

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Kebomas
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas / Semester	: X (sepuluh) / Ganjil
Tema / TOPIK	: Karya seni rupa 2 dimensi
Sub Tema	: Menggambar bentuk dengan melihat model
Pembelajaran Ke	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit / (10 menit)
Kompetensi Dasar	: 3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa 4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan pembelajaran model *Project Based Learning* metode diskusi, ceramah dan penugasan, siswa dapat membuat karya seni rupa dua dimensi berupa gambar bentuk bangun kubistis, silindris, bola dan tangan dengan menggunakan media kertas dan teknik arsir dengan melihat model.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama : 2 x 45 / (10) menit

No	Proses pembelajaran	Sintak Model pembelajaran	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	Pendahuluan	Refleksi	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru mengajak siswa berdoa• Guru melakukan presensi• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan tentang karya seni rupa dua dimensi .• Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan materi sebelumnya yaitu pengertian, contoh dan ciri ciri karya seni rupa dua dimensi.• Guru memberikan motivasi dengan menyampaikan manfaat / fungsi seni rupa dua dimensi dalam kehidupan sehari-hari.	15 menit Simulasi 4 menit
2	Kegiatan Inti	Research dan praktek	1. Menentukan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diminta mengunjungi di alamat	60 menit

		berkarya seni rupa dua dimensi	<p>https://senirupa.id</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mengamati contoh karya seni dua dimensi secara langsung. • Guru mengajukan pertanyaan ” bagaimana teknik berkarya seni rupa dua dimensi (menggambar bentuk bangun kubistis, silindris , bola dan tangan) dengan media kertas dengan model. <p>2. Mendesain perencanaan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok berdasarkan kesamaan pilihan obyek gambar untuk berdiskusi tentang perencanaan bahan media kertas dan teknik arsir pensil berkarya seni rupa dua dimensi dengan model sesuai pilihan (kubus , silinder , bola dan tangan) . <p>3. Menyusun jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta berdiskusi kelompok tentang penjadwalan waktu mengerjakan proyek dan sampai finis dalam berkarya seni rupa dua dimensi dengan media kertas dengan model sesuai pilihan. <p>4. Monitoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta merumuskan ide dengan mempraktekkan (melaksanakan proyek) dalam bentuk produk karya seni rupa dua dimensi dengan teknik , media dan model sesuai pilihan. <p>5. Menguji hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengerjakan soal ulangan harian . • Siswa diminta mempresentasikan hasil karya seni rupa dua dimensi dalam bentuk interpretasi karya seni. <p>6. Mengevaluasi pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta merefleksi apa yang telah dikerjakan untuk mengungkapkan pengalamannya (hambatan maupun yang menyenangkan) selama proses berkarya seni rupa dua dimensi dengan media kertas dan teknik arsir dan menggunakan model bangun kubistis, silindris, bola, dan tangan. 	Simulasi 4 menit
3	Kegiatan penutup	Refleksi dan rencana tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. • Guru memberi apresiasi dan penguatan • Siswa diberi tugas menyusun katalog karya seni rupa dua dimensi yang telah dibuat. • Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan . • Guru memberi salam penutup 	15 menit Simulasi 2 menit

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian pada pembelajaran ini meliputi penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan.

1) Teknik dan Bentuk Penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian
1	Sikap	✓ Penilaian Diri ✓ Penilaian Antar Siswa ✓ Observasi aktivitas diskusi ✓ Jurnal	✓ Format Penilaian ✓ Format Penilaian ✓ Lembar Observasi ✓ Catatan
2	Pengetahuan	✓ Penugasan ✓ Ulangan tulis dan lisan	✓ Tugas ✓ Ulangan harian
3	Keterampilan	✓ Penilaian proyek Berupa produk karya seni rupa dua dimensi.	✓ Rubrik penilaian tugas proyek

2) Instrumen Penilaian

a. Instrumen Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian Diri Sendiri

Penilaian Diri setelah Siswa Belajar berkarya seni rupa dua dimensi dengan media kertas dan teknik arsir dengan model kubistsis.

Penilaian Diri Sendiri

Topik :
Nama Siswa :
Kelas :

Selama proses :
pembelajaran
saya bersikap

Setelah Anda Belajar berkarya seni rupa dua dimensi dengan media kertas dan teknik arsir dengan model , Anda dapat melakukan penilaian diri sendiri dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kemampuan.

No	Pertanyaan	Pemahaman Saya	
		Sudah Paham	Belum Paham
1	Saya memahami pengertian seni rupa dua dimensi		
2	Saya memahami contoh seni rupa dua dimensi		
3	Saya memahami ciri ciri seni rupa dua dimensi		
4	Saya dapat membuat karya seni rupa dua dimensi dengan media kertas , teknik arsir dengan model		

Instrumen Penilaian Antar teman

Penilaian Diri setelah Siswa Belajar berkarya seni rupa dua dimensi dengan media kertas dan teknik arsir dengan model kubistsis, silindris, bola dan tangan.

Penilaian Antar teman

Topik :
 Nama Siswa :
 yang dinilai
 Kelas :

Setelah kalian berdiskusi berikan penilaian kepada teman Kalian dengan cara memberi tanda (v) pada kolom jawaban berikut ini.

No	Perilaku	Dilakukan/ Muncul	
		Ya	Tidak
1	Menerima pendapat orang lain/teman		
2	Bisa memberi solusi pada saat terjadi perbedaan pendapat		
3	Bekerja sama dengan teman lain		
4	Belajar dengan disiplin		
5	Belajar dengan tekun		
6	Tidak mengganggu teman saat berdiskusi		

Lembar Observasi Kegiatan Diskusi

No	Nama Siswa	Skor Aspek					Jumlah skor
		1 (20)	2 (20)	3 (20)	4(20)	5(20)	

Keterangan

1. Siswa menerima menerima pendapat orang lain
2. Bisa memberi solusi pada saat terjadi perbedaan pendapat
3. Bekerja sama dengan teman lain
4. Belajar dengan disiplin dan tekun
5. Tidak mengganggu teman lain saat berdiskusi

Jurnal

Mata pelajaran :
 Materi Pokok /topik :

No	Nama Siswa	Catatan Kejadian	Keterangan

b. Instrumen Penilaian
Penilaian Pengetahuan

Soal :

1. Jelaskan pengertian karya seni rupa dua dimensi ! (bobot 15)
2. Berikan lima contoh karya seni rupa dua dimensi ! (bobot 15)
3. Sebutkan lima teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi! (bobot 15)
4. Sebutkan lima media dalam berkarya seni rupa dua dimensi! (bobot 15)
5. Jelaskan teknik arsir pada media kertas dengan langkah yang benar sehingga karya seni dua dimensi terkesan tiga dimensi (realis)! (bobot 40)

Jumlah total 100

Kunci jawaban

1. Karya seni yang memiliki dua matra yaitu panjang dan lebar.
2. Lukisan, poster , gambar, grafis, batik

3. Lukis, pointilisme, palet, dusel, cetak .
4. Kertas, papan, tembok, kaca , kain.
5. Dengan alat pensil berkode B Menggoreskan kertas dengan langkah :
 - a. Menentukan sumber / arah cahaya untuk memperoleh efek gelap terang
 - b. Membuat arsir gradasi (tebal tipis) bagian yang mengenai cahaya dan yang tidak kena cahaya secara proposional .
 - c. Memperhatikan tekstur benda untuk memperoleh sifat benda.
 - d. Finising untuk memperoleh kesan tiga dimensi.

c. Penilaian Ketrampilan

Soal :

1. Buatlah karya seni rupa dua dimensi dengan media kertas, teknik arsir pensil berkode B dan model pilih satu saja sesuai pilahan anda (kubus, silinder, bola dan tangan) ! (bobot 100)
2. Interpretasikanlah hasil karya seni rupa dua dimensi milikmu dengan cara mempresentasikan di depan kelas ! (bobot 100)

Kunci jawaban

1. Hasil karya seni rupa dua dimensi terkesan tiga dimensi (nyata)
2. Menjelaskan ide filosofi pelukis, kualitas seni menurut unsur seni rupa, fisik karya, teknik pembuatan

Instrumen Penilaian
ketrampilan

Penilaian hasil karya seni rupa dua dimensi

Rubrik Penilaian Keterampilan (soal 1)

No	Nama Siswa	Skor Aspek				Jumlah skor
		1 (20)	2 (20)	3 (20)	4(40)	

Jumlah Skor maksimal 100
Keterangan aspek yang dinilai

- (1) orisinalitas ide
- (2) bentuk proporsi dan tekstur
- (3) gelap terang / arsir
- (4) benda sesuai dengan realita kehidupan sehari-hari/ kontekstual

Rubrik Penilaian Keterampilan (soal 2)

No	Nama Siswa	Skor Aspek				Jumlah skor
		1 (20)	2 (20)	3 (20)	4(40)	

Jumlah Skor maksimal 100

Keterangan aspek yang dinilai

- (1) Menjelaskan ide filosofi pelukis
- (2) menjelaskan kualitas seni menurut unsur senirupa
- (3) menjelaskan fisik karya
- (4) menjelaskan teknik pembuatan

Gresik, 26 April 2021
Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

MARGIYANTO, S. Pd
NIP. 196701071994121003

