

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SENI RUPA
KELAS X SEMESTER 1**

**Untuk Syarat “Seleksi Simulasi Mengajar, Program
Pendidikan Guru Penggerak Angkatan ke 5”**

TEMA : KARYA SENI 2 DIMENSI



DISUSUN OLEH :

**RIBKA MONIKA BR.SIMANUNGKALIT S.Pd
NUPTK. 1540766667130103**

**SMK NEGERI 1 DOLOK MASIHUL
Kec. Dolok Masihul, Kab. Serdang Bedagai
Provinsi Sumatera Utara
T.P 2021/202**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 DOLOK MASHUL
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Tema	: Karya Seni Rupa 2 Dimensi
SubTema	: Bahan, media, jenis, simbol, nilai estetis dan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi jenis karya seni rupa 2 dimensi.
2. Mengenal bahan dalam proses berkarya seni rupa 2 dimensi
3. Mengenal media, proses berkarya seni rupa 2 dimensi
4. Mengenal teknik proses berkarya seni rupa 2 dimensi
5. Membuat karya Seni Rupa 2 Dimensi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Discovery <i>Learning</i> • Alat, Bahan, dan Media Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> ○ Buku Paket Seni Budaya ○ Gambar peraga ○ Papan tulis ○ Spidol • Sumber Belajar: Buku paket seni budaya • Materi Pokok: Bahan, media, jenis, simbol, nilai estetis dan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi Deskripsi: Peserta didik secara berkelompok memahami dan melakukan aktivitas berkarya seni rupa 2 Dimensi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Pendahuluan (2 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pembukaan dengan senyum salam, menyapa anak dan menanyakan kabar anak dan dilanjutkan dengan berdoa bersama • Guru mengecek kehadiran siswa • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. • Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk melihat kemampuan awal siswa 2. Kegiatan Inti (6 menit) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik dibimbing untuk membaca dan memahami materi Bahan, media, jenis, simbol, nilai estetis dan teknik dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi ➢ Guru menampilkan contoh gambar karya seni rupa 2 Dimensi beserta alat, bahan, teknik dan medianya, kemudian mengajak siswa berdiskusi bersama ➢ Setelah memahami materi karya seni 2 dimensi, siswa diberikan tugas kelompok menganalisis karya seni rupa 2 dimensi yang sering dilihat dalam kehidupan sehari-hari, dan menemukan perbedaan karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi ➢ Peserta didik secara berkelompok mengerjakan tugas yang menekankan pada nilai-nilai: disiplin, kerjasama, percaya diri, dan kerja keras. ➢ Hasil kerja kelompok siswa akan dipresentasikan didepan kelas 3. Kegiatan Penutup (2 menit) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran, Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran. • Guru memberikan Tugas individu kepada siswa menggambar karya seni rupa 2 Dimensi dengan objek Peralatan makan atau minum menggunakan teknik arsir • Guru menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Guru Mengajak siswa untuk berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing dan mengucapkan salam penutup

C. PENILAIAN (ASESMEN) :

- a. Sikap : Jurnal/observasi
- b. Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan.
- c. Keterampilan : Tes praktik

Diketahui oleh
Ka.SMK NEGERI 1 DOLOK MASIHUL



Rasimah, SE
NIP. 19710401 200502 2 001

Dolok masihul, Januari 2022
GURU MATA PELAJARAN



Ribka Monika Simanungkalit S.Pd

TEKNIK PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Aspek Sikap Yang Dinilai				Jumlah total	Kode Nilai
		Jujur	Bekerja sama	Disiplin	Tanggung Jawab		

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria
 - 100 = Sangat baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan 100 = 4 x 100 = 400
3. Skor sikap = jumlah skor sikap dibagi jumlah skor maksimal dikali 100
4. Kode nilai/predikat :
 - 75,01 – 100 = Sangat baik
 - 50,01 – 75 = Baik
 - 25,01 – 50 = Cukup
 - 00,00 – 25 = Kurang

TEKNIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Penilaian Pengetahuan

- Tertulis Uraian

No	Nama	Skor Soal					Total Nilai	Nilai Akhir	Ket
		1	2	3	4	5			

Skor setiap butir soal jika dijawab dengan benar = 25

Skor maksimal = Jumlah x 20 = 5 x 20 = 100

Nilai = Jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100

FORMAT PENILAIAN KETERAMPILAN PRAKTEK MENGGAMBAR

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Nama Produk : Karya seni rupa dua dimensi

Nama Peserta didik :

Kelas/Semester : X/1

No	Aspek Penilaian	Skor (1 – 5)
1	Kesesuaian bentuk	
2	Penggunaan teknik sesuai prosedur	
3	Kecermatan dan ketepatan	
4	Penggunaan peralatan dengan baik dan benar	
5	Komposisi	
6	Nilai estetis	
TOTAL SKOR		