

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

**SENI DAN BUDAYA
KELAS XII**

**RAGAM JENIS KARYA SENI RUPA
DUA DIMENSI**

**DISUSUN OLEH
SEBERNIUS TANDI ARRANG**



SEKOLAH PENGGERAK

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SLB Negeri Mamasa
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester	: XII / Ganjil
Materi Pokok	: Ragam Karya Seni Rupa Dua Dimensi
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (1 X pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- menyebutkan berbagai jenis karya seni rupa dua dimensi.
- membedakan berbagai jenis karya seni rupa dua dimensi.
- Membandingkan berbagai jenis karya seni rupa dua dimensi.
- menjelaskan fungsi karya seni rupa dua dimensi.
- membedakan fungsi karya seni rupa dua dimensi.
- Membandingkan fungsi jenis karya seni rupa dua dimensi.
- menjelaskan nilai estetis karya seni rupa dua dimensi
- membandingkan nilai estetis karya seni rupa dua dimensi
- menunjukkan unsur unsur pendukung nilai estetis dalam karya seni rupa dua dimensi

B. Materi Pembelajaran

- Ragam dan jenis karya seni rupa dua dimensi
- Nilai estetis karya seni rupa dua dimensi
- Medium Berkarya seni rupa dua dimensi

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: saintifik
Pembelajaran	: discovery learning
Metode	: Tanya jawab, ceramah, dan diskusi, penugasan

D. Media Bahan dan Sumber Pembelajaran

Media :

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian
- LCD Proyektor, power point, aneka gambar karya seni rupa dua dimensi

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus

Sumber Pembelajaran

- Buku Seni Budaya Siswa Kelas XII, Kemendikbud, revisi 2018
- internet
- Buku referensi yang relevan,
- Lingkungan setempat

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

SEKOLAH PENGGERAK

Orientasi		menyimak
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai Guru Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 		
Aperpepsi		menyimak
<ul style="list-style-type: none"> Guru Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya 		
Motivasi		menyimak
<ul style="list-style-type: none"> Guru Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 		
Pemberian Acuan		menyimak
<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
Kegiatan Inti (60 Menit)		
Sintak discovery learning	Kegiatan Pembelajaran	
Fase 1: Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p>Guru membagi siswa menajdi beberapa kelompok diskusi. Guru membimbing siswa untuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> melihat karya seni rupa dua dimensi melalui bahan ajar yang diberikan guru. Siswa dimotifasi dan difasilitasi untuk melihat penataan unsur unsur rupa pada berbagai jenis karya seni rupa dua dimensi melalui bahan ajar yang di berikan maupun melalui power point yang di tayangkan guru. 	<p>mengamati</p> <p>mengamati</p>
Fase 2: Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> <u>Guru mendorong siswa untuk</u> bertanya tentang berbagai jenis karya seni rupa dua dimensi yang dilihat melalui bahan ajar yang diberikan guru. <u>Siswa dimotivasi dan difasilitasi</u> untuk bertanya tentang berbagai symbol dan nilai estetis karya seni rupa dua dimensi yang dilihat melalui bahan ajar maupun melalui power point yang ditayangkan guru. 	<p>menanya</p> <p>menanya</p>
Fase 3: Data collection (pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan informasi jenis, fungsi dan unsur unsur karya seni rupa berdasarkan gambar karay seni rupa di LKPD Siswa dimotivasi dan difasilitasi untuk mengunpulkan nformasi mengenai makna dan simbolpada karya seni tersebut. 	<p>Mengeksplorasi</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>mengeksplorasi</p>
Fase 4: Data processing (pengolahan data)	<ol style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik berdiskusi menyelesaikan soal pada kegiatan 2 di LKPD Guru memperhatikan dan mendorong semua peserta didik untuk bekerja sama dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok Guru berkeliling membimbing peserta didik dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan untuk mempertanyakan hal-hal yang belum 	<p>Mengasosiasi</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>mengasosiasi</p>

	dipahami	
Vase 5: <i>Verification</i> (pembuktian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompoknya yang dikerjakan pada lkpd di depan kelas. 2. Guru dan peserta didik yang lain memberikan tanggapan dan menganalisis hasil diskusi kelompok. 3. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik dalam diskusi kelompok. 	<p>Mengomunikasikan</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>Mengomunikasikan</p>
Vase 6: <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan/gener alisasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan mengenai hasil diskusi pada LKPD. 2. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi tentang ragam dan nilai estetis karya seni rupa dua dimensi. 	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>mengkomunikasikan</p>
Catatan : Selama pembelajaran Pembuatan karya seni rupa dua dimensi berdasarkan imajinasi dengan berbagai media dan teknik berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan		
Kegiatan Penutup (10 Menit)		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan refleksi dan tindak lanjut terhadap hasil tugas individu peserta didik. 2. Guru mengarahkan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran 3. Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya yaitu medium berkarya seni rupa dua dimensi. 4. Gurumenutup pembelajaran dan mengucapkan salam. 	<p>Mengomunikasikan</p> <p>mengomunikasikan</p> <p>menyimak</p> <p>menyimak</p>

F. Penilaian Hasil Pembelajaran (*format terlampir*)

1. Sikap

- Penilaian Observasi

2. Pengetahuan

- Tertulis Uraian
Tentang **Apresiasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi**

3. Keterampilan

- Penilaian Proyek-produk

1. Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan.

Waktu yang tersedia disekolah untuk berkarya seni rupa dua dimensi sangat terbatas. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar berkarya seni rupa yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggal siswa. Guru memberi stimulus dengan berbagai contoh seni rupa dua dimensi melalui berbagai media pembelajaran cetak maupun elektronik, serta penugasan yang dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok.

Dalam pembelajaran apresiasi seni rupa dua dimensi ini, pengayaan materi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Memberikan contoh sebanyak-banyaknya karya seni rupa dua dimensi baik yang tergolong karya seni rupa terapan maupun karya seni rupa murni. Berikan pula contoh karya seni rupa terapan yang dimanfaatkan sebagai benda hias atau estetis aja.

- b. Menunjukkan berbagai contoh karya seni rupa dua dimensi dengan penataan unsur-unsur visualnya sederhana maupun kompleks. Berikan contoh karya seni rupa tradisional maupun modern, karya seni rupa daerah nasional, maupun mancanegara.
- c. Memberikan contoh-contoh bahan, alat, teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa dua dimensi, tidak hanya bahan, alat dan teknik yang konvensional (umum digunakan) tetapi juga alat, bahan, dan teknik yang non konvensional (tidak umum digunakan)

2. remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial dengan pengayaan contoh contoh karya seni rupa dua dimensi berupa reproduksi karya seni rupa ataupun dengan mengunjungi pameran, studio, perajin, dan sebagainya untuk melihat karya seni rupa secara langsung. Guru juga dapat menghadirkan karya seni rupa di kelas melalui media elektronik maupun secara langsung dengan membawa karya seni rupa ke dalam kelas. Pengenalan dan latihan terus menerus akan membiasakan siswa mengenali jenis karya, alat bahan, teknik dan unsur –unsur pembentuknya.

Mengetahui
Kepala SLB Negeri mamasa

Mamasa, september 2021
Guru Mata Pelajaran

SEBERNIUS T.A., S.Pd
NIP. 19910926 201403 1 001

SEBERNIUS T.A., S.Pd
NIP. 19910926 201403 1 001

Catatan Kepala Sekolah