

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	SMP NEGERI 1 KUNDURAN	
Mata Pelajaran	Seni Budaya – Seni Rupa	
Kelas/Semester	VIII/Ganjil	
Tahun Pelajaran	2021/2022	
Alokasi Waktu	10 Menit	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.1 Memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan.	4.1 Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan
	IPK 3	IPK 4
	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur dan prinsip dalam menggambar model 3.1.2 Menyebutkan teknik, alat dan bahan dalam menggambar model 3.1.3 Menjelaskan prosedur menggambar model	4.1.1 Menggambar model benda geometris berdasarkan pengamatan objek dengan teknik kering 4.1.2 Menyajikan gambar model dalam diskusi di kelas.
Materi Pembelajaran	Menggambar model	
Model: Saintifik Produk: Gambar Model Deskripsi: Peserta didik secara mandiri membuat gambar model dengan model tidak langsung.	Langkah Pembelajaran: 1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan contoh-contoh gambar model • Peserta didik mempelajari tentang gambar model dari buku paket. 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan tanya jawab tentang gambar model 3. Mencoba <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat sketsa gambar model dengan model tak langsung dengan bimbingan Guru. 4. Menalar/Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaksanakan <i>finishing</i> gambar model dari sketsa yang telah dibuat dengan bimbingan Guru 5. Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil karya gambar model di depan kelas dan peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan apresiasi. • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan proses dalam berkarya gambar model. 	
Alat, Bahan, dan Media: <ul style="list-style-type: none"> ○ Contoh-contoh gambar model ○ Buku pelajaran seni rupa ○ Bahan praktik: kertas. ○ Alat : pensil 		
Asesmen: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tes tertulis: berbagai unsur, prinsip, alat, bahan dan prosedur dalam menggambar bentuk. ➤ Portofolio: a) Sketsa: kesesuaian unsur garis, bentuk, dan komposisi, b) penerapan bahan: kesesuaian penggunaan bahan buatan/tekstil, keharmonisan, dan kesatuan, c) <i>finishing</i>: kerapian, ketuntasan, dan keindahan karya 		

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Kunduran

Blora, 5 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

SUPARNO, S.Pd.
NIP. 19660123 199101 1 004

DWI SURYONO PUTRO, S. Pd
NIP. 19820323 200903 1 007

Asesmen:

Teknik Tes Tertulis, bentuk uraian !

Petunjuk !

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

Butir Soal :

1. Jelaskan yang dimaksud dengan gambar model!
2. Sebutkan unsur-unsur rupa dalam menggambar model!
3. Sebutkan prinsip-prinsip dalam menggambar model!
4. Sebutkan teknik-teknik dalam menggambar model!
5. Jelaskan prosedur dalam menggambar model !

Kunci Jawaban :**PETUNJUK PENSKORAN DAN PENENTUAN NILAI TEST TERTULIS****A. Kunci Jawaban :**

No.soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Menggambar model merupakan kegiatan menggambar dengan menentukan objek gambar berupa objek tiga dimensi yang digambar atau direkam diatas bidang dua dimensi dengan ketentuan, kemiripan/ ketepatan, bentuk dan warna.	4
2.	Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Ruang, Tekstur, Warna, Gelap Terang.	4
3.	Komposisi, Proporsi, Keseimbangan, Kesatuan, Perspektif	4
4.	Pointilis, Blok, Arsir, Dusel, Aquarel, Plakat	4
5.	a. Siapkan model yang akan di gambar b. Buatlah sketsa gambar pada kertas gambar. c. Berikan kesan gelap terang sesuai dengan teknik yang digunakan. d. Finishing gambar model.	4

A. RUBRIK PENILAIAN

No	Diskriptor	Skor
1		4 = menjelaskan dengan sangat lengkap 3 = menjelaskan dengan lengkap 2 = menjelaskan cukup lengkap 1 = menjelaskan kurang lengkap 0 = tidak menjelaskan
2		4 = menjelaskan dengan sangat lengkap 3 = menjelaskan dengan lengkap 2 = menjelaskan cukup lengkap 1 = menjelaskan kurang lengkap 0 = tidak menjelaskan
3		4 = menjelaskan dengan sangat lengkap 3 = menjelaskan dengan lengkap 2 = menjelaskan cukup lengkap 1 = menjelaskan kurang lengkap 0 = tidak menjelaskan
4		4 = menjelaskan dengan sangat lengkap 3 = menjelaskan dengan lengkap 2 = menjelaskan cukup lengkap 1 = menjelaskan kurang lengkap 0 = tidak menjelaskan

5	<p>4 = menjelaskan dengan sangat lengkap 3 = menjelaskan dengan lengkap 2 = menjelaskan cukup lengkap 1 = menjelaskan kurang lengkap 0 = tidak menjelaskan</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Kriteria Penilaian:

- Setiap butir soal memiliki rentang skor 4 - 0.
- Skor total apabila jawaban benar adalah 20.
Catatan:
Besar skor ditentukan oleh setiap guru mata pelajaran.
- Nilai Peserta Didik menggunakan rumus :
Nilai peserta didik : $\frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
- Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Minimal 75.

1. Test Praktek

Ketrampilan

Teknik penilaian ketrampilan : Kinerja

Butir Soal Ketrampilan:

Buatlah gambar alam benda dengan model tidak langsung !

**INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN
(TES PRAKTIK)**

A. Lembar Pengamatan Praktik

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Materi Pokok : Menggambar model

No.Urut/Kelas :

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Soal :

Petunjuk !

Buatlah gambar alam benda dengan model tidak langsung !

Rubrik Penskoran Penilaian Kinerja Menggambar Model :

No	Nama	Aspek Penilaian					Jumlah
		Sketsa (10-20)	kreatifitas (10-20)	Teknik (12-20)	Komposisi warna (16-20)	Finishing (16-20)	
1							
2							
3							

Keterangan :

1. Bobot ditentukan guru berdasarkan pertimbangan tingkat kesulitan setiap aspek yang dinilai (Total bobot = 100).

2. Kriteria penilaian :

Nilai peserta didik : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh peserta didik} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Minimal 75.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Kunduran

Blora, 5 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

SUPARNO, S.Pd.
NIP. 19660123 199101 1 004

DWI SURYONO PUTRO, S. Pd
NIP. 19820323 200903 1 007