



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MTs. Ahmad Yani Jabung

<b>Madrasah</b>	MTs. Ahmad Yani Jabung	<b>Mata Pelajaran</b>	Seni Budaya
<b>Kelas/Semester</b>	VII / Genap	<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP (60 menit)
<b>Tanggal PBM</b>	Senin, 02 Maret 2026	<b>Topik</b>	Membuat Tipografi dan Logo (Sumatif Tengah Semester)

## A. Capaian Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian tipografi dan logo beserta fungsinya dalam komunikasi visual.
2. Siswa mampu merancang tipografi kreatif dengan memperhatikan unsur garis, bentuk, warna, dan komposisi.
3. Siswa mampu membuat desain logo sederhana yang merepresentasikan identitas diri/sekolah dengan kreatif dan bertanggung jawab.

## B. Dimensi Profil Lulusan

<input checked="" type="checkbox"/> Beriman dan Berakhlak Mulia	<input checked="" type="checkbox"/> Mandiri	<input checked="" type="checkbox"/> Bernalar Kritis
<input checked="" type="checkbox"/> Kreatif	<input checked="" type="checkbox"/> Gotong Royong	<input type="checkbox"/> Berkebinekaan Global

## C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Pembelajaran (Berbasis Kurikulum Cinta)
<b>Awal</b> (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka dengan salam dan doa bersama (nilai cinta kepada Tuhan).</li> <li>• Stimulus: Menampilkan contoh logo terkenal dan tipografi menarik melalui LCD.</li> <li>• Apersepsi: Diskusi singkat tentang logo yang sering mereka lihat dan maknanya (cinta terhadap ilmu dan keingintahuan).</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian sumatif.</li> </ul>
<b>Inti</b> A. Memahami (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan konsep tipografi (jenis huruf, karakter, estetika).</li> <li>• Guru menjelaskan unsur pembuatan logo (simbol, warna, makna).</li> <li>• Siswa mencatat poin penting dan bertanya (cinta terhadap ilmu dan berpikir kritis).</li> </ul>
B. Mengaplikasi (25 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi masalah: "Buatlah logo untuk kegiatan kelas VII yang mencerminkan semangat kebersamaan dan kreativitas."</li> <li>• Siswa membuat sketsa manual di kertas gambar.</li> <li>• Siswa memilih warna dan tipografi yang sesuai.</li> <li>• Guru membimbing secara personal (cinta kepada sesama, menghargai perbedaan ide).</li> </ul>

C. Merefleksi (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa makna logo yang kamu buat?</li> <li>• Bagaimana proses kreatif yang kamu alami?</li> <li>• Apa nilai kebersamaan yang kamu rasakan saat berkarya?</li> </ul> Tindak lanjut: Perbaiki desain jika belum sesuai kriteria.
<b>Penutup</b> (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi terhadap karya siswa.</li> <li>• Tugas: Finalisasi logo untuk dikumpulkan minggu berikutnya.</li> <li>• Doa penutup.</li> </ul>

### D. Asesmen

Tahap	Indikator / Kriteria Penilaian
Awal	Keaktifan bertanya dan menjawab (Skor 1–4)
Proses	Kesesuaian konsep, kreativitas desain, kerapian, makna logo (Rubrik Skor 1–4)
Akhir	Produk akhir logo sesuai unsur tipografi dan estetika visual (Skor 1–4)

### E. Pemanfaatan Digital

- Google Form untuk refleksi pembelajaran.
- Canva untuk eksplorasi desain logo digital.
- Video pembelajaran tentang tipografi dari YouTube Edu.

### F. Pengalaman Belajar & Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan secara interaktif di kelas dengan suasana kolaboratif. Siswa bekerja secara individu namun saling memberi masukan, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas dan rasa saling menghargai.

### G. Praktik Pedagogis & Kemitraan

Guru bekerja sama dengan OSIS untuk menampilkan karya terbaik pada mading sekolah. Kolaborasi dengan guru TIK untuk pengembangan desain digital lanjutan.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

**Dhea Nanda Mayora, S.Pd**