

PRASOJO ABADI, S.PD

# **RPP** PRODUK TA SENI RUPA **DARING**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**PPG DALJAB UNNES  
KELAS 1**

NPM : 2501020040

**PERTEMUAN III**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMAN 1 Gedongtataan
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (seni rupa)
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pokok	: Berkarya poster digital dengan android
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2x30 Menit)

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menciptakan karya poster digital sebagai karya seni rupa terapan 2D sesuai dengan hasil sketsa desain yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi android</li><li>• Mempresentasikan konsep berkarya poster digital hasil modifikasi secara tertulis dan lisan.</li></ul>

### B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran
Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> peserta didik diharapkan mampu: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa dapat <b>menciptakan</b> karya poster hasil memodifikasi objek dengan menggunakan aplikasi android seperti: canva, piscart, pixellab, Autodesk sketchbook, Ibiss, dll</li><li>2. Siswa mampu <b>mempresentasikan</b> hasil karya poster digital hasil modifikasi secara tertulis maupun lisan.</li></ol>

### C. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi Inti

Mengetahui prosedur penggunaan aplikasi digital untuk membuat poster.  
Menerapkan sketsa rancangan desain poster pada aplikasi android.  
Menciptakan poster hasil modifikasi dengan berbagai aplikasi android.

#### 2. Materi Remedial

Membuat modifikasi karya poster digital dengan tema lain.

#### 3. Materi Pengayaan

Membuat desain poster dengan aplikasi PC, seperti photoshop, coreldraw, dan adobe illustration.

### D. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : *Saintifik*
- 2) Model pembelajaran : *Project Based Learning*
- 3) Metode : *Blended Learning / Kombinasi (Sinkronus dan Asinkronus)*

### E. Media Pembelajaran

1. Media
  - a. *Google Classroom*
  - b. *Whatsapp*
  - c. *Google form*
  - d. Lembar Kerja isiswa
  - e. Lembar penilaian
  - f) *Pixellab (android)*
  - g) *Picsart (android)*
  - h) *Canva (android)*
  - i) *Youtube*
  - j) Jaringan Internet.
2. Alat dan bahan
  - a) Smartphone / android
  - b) Laptop

### F. Sumber Belajar

- Buku seni budaya kelas XI edisi revisi 2017
- Sumber *video youtube*.

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan III

Kegiatan Pembelajaran		
Kegiatan Pendahuluan	<i>Sinkronus</i>	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan salam dan menyapa peserta didik pada <i>google meet</i> kemudian berdoa untuk memulai pelajaran (<i>karakter religius</i>)</li> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui presensi online/ <i>spreadsheet google form</i> (<i>karakter kedisiplinan dan kejujuran</i>)</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan III tentang menciptakan karya poster hasil memodifikasi objek dengan menggunakan aplikasi android</li> </ul>	10 menit
<b>Kegiatan Inti :</b>		
Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memilih tutorial dari sumber <i>youtube</i> tentang prosedur berkarya poster digital pada link yang telah dibagikan                             <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pTbjhhSLt2A">https://www.youtube.com/watch?v=pTbjhhSLt2A</a> (piscart)</li> <li>❖ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=L8wRIMQBRT8">https://www.youtube.com/watch?v=L8wRIMQBRT8</a> (canva)</li> <li>❖ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=e3DKDyBsYL8">https://www.youtube.com/watch?v=e3DKDyBsYL8</a> (pixellab)</li> </ul> </li> <li>(<i>karakter Saintifik-mengamati</i>)</li> </ul>	40 menit
Menyusun jadwal pengerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu 20 menit secara mandiri ataupun kelompok</li> </ul>	
Mendesain Perencanaan Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melalui tahapan mendesain, peserta didik menciptakan karya poster hasil memodifikasi objek dengan menggunakan aplikasi android seperti: canva, piscart, pixellab, ibiss dan lain-lain. (<i>karakter Critical Thinking - 4C</i>)</li> </ul>	
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi hasil karya poster digital, perwakilan dari beberapa siswa dalam tiap kelompok.</li> <li>Peserta didik yang lain diminta untuk memberikan tanggapan dan menanyakan hal yang kurang jelas terkait hasil presentasi yang disampaikan pada kegiatan <i>Google meet</i>. (<i>kegiatan apresiasi</i>)</li> </ul>	
Evaluasi Pengalaman Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan tanya jawab atas materi diatas melauai <i>google meet</i></li> <li>Guru memberikan penghargaan bagi peserta yang aktif dalam proses berkarya poster</li> <li>Menutup kegiatan belajar III dan memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya</li> </ul>	10 menit

## H. Penilaian

### Aspek penilaian:

#### a) Sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penilaian diri	Check list	Melihat teman anda berkarya, hal apakah yang dapat	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessmentas</i> )

			memotivasi kalian dalam menciptakan poster digital?		<i>learning)</i>
2	Penilaian antar teman	Angket	Dengan hasil karya postermu, apakah kalian sudah puas dan yakin akan diterima oleh masyarakat?	Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessment as learning)</i>

### b) Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Berdasarkan hasil presentasi kelompok, hal apakah yang perlu dipertimbangkan dalam menciptakan poster digital?	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran ( <i>assessment for learning)</i>
2	Penugasan	Pertanyaan berbentuk pilihan ganda	Form soal dapat di lihat pada link <i>google form</i> yang telah dibagikan.	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessment as learning)</i>

### c) Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Tugas tertulis berbentuk sketsa	Buatlah poster digital pada aplikasi android sesuai dengan sketsa awal!.. Dengan pilihan tema; Pendidikan, social, niaga, iklan layanan masyarakat, dll.	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessment as learning)</i>

### d) Instrumen Penilaian Karya Keterampilan Poster

No	Aspek yang Di nilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketepatan Tema				
2	Komposisi				
3	Kreativitas				
4	Penguasaan Teknik				
	<b>Jumlah</b>				

Gedongtataan, 15 Oktober 2020

Mengetahui  
Kepala SMAN 1 Gedongtataan

Guru Mata Pelajaran

**Achmad Imanuddin, S.Pd, M.M**  
NIP.19700705 199804 1 001

**Prasojo Abadi, S.Pd**  
NIP. -