

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SEMARANG
Mata Pelajaran : Desain Busana
Kompetensi Keahlian : Tata Busana
Kelas/Semester : XI / 4 (Empat)
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 10 menit
Materi : Desain gaun secara digital

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsive dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Busana, Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung, Menunjukkan keterampilan, mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	3.17 Menerapkan desain gaun secara digital sesuai dengan konsep colase	3.17.1. Menjabarkan bagian-bagian gaun 3.17.2. Menjelaskan proses pembuatan desain gaun secara digital
2	4.17 Membuat desain gaun secara digital sesuai dengan konsep colase	4.17.1. Membuat gambar proporsi tubuh wanita 4.17.2. Membuat desain busana gaun secara digital sesuai dengan konsep colase

C. Tujuan pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat :

1. Setelah menggali informasi dan literasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian gaun secara proaktif
2. Setelah berdiskusi, peserta didik dapat menjabarkan bagian-bagian gaun sesuai dengan desain secara proaktif
3. Setelah melihat tayangan power point, peserta didik dapat mengklasifikasikan macam-macam desain gaun dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan komunikatif selama proses pembelajaran
4. Setelah melihat tayangan power point, peserta didik dapat menganalisis proporsi tubuh wanita yang cocok digunakan dalam pembuatan desain gaun
5. Setelah mengamati video demonstrasi pembuatan desain gaun sesuai dengan konsep colase secara digital, peserta didik dapat menyimpulkan prosedur pembuatan desain gaun sesuai dengan konsep colase secara mandiri
6. Setelah mengamati video demonstrasi pembuatan desain gaun sesuai dengan konsep colase secara digital, peserta didik dapat membuat desain gaun secara digital berdasarkan tema yang telah ditentukan secara berkelompok dengan tanggung jawab dan komunikatif selama proses pembelajaran

D. Materi Pembelajaran

Materi Pokok : Membuat desain gaun secara digital

Gaun busana terusan adalah satu busana, terdiri dari busana yang menutup badan atas, disambung dengan busana yang menutupi bagian bawah Muliawan, 2012: 131. Gaun adalah busana wanita atau anak-anak yang mempunyai model terusan atau potongan di pinggang dan terbuat dari beragama gaya, jenis bahan, detail, hiasan, dsb Hadisurya, 2011: 86.

Kolase adalah menempel berbagai macam sumber ide yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan desain busana, kolase dapat dibuat secara manual dan digital.

E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Model : Discovery learning, Project based learning

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Media, Alat dan Bahan, Sumber belajar

1. Media

Media presentasi powerpoint, hand out, lembar kerja peserta didik, lembar penilaian, aplikasi Ibis Paint X pembuatan desain gaun secara digital.

2. Alat dan Bahan

Laptop, LCD proyektor, Android

3. Sumber Belajar

- 1) Agustin Rinartuti.2018.Dasar Desain. Surabaya: CV Centino
- 2) Ernawati, 2008, Tata Busana jilid 2, Direktorat Pembinaan SMK, Jakarta
- 3) <https://slideplayer.info/slide/1942470/>
- 4) <https://text-id.123dok.com/document/4yro8gmoy-pengertian-gaun-pola-gaun.html>

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan salam pembuka, mengecek kesiapan belajar peserta didik, berdoa, serta mengecek kehadiran peserta didik 2) Peserta didik menjawab salam, salah seorang peserta didik memimpin doa 3) Peserta didik mendapatkan arahan dan petunjuk dari guru tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan baik sumber belajar yang digunakan, media, hingga penugasan (evaluasi pembelajaran) 4) Peserta didik mendapatkan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung 5) Apersepsi : Peserta didik mendapat pertanyaan-pertanyaan untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya 6) Motivasi : Peserta didik mendapat motivasi oleh guru tentang manfaat materi yang disampaikan dalam kehidupan sehari-hari 	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik menyimak dan mengamati materi macam-macam gaun yang ditayangkan melalui media powerpoint oleh guru. <p>Menanya (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Setelah menyimak peserta didik melakukan tanya jawab mengenai macam-macam gaun dan proporsi yang cocok digunakan dalam pembuatan desain. <p>Mengamati (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) Peserta didik menyimak dan mengamati video demonstrasi pembuatan desain gaun secara digital sesuai dengan konsep colase yang ditayangkan oleh guru. 4) Peserta didik menganalisis prosedur pembuatan desain gaun secara digital berdasarkan konsep kolase sesuai dengan tema yang dibagikan guru melalui pembagian kelompok. 	6 menit
	<p>Mengasosiasikan (Verification)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Peserta didik mempraktikkan pembuatan desain gaun secara digital secara berkelompok <p>Mengkomunikasikan (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) Peserta didik mengkomunikasikan hasil desain gaun secara digital dengan mengupload hasil desain pada grup kelas untuk mengetahui ketercapaian belajar 7) Guru memberikan apresiasi dan penilaian terhadap hasil praktik siswa 8) Guru mengevaluasi hasil desain dan memberi masukan 	

Kegiatan Penutup	1) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan 2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 3) Guru memotivasi peserta didik untuk tetap semangat belajar 4) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam	2 menit
-------------------------	---	----------------

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian :

- Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja/ praktik, portofolio

2. Bentuk Penilaian :

- Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
Penugasan : Lembar Penilaian Project Based Learning

Semarang, 2021

Mengetahui

Kepala SMK N 6 Semarang

Guru Mata Pelajaran

Dra. Almiati, M.Si
NIP. 19651001 199003 2 008

Dewi Zulaekah, S.Pd
NIP. 19871112 201402 2 001

Lembar Penilaian Keterampilan

Nama Siswa :

Kelas :

NO	ASPEK	SKOR			
		< 75	75 - 79	80 - 89	90 - 100
A	Proporsi tubuh				
1	Perbandingan proporsi tubuh				
2	Kelengkapan proporsi tubuh				
	Total skor (A)				
B	Desain digital				
1	Tampilan desain digital				
2	Kesesuaian Tema				
3	Teknik pembuatan				
4	Kreatifitas				
5	Kebersihan				
	Total skor (B)				
	Nilai	Total skor/7			

Pedoman Penskoran:

No	ASPEK	SKOR			
		< 75	75 - 79	80 - 89	90 - 100
A	Proporsi tubuh				
	a. Perbandingan proporsi tubuh	Perbandingan proporsi tubuh tidak sesuai	Perbandingan proporsi tubuh kurang sesuai	Perbandingan proporsi tubuh cukup sesuai	Perbandingan proporsi tubuh sesuai
	b. Kelengkapan proporsi tubuh	Proporsi tubuh tidak lengkap	Proporsi tubuh kurang lengkap	Proporsi tubuh cukup lengkap	Proporsi tubuh lengkap
B	Desain digital				
1	Tampilan desain digital	Desain digital kurang menarik dan tidak rapi	Desain digital kurang menarik dan kurang rapi	Desain digital cukup menarik dan rapi	Desain digital menarik dan rapi
2	Kesesuaian Tema	Desain tidak sesuai dengan tema	ada banyak bagian desain yang tidak sesuai dengan tema	Ada beberapa bagian desain yang tidak sesuai dengan tema	Desain sudah sepenuhnya sesuai dengan tema
3	Teknik pembuatan	Teknik pembuatan tidak rapi	Teknik pembuatan kurang rapi	Teknik pembuatan cukup rapi	Teknik pembuatan rapi
4	Kreatifitas	Kreativitas tidak ada pada hasil gambar	Kreativitas kurang pada hasil gambar	Kreativitas cukup pada hasil gambar	Kreativitas baik pada hasil gambar
5	Kebersihan	Desain kotor	Desain kurang bersih	Desain cukup bersih	Desain bersih