

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

IDENTITAS	Penyusun : Aroufi Margahayu S.Pd Satuan Pendidikan: SMK Negeri 1 Tanjunganom Mata Pelajaran : Seni Budaya Tahun Pelajaran : Tahun Pelajaran 2025/2026 Kelas : X Alokasi Waktu : 8 JP (4 Pertemuan X 2 JP 45 menit)								
IDENTIFIKASI	DIMENSI PROFIL LULUSAN : Penalaran kritis, Kolaborasi, Komunikasi, Kreatif <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME </td><td style="width: 50%; padding: 5px;"> <input checked="" type="checkbox"/> DPL 5 Kolaborasi </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> DPL 2 Kewargaan </td><td style="padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> DPL 6 Kemandirian </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <input checked="" type="checkbox"/> DPL 3 Penalaran Kritis </td><td style="padding: 5px;"> <input type="checkbox"/> DPL 7 Kesehatan </td></tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> <input checked="" type="checkbox"/> DPL 4 Kreatifitas </td><td style="padding: 5px;"> <input checked="" type="checkbox"/> DPL 8 Komunikasi </td></tr> </table>	<input type="checkbox"/> DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 5 Kolaborasi	<input type="checkbox"/> DPL 2 Kewargaan	<input type="checkbox"/> DPL 6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 3 Penalaran Kritis	<input type="checkbox"/> DPL 7 Kesehatan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 4 Kreatifitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 8 Komunikasi
<input type="checkbox"/> DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 5 Kolaborasi								
<input type="checkbox"/> DPL 2 Kewargaan	<input type="checkbox"/> DPL 6 Kemandirian								
<input checked="" type="checkbox"/> DPL 3 Penalaran Kritis	<input type="checkbox"/> DPL 7 Kesehatan								
<input checked="" type="checkbox"/> DPL 4 Kreatifitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 8 Komunikasi								
DESAIN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian unsur rupa “titik” dan fungsinya dalam karya seni dua dimensi. 2. Peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai alat dan bahan untuk menciptakan titik. 3. Peserta didik dapat menerapkan unsur titik dalam karya desain dua dimensi. 4. Peserta didik dapat merefleksikan hasil karya titik dengan sikap kreatif dan apresiatif. 								

PRAKTIK PEDAGOGIS:

- ❖ Pendekatan: Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)
- ❖ Strategi: *Eksploratif – Apresiatif – Reflektif*
- ❖ Fokus: Kreativitas, Kolaborasi, Refleksi Kritis

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN:

- Ruang Fisik: Studio Seni / Ruang Kelas
- Budaya Belajar: Kolaboratif, Reflektif, Apresiatif

PEMANFAATAN DIGITAL :

- Canva / PowerPoint: dokumentasi dan presentasi hasil karya
- Padlet / Instagram: pameran karya digital
- Google Drive / Classroom: pengumpulan karya
- Quizizz / Kahoot: asesmen formatif

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**PENGALAMAN BELAJAR****Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

- Guru membuka pelajaran dengan salam & doa bersama.
- Mengecek kehadiran dan memberikan motivasi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti 2 JP (90 menit)**Pertemuan 1 :**

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat menjelaskan pengertian unsur rupa “titik” dan fungsinya dalam karya seni dua dimensi.

Prinsip : Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan

Kegiatan Pembelajaran:

(Memahami)

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi.
2. Guru menampilkan contoh karya seni berbasis titik (lukisan pointilis, motif batik, pola hias).
3. Diskusi kelas:
“Bagaimana titik dapat membentuk gambar?”
4. Guru menjelaskan pengertian dan fungsi titik sebagai unsur dasar seni rupa dua dimensi.

(Mengaplikasi)

5. Peserta didik mengamati gambar karya dan menuliskan fungsi titik dalam membentuk bidang, irama, dan tekstur.
6. Diskusi kelompok kecil untuk membedakan jenis titik (besar-kecil, rapat-renggang).

(Merefleksi)

7. Guru dan peserta menyimpulkan pentingnya unsur titik.
8. Refleksi lisan: “*Mengapa titik penting dalam karya dua dimensi?*”

PERTEMUAN 2:

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai alat dan bahan untuk menciptakan titik.

Prinsip: Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan

Kegiatan Pembelajaran:

(Memahami)

1. Guru mengingatkan kembali konsep titik.
2. Guru menunjukkan contoh titik dari media berbeda (pensil, spidol, arang, cotton bud).

(Mengaplikasi)

3. Peserta menyiapkan alat dan bahan yang tersedia.
4. Peserta mencoba membuat berbagai jenis titik (besar-kecil, tebal-tipis, rapat-renggang) menggunakan alat berbeda.

5. Peserta mencatat hasil eksplorasi dalam LKPD:

ALAT	Hasil	Karakter Visual
Pensil	Tipis	Lembut
Spidol	Tebal	Kuat
Arang	Gelap	Kasar
Cotton bud	Bulat	Lembut

(Merefleksi)

6. Beberapa peserta menampilkan hasil eksplorasi.
7. Guru menegaskan bahwa media memengaruhi karakter titik.
8. Refleksi singkat: *"Alat mana yang paling nyaman digunakan?"*

PERTEMUAN 3:

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat menerapkan unsur titik dalam karya desain dua dimensi.

(Memahami)

1. Guru menampilkan contoh karya pointilis sederhana (bunga, ikan, pola geometris).
2. Diskusi singkat: bagaimana titik membentuk gelap-terang dan tekstur.

(Mengaplikasi)

3. Peserta membuat karya dua dimensi sederhana berbasis titik di kertas A4.
4. Guru berkeliling membimbing dan memberi umpan balik.
5. Peserta menjaga kerapian dan kebersihan selama berkarya.
6. Peserta menampilkan hasil karya di papan pamer kelas.
7. Kelas memberi apresiasi terhadap karya teman.

(Merefleksi)

8. Apa tantangan terbesar saat membuat karya berbasis titik?

PERTEMUAN 4:

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik dapat merefleksikan hasil karya titik dengan sikap kreatif dan apresiatif.

Prinsip: Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan.

Kegiatan Pembelajaran:

(Memahami)

1. Guru memandu peserta didik menampilkan hasil karya titik di papan pamer kelas.

(Mengaplikasi)

2. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil untuk saling memberi umpan balik terhadap karya teman

3. Peserta lain memberikan apresiasi dan tanggapan positif terhadap karya teman.

4. Guru memberikan umpan balik positif terhadap proses refleksi dan hasil karya.

(Merefleksi)

5. Peserta menulis refleksi akhir:

- Apa yang saya pelajari dari unsur titik?
- Bagaimana cara saya meningkatkan hasil karya?
- Apa sikap baik yang saya temukan dalam proses ini?

6. Guru memberi peneguhan nilai: kreatif, disiplin, dan menghargai karya.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru memandu murid menjawab pertanyaan reflektif, secara lisan atau tertulis, kemudian murid menyampaikan refleksi terhadap materi yang sudah dipelajari:

- Apa hal baru yang saya pahami tentang unsur rupa "titik" dalam karya dua dimensi?
- Alat dan bahan apa yang paling menarik dan mudah saya gunakan dalam menciptakan titik?
- Apa tantangan atau kesulitan yang saya hadapi saat membuat karya berbasis titik?

	<p>✓ Mengapa kemampuan menciptakan karya berbasis titik penting bagi saya sebagai calon desainer atau seniman rupa?</p> <ol style="list-style-type: none">2. Guru memberikan umpan balik positif terhadap proses dan hasil kerja peserta didik, baik dalam hal eksplorasi, kreativitas, maupun kerja sama selama pembelajaran berlangsung.3. Guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan kesan dan pesan terhadap kegiatan pembelajaran hari ini, termasuk pengalaman mereka dalam membuat karya berbasis titik.4. Salah satu murid memimpin doa penutup untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan sikap hormat dan penuh syukur.
ASESMEN PEMBELAJARAN	<p>1. Awal Pembelajaran Digunakan untuk mengetahui kesiapan dan pengetahuan awal peserta didik tentang unsur rupa “titik”.</p> <p>Asesmen Awal Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none">• Tujuan: Mengetahui penguasaan awal murid.• Alat: Gogle Form (https://forms.gle/trH1fU6wgvBFs8u69) <p>Contoh soal</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menurut pendapatmu, apa yang dimaksud dengan unsur rupa “titik”?2. Di mana saja kamu dapat menemukan penggunaan unsur titik dalam kehidupan sehari-hari (misalnya pada batik, lukisan, atau desain digital)?

3. Mengapa unsur titik dianggap penting dalam karya seni dua dimensi?
4. Alat dan bahan apa saja yang dapat digunakan untuk menciptakan titik dalam karya seni rupa?
5. Jika kamu diminta membuat karya berbasis titik, langkah apa saja yang akan kamu lakukan agar hasilnya rapi dan menarik?

Skor otomatis dari platform digunakan sebagai dasar untuk melakukan diferensiasi pembelajaran (menentukan kelompok bimbingan dan pengayaan).

2. Proses Pembelajaran

Dilakukan selama kegiatan inti berlangsung untuk melihat keterlibatan, pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam mengeksplorasi serta menciptakan karya seni berbasis titik.

1. Teknik Asesmen

- Observasi kinerja (saat diskusi, eksplorasi, dan pembuatan karya).
- Penilaian hasil karya (lembar eksplorasi alat dan bahan, karya titik).
- Penilaian presentasi hasil karya.
- Refleksi diri siswa (lisan atau tertulis).

2. Instrumen Asesmen Proses

Aspek	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
-------	-----------	--------	--------	--------	--------

Ide / Gagasan	Kreativitas dalam menghasilkan ide eksplorasi titik	Ide kurang orisinal	Ide cukup kreatif	Ide kreatif	Ide sangat kreatif dan unik
Teknik / Proses	Ketepatan menggunakan alat dan bahan serta kebersihan karya	Tidak menguasai teknik	Kurang rapi	Cukup rapi	Sangat rapi dan bersih
Pemahaman Konsep	Kemampuan menerapkan unsur titik dalam karya	Tidak sesuai konsep	Kurang tepat	Cukup sesuai	Sangat sesuai dan konsisten
Kolaborasi & Sikap	Kerjasama, tanggung jawab, dan saling menghargai saat kegiatan kelompok	Tidak bekerja sama	Kurang kompak	Cukup kompak	Sangat kompak dan apresiatif
Refleksi Diri	Kemampuan menyimpulkan pengalaman belajar	Tidak melakukan refleksi	Refleksi kurang dalam	Cukup reflektif	Sangat reflektif dan kritis

Skor Akhir = (Jumlah skor \div 20) \times 100

Kriteria:

- 86–100 = Sangat Baik
- 71–85 = Baik
- 56–70 = Cukup
- ≤ 55 = Perlu bimbingan

3. Asesmen Akhir Pembelajaran

Bentuk: Tes tertulis- Soal pilihan ganda di aplikasi Wayground

(<https://wayground.com/join?gc=18941106>)

Skor: Otomatis dari platform

Contoh soal

1. Perhatikan pernyataan berikut!

“Titik adalah unsur rupa paling dasar yang menjadi awal terbentuknya garis, bidang, dan bentuk.”

Berdasarkan pengertian di atas, fungsi utama unsur rupa “titik” dalam karya seni dua dimensi adalah ...

- a. Sebagai penghias tambahan dalam karya
- b. Sebagai unsur dekoratif yang berdiri sendiri
- c. Sebagai dasar pembentuk elemen visual lainnya

- d. Sebagai alat ukur proporsi dan skala gambar
 - e. Sebagai garis bantu dalam menggambar pola
2. Berikut ini yang **bukan** termasuk contoh penerapan unsur titik dalam karya seni rupa dua dimensi adalah ...
- a. Motif batik jumputan
 - b. Lukisan pointilis
 - c. Pola tekstur menggunakan arang
 - d. Teknik arsir silang
 - e. Desain digital berbasis piksel
3. Saat melakukan eksplorasi unsur titik, peserta didik mencoba menggunakan berbagai alat dan bahan.

Dari pilihan berikut, manakah kombinasi alat dan bahan yang paling tepat digunakan untuk menghasilkan titik?

- a. Penggaris dan spidol
- b. Kuas dan cat air
- c. Pisau dan kanvas
- d. Cutter dan karton
- e. Penghapus dan pensil

