



MTs. AHMAD YANI JABUNG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DIGITAL

KURIKULUM OPERASIONAL MADRASAH

IDENTITAS RPP

Madrasah	MTs. Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	VIII / Genap
Mata Pelajaran	Seni Rupa
Alokasi Waktu (JP)	2 JP (40 menit per JP)
Topik Pembelajaran	Proses Penciptaan Karya Seni

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menganalisis tahapan proses penciptaan karya seni (ideasi, perencanaan, eksekusi, finishing).

2. Mengaplikasikan proses penciptaan seni dalam membuat sketsa karya seni bertema "Keindahan Alam Sekitar".
3. Merefleksikan nilai-nilai estetika dan makna personal dalam karya seni yang diciptakan.

DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. AWAL (10 MENIT)

Stimulus: Menampilkan video pendek (3 menit) tentang proses pembuatan lukisan "Pemandangan Sawah" oleh seniman lokal.

Apersepsi: Guru mengajukan pertanyaan: "Menurut pengalaman kalian, apa saja langkah-langkah yang dilakukan ketika membuat gambar atau karya seni?"

***Nilai Dimensi Cinta:** Menumbuhkan rasa syukur terhadap keindahan alam ciptaan Tuhan dan apresiasi terhadap karya seniman.*

B. INTI (60 MENIT)

1. MEMAHAMI (20 menit):

Guru menjelaskan 4 tahap penciptaan karya seni: (1) Ideasi, (2) Perencanaan (sketsa), (3) Eksekusi, (4) Finishing. Siswa mendiskusikan contoh penerapan tahapan tersebut pada video yang ditampilkan.

Nilai Dimensi Cinta: Ketelitian dalam memahami proses, menghargai jerih payah penciptaan karya.

2. MENGAPLIKASI (30 menit):

Siswa secara berpasangan membuat sketsa bertema "Keindahan Alam Sekitar" dengan menerapkan keempat tahapan penciptaan karya seni. Setiap pasangan mempresentasikan rencana karya mereka.

Nilai Dimensi Cinta: Kerja sama, saling menghargai pendapat, dan mengapresiasi keragaman ide.

3. MERELEKSI (10 menit):

Guru mengajukan pertanyaan reflektif: "Apa tantangan terbesar dalam proses pembuatan sketsa ini?" dan "Nilai apa yang ingin kalian sampaikan melalui karya seni ini?" Siswa menuliskan refleksi singkat di kartu exit ticket.

Nilai Dimensi Cinta: Kejujuran dalam merefleksikan diri dan menghargai proses daripada hasil akhir semata.

C. PENUTUP (10 MENIT)

Evaluasi: Guru memberikan umpan balik terhadap sketsa dan presentasi siswa.

Tugas: Menyelesaikan sketsa menjadi karya lengkap dengan teknik warna (krayon/cat air) di rumah dan mengumpulkan foto karya melalui Google Classroom.

Nilai Dimensi Cinta: Tanggung jawab menyelesaikan karya dan keindahan sebagai ekspresi rasa syukur.

ASESMEN

Asesmen Awal

Observasi partisipasi dalam diskusi apersepsi dan respons terhadap pertanyaan guru.

Asesmen Proses	Rubrik Kerja Pasangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penerapan tahapan penciptaan (0-25) 2. Kreativitas ide (0-25) 3. Kolaborasi dalam pasangan (0-25) 4. Presentasi (0-25)
Asesmen Akhir	Kartu exit ticket refleksi dan kualitas sketsa akhir yang dihasilkan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Video Pembelajaran:** YouTube (proses penciptaan karya seniman lokal)
- **Kuis Interaktif:** Google Form (pretest pemahaman tahapan penciptaan)
- **Platform Pengumpulan Tugas:** Google Classroom
- **Referensi Visual:** Pinterest (kumpulan contoh sketsa alam)
- **Tools Presentasi:** Canva (untuk presentasi guru)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI

Tujuan: Memandu siswa dalam menerapkan tahapan penciptaan karya seni.

Petunjuk: Ikuti langkah-langkah berikut bersama pasanganmu!

1. **IDEASI:** Tuliskan 3 ide tema karya seni berdasarkan pengamatan alam sekitar.
2. **PERENCANAAN:** Pilih 1 ide terbaik dan buat 3 sketsa kasar (thumbnail) kecil.
3. **EKSKUSI:** Kembangkan sketsa terpilih menjadi sketsa utuh pada bidang gambar.

4. **FINISHING:** Berikan catatan tentang rencana pewarnaan dan finishing.
5. **REFLESI:** Jawab: "Apa bagian tersulit dari proses ini? Apa yang ingin disampaikan melalui karyamu?"
Waktu pengerjaan: 30 menit

BAHAN AJAR

PROSES PENCIPTAAN KARYA SENI: 4 TAHAP UTAMA

1. **IDEASI** (Pencarian Gagasan): Proses menemukan dan memilih ide. Sumber inspirasi: alam, pengalaman, imajinasi, masalah sosial.
 2. **PERENCANAAN** (Prasarana): Membuat sketsa kasar, menyiapkan alat-bahan, menentukan komposisi.
 3. **EKSEKUSI** (Pelaksanaan): Proses pembuatan karya nyata sesuai perencanaan.
 4. **FINISHING** (Penyelesaian): Penyempurnaan akhir (pewarnaan, pelapisan, bingkai).
- Contoh:** Proses melukis pemandangan: (1) Ide: sawah saat senja, (2) Rencana: sketsa pensil, (3) Eksekusi: lukis dengan cat air, (4) Finishing: tambah detail, beri pelapis.

INSTRUMEN ASESMEN

RUBRIK PENILAIAN KARYA SENI

Aspek	Sangat Baik (85-100)	Baik (70-84)	Cukup (60-69)	Perlu Bimbingan (<60)
Penerapan Tahapan	Semua tahapan diterapkan dengan lengkap dan tepat	Semua tahapan diterapkan dengan cukup tepat	3 tahapan diterapkan dengan cukup tepat	≤2 tahapan diterapkan
Kreativitas Ide	Ide orisinal, unik, dan dikembangkan dengan baik	Ide cukup orisinal dan dikembangkan dengan cukup baik	Ide kurang orisinal tetapi masih sesuai tema	Ide tidak orisinal dan tidak sesuai tema
Teknik & Kerapian	Sketsa rapi, proporsi tepat, detail jelas	Sketsa cukup rapi, proporsi cukup tepat	Sketsa kurang rapi, proporsi kurang tepat	Sketsa tidak rapi, proporsi tidak tepat
Presentasi	Mampu menjelaskan proses dengan sistematis dan percaya diri	Mampu menjelaskan proses dengan cukup sistematis	Penjelasan proses kurang sistematis	Tidak mampu menjelaskan proses

PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Pengalaman Belajar: Pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dengan pendekatan kolaboratif. Siswa mengalami langsung proses kreatif dari ide hingga eksekusi awal.

Lingkungan Pembelajaran: Ruang kelas diatur dengan model kelompok, display contoh karya seni di dinding, area baca referensi seni, dan akses ke perangkat digital untuk eksplorasi visual.

PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

Kegiatan Kolaborasi:

- **Peer Assessment:** Siswa saling memberikan masukan pada sketsa pasangan lain.
- **Komunitas Seni:** Mengundang seniman lokal (jika memungkinkan) untuk berbagi pengalaman proses kreatif.
- **Pameran Virtual:** Karya terpilih akan dipamerkan di website madrasah dan media sosial.
- **Kolaborasi Antar Mapel:** Integrasi dengan Bahasa Indonesia (deskripsi karya) dan IPA (pengamatan alam).

Guru Mata Pelajaran,

Kepala Madrasah,

Ahmad Taufiq, S.Pd

Muroihatul Jannah, M.Pd

