

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA		
Satuan Pendidikan	SMA Negeri 1 Ungaran	
Kelas / Semester	XI MIPA / SMT 1	
Tema	Membuat karya Seni Rupa 2 Dimensi	
Sub Tema	Gambar Karikatur	
Alokasi waktu	10 Menit	
Tujuan Pembelajaran : • Siswa mampu membuat karya seni dua dimensi (gambar karikatur) dengan melihat foto dan memodifikasi obyek dengan teknik distorsi	KD	
	4.1	Berkreasi karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasikan obyek
	IPK	
	4.1.1	Membuat Karya seni dua dimensi dengan melihat model (foto) dan memodifikasinya
Langkah Pembelajaran		Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran, mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar peserta didik dilanjutkan doa bersama sebelum pembelajaran. 2. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 3. Guru memberikan apresepasi dan motivasi serta menjelaskan tentang KD yang akan dipelajari dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	2 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh gambar karikatur dan siswa diminta untuk mengamati dan melihat contoh tersebut 2. Guru menanyakan tentang gambar karikatur (pengertian, alat bahan dan teknik untuk membuat gambar karikatur) 3. Guru menanyakan tentang bagaimana cara membuat gambar karikatur 4. Guru menugaskan siswa mendesain pembuatan gambar karikatur sesuai foto yang dipilih masing-masing siswa 5. Guru menyusun jadwal penyelesaian proyek 6. Guru memonitor siswa selama proses pembelajaran 	6 menit
Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Guru memberikan tugas kepada siswa menggambar karikatur dengan obyek foto guru yang mengajar di sekolah 3. Siswa dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya dan penutup. 	2 menit
Asesmen	Sikap Pengetahuan Keterampilan	Observasi/penilaian diri/penilaian peserta didik Tes tulis Praktik membuat Gambar Karikatur

INSTRUMEN

A. Penilaian Sikap

1. Observasi penilaian sikap membuat karya seni rupa 2 dimensi “Gambar Karikatur” sesuai media dan teknik dengan melihat model, modifikasi obyek dan imajinasi

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

- BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
- MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
- MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Kreatif				Komunikatif				Kerja keras				Santun			
		B T	M T	M B	M K	B T	M T	M B	M K	B T	M T	M B	M K	B T	M T	M B	M K
1.																	
2.																	
3																	
4																	
5																	

B. Penilaian Pengetahuan

Soal:

1. Apakah yang disebut dengan “Gambar karikatur”?
2. Sebutkan Media (alat, bahan dan teknik) dalam membuat “Gambar Karikatur”!

Jawaban

1. Gambar karikatur adalah gambar yang menggambarkan sebuah obyek dengan cara melebih-lebihkan ciri khas obyek tersebut
2. Media yang digunakan yaitu alat tulis (pensil, pena, spidol), bahan kertas, kanvas atau media digital dan teknik yang dipakai adalah teknik menggambar 2 dimensi (teknik arsir, pointilis, dusel, blok/siluet,

NILAI :

Masing-masing jawaban untuk nomor 1-10 bila benar memiliki nilai 10, jadi jika ada 10 soal maka akan terkumpul point nilai 100.

C. Penilaian Ketrampilan:

1. Buatlah gambar karikatur dengan obyek foto guru yang mengajar di kelas kalian. Gambar dibuat diatas kertas Canson/ Buffalo putih dengan ukuran F4. Gambar diwarnai dengan menggunakan pensil warna dengan outline garis menggunakan spidol hitam.

No	Aspek yang dinilai	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian tema					
2	Ide/ gagasan					
3	Kreatifitas					
4	Komposisi					
5	Penguasaan teknik					
Jumlah Perolehan Skor						
NILAI = (Jumlah Skor x jumlah aspek yang dinilai)/10						

Keterangan:

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik