dengan memilih salah satu teknik yang paling dikuasai dalam berkarya seni rupa dua dimensi, menjelaskan dan mendokumentasikan setiap langkah demi langkah dalam proses pembuatannya sampai finishing dan menghitung harga jualnya.		Proyek	
	3. Menciptakan karya seni rupa dua dimensi berdasarkan melihat model menggunakan penyelesaian teknik kering			Praktik

b. Tes Praktik

- 1) Buatlah karya seni rupa dua dimensi dengan menerapkan unsur-unsur seni rupa dengan kriteria sebagai berikut.
 - a) Tentukan proporsi gambar!
 - b) Buatlah gambar sketsa!
 - c) Buatlah detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain seperti: garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, gelap-terang dan arah!
 - d) Gunakanlah penyelesaian teknik kering dengan menggunakan pensil 2B
- 2) Buatlah macam-macam teknik kering pada benda dengan menerapkan nilai gelap terang!

c. Lembar Penilaian Praktik

No	Komponen/Subkomponen Penilaian	Skor Pencapaian Kompetensi			
		1	2	3	4
I	Persiapan Kerja				
	Perencanaan tempat dan alat kerja				
	Persiapan bahan				
	Skor Komponen :				
II	Proses (Sistematika & Cara Kerja)				
	Menentukan proporsi gambar				
	Membuat gambar sketsa				
	Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain seperti: garis, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/ tone, dan arah.				
	Skor Komponen:				
III	Hasil Kerja				
	Hasil goresan alat gambar sesuai dengan kriteria.				
	Gelap terang menggambarkan kesan ruang/tiga dimensi.				
	Skor Komponen:				
IV	Sikap Kerja				
	Sesuai dengan SOP				
	Skor Komponen:				
V	Waktu				
	Tepat sesuai dengan prosedur pelaksanaan				
	Skor Komponen:				

Keterangan

Skor masing-masing komponen penilaian ditetapkan berdasarkan perolehan skor rata-rata dari sub komponen penilaian.

d. Perhitungan Nilai Praktik (NP)

	Prosentase Bobot Komponen Penilaian					Nilai Praktik (NP)
	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap Kerja	Waktu	\sum NK
Bobot	10%	40%	30%	10%	10%	
Skor Komponen						
Skor Maksimum						
NK						

Keterangan:

- Bobot diisi dengan prosentase setiap komponen.
- NK = Nilai Komponen, perkalian dari bobot dengan skor komponen
- NP = penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen
- Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, hasil, sikap kerja, dan waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.

e. Kriteria Penilaian Tes Praktik

No	Kompetensi/Subkompetensi Penilaian	Indikator	Skor
I	Persiapan Kerja		
	1.1 Mengidentifikasi dan menyiapkan peralatan menggambar	Peralatan disiapkan dengan lengkap, bersih dan di uji coba sebelum digunakan	4
		Peralatan disiapkan dengan lengkap, bersih tetapi tidak di uji coba sebelum digunakan	3
		Peralatan disiapkan dengan lengkap, kurang bersih, tidak di uji coba sebelum digunakan	2
		Peralatan tidak lengkap, kurang bersih dan tidak diuji coba sebelum digunakan	1

II	Proses (sistematika dan cara kerja)		
	2.1 Menentukan proporsi gambar	Proporsi gambar 100 % benar adanya	4
		Proporsi gambar 80 % benar adanya	3
		Proporsi gambar 70 % benar adanya	2
		Proporsi gambar kurang dari 70 % benar adanya	1
	2.2 Membuat gambar sketsa sesuai dengan model yang akan dibuat	Membuat gambar sketsa sesuai 100 % dengan model yang akan dibuat	4
		Membuat gambar sketsa sesuai 80 % dengan model yang akan dibuat	3
		Membuat gambar sketsa sesuai 70 % dengan model yang akan dibuat	2
		Membuat gambar sketsa sesuai kurang dari 70 % dengan model yang akan dibuat	1
2.3 Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain seperti: garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/ tone	Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain 100 % yaitu: garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/ tone	4	
	Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain 80 % yaitu: garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/ tone	3	
	Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain 70 %	2	

		yaitu: garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/tone	
		Membuat detail gambar dengan menonjolkan unsur-unsur desain kurang dari 70 % yaitu: garis, bidang, bentuk, ukuran, tekstur, komposisi warna, corak, nilai gelap terang/tone	1
III	Hasil Kerja		
	3.1 Hasil goresan alat gambar sesuai dengan kriteria (rapi, bersih, halus, dan rata)	Hasil goresan alat gambar terpenuhi semua sesuai dengan kriteria (rapi, bersih, halus, dan rata)	4
		Hasil goresan alat gambar rapi, bersih, halus, tetapi kurang rata	3
		Hasil goresan alat gambar rapi, bersih, tetapi tidak halus, dan tidak rata rata	2
		Hasil goresan hanya memenuhi satu kriteria	1
	3.2 Arah arsiran mengikuti arah bentuk benda	Arah arsiran 100 % mengikuti arah bentuk benda	4
		Arah arsiran 80 % mengikuti arah bentuk benda	3
		Arah arsiran 70 % mengikuti arah bentuk benda	2
		Arah arsiran kurang dari 70 % mengikuti arah bentuk benda	1
	3.3 Gelap terang dapat memberikan	Gelap terang dapat	4

	kesan ruang tiga dimensi	memberikan 100 % kesan ruang tiga dimensi	
		Gelap terang dapat memberikan 80 % kesan ruang tiga dimensi	3
		Gelap terang dapat memberikan 70 % kesan ruang tiga dimensi	2
		Gelap terang dapat memberikan kurang dari dari 70 % kesan ruang tiga dimensi	1
IV	Sikap Kerja		
	4.1 Sikap kerja	Peserta didik berkonsentrasi, disiplin, bertanggung jawab dan menjaga kebersihan lingkungan	4
		Peserta didik tidak berkonsentrasi, disiplin, bertanggung jawab dan menjaga kebersihan lingkungan	3
		Peserta didik berkonsentrasi, disiplin, tidak bertanggung jawab dan menjaga kebersihan lingkungan	2
		Peserta didik berkonsentrasi, disiplin, bertanggung jawab dan tidak menjaga kebersihan lingkungan	1
V	Waktu		
	5.1 Kedatangan di tempat tes tidak terlambat	Peserta didik hadir 15 menit sebelum kegiatan tes dimulai	4
		Peserta didik hadir 5 menit sebelum kegiatan	3

		tes dimulai	
		Peserta didik hadir tepat waktu pada kegiatan tes	2
		Peserta didik hadir terlambat	1
	5.2 Waktu penyelesaian praktik	Peserta didik melaksanakan praktik sesuai prosedur dan selesai sebelum waktu yang ditetapkan	4
		Peserta didik melaksanakan praktik sesuai prosedur dan selesai tepat waktu yang ditetapkan	3
		Peserta didik melaksanakan praktik sesuai prosedur dan selesai 30 menit sesudah waktu yang ditetapkan	2
		Peserta didik melaksanakan praktik sesuai prosedur dan selesai lebih dari 30 menit dari waktu yang ditetapkan	1

Catatan:

.....
.....
.....
.....

Mengetahui
Kepala SMKN 2 Boyolangu

Tulungagung, 18 Juni 2021
Guru Mata Pelajaran

M. Zamroji, M. Pd.
NIP. 19691215 199512 1 001

Musripah, S.Pd., M. Pd.
NIP. 196907231995032006