

DAFTAR PUSTAKA

- Salam, Sofyan. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*.
Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Undang –Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa Kelas VIII*. Jakarta: Aneka
Ilmu
- Dharsono (Sony Kartika), Hj. Suarmi. 2007. *Estetika Seni
Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sanyoto, Ebdi, Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan
Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Ahmadi Rulam. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta:
Ar:Ruzz Media.
- Sutikno S. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*.
Lombok: Holistika.
- Iskandar.2008. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial
(Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Alfabeta.
- Ismianto, 2003.*Metode Penelitian*. Semarang: Universitas
Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar
Mengajar*. Bandung: Remaja Roda karya.

- Djmarah dan Zein, 2010 : 114-115. *Strategi Belajar Mengajar*,
(cetakan keempat). Rineka Cipta, Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015. *Model dan
metode pembelajaran, Bahan Tayang Peneliti
Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta.
- Kurinasih, Imas. 2004. *Sukses Mengimplementasikan
Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Sanjaya, 2011. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar
Proses Pendidikan)*. Kencana Prenada Media Group,
Jakarta.

Lampiran 1. Format Revisi Skripsi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp(031) 5053127, 5041097 Fax. (031)5662804 Surabaya 60234
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp (031) 8281181, 828182, 8281183 Surabaya

<http://fkip.unipasby.ac.id/>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Gusnia tri yuniar
NIM : 165400031
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Tanggal Ujian Skripsi : 31 Januari 2020
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Demontrasi Terhadap Prestasi Belajar Melukis Pada Media Seni Kriya Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya

Penguji I : Drs. Suparman, S.Pd.,M.Pd
Penguji II : Drs. Hariadie, M.Pd

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II
1.	Revisi Bab 1 Rumusan Masalah		
2.	Bab II Buku Referensi Ditambah		
3.	Revisi Analisis data		
4.	Revisi Bab IV		
5.	Kesimpulan		

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu ferhitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I

Drs. Suparman, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0701016510

Dosen Penguji II

Drs. Hariadie, M.Pd
NIDN. 0022075802

Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi



Unipa Surabaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus 1 : Jl. NgagelDadi III-B/37 Telp. (031)5053127, 5041997 Fax. (031)5662804 Surabaya 60234
Kampus II : Jl. DukuhMenanggal XII Telp. (031)8281181, 8281162, 8281183 Surabaya 60234.

<http://kip.unipasby.ac.id/>


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Gusnia Tri Yuniar
NIM : 165400031
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Demostrasi Terhadap Prestasi Belajar Melukis Pada Media Seni Kria Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya.

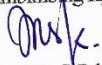
No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1	09-09-2019	Judul ACC		
2	16-12-2019	Bab I Revisi		
3	19-12-2019	Lanjutkan Bab II		
4	20-12-2019	Bab II Rumusan Masalah		
5	25-12-2019	Bab II Ditambah		
6	10-01-2019	Bab III Revisi		
7	20-01-2019	Bab III Ditambah		
8	23-01-2019	Bab IV		
9	27-01-2020	Gambar dan Lampiran		
10	30-01-2020	ACC Ujian Skripsi		

Selesai bimbingan skripsi tanggal 28 Januari 2020

Dosen Pembimbing I,


Drs. Hariadie, M.Pd
NIDN. 0022075802

Dosen Pembimbing II,


Sepbianti Rangga P., S.Pd., M.Sn
NIDN. 0722098792

UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Mengetahui:
Dekan KIP

Drs. Suharto, S.H., M.Si
NIDN. 06801031992031003



PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 12 SURABAYA

Jl. Ngagel Kebonsari 1, Telp. (031) 50555409, 5041591 Fax. 031-5041591
E-mail : smp12sby@yahoo.com Surabaya 60245 Web : www.smpn12sby.net



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.6/0137/436.7.1.P12/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 12 Surabaya menerangkan bahwa :

Nama : Gusnia Putri Yuniar
N I M : 165400030
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas/Jurusan : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lembaga : Universitas PGRI Adi Buana

Telah mengadakan Penelitian dan Pengambilan Data untuk skripsi tanggal 1 November 2019 di SMP Negeri 12 Surabaya, dengan judul :

*"Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Prestasi Belajar Melukis Pada Media
Seni Kriya Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Surabaya"*

Selama mengadakan Penelitian dan Pengambilan Data, mahasiswa tersebut dibimbing oleh:

Nama : BUDI HARIYANTO, S.Pd
NIP : 5748763664110072
Jabatan : Guru Mapel Seni Budaya

dan dinyatakan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Januari 2020

Kepala Sekolah,

Dra. L. D. A. M. MUFIDAH, M.Pd
Kepala Muda
NIP. 19630912 198803 2 010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 12
SURABAYA
Mata Pelajaran : Seni Budaya
(Rupa)
Kelas/Semester : XI/Genap
Materi Pokok: Seni Rupa 3D
Alokasi Waktu : 6 x Pertemuan (2
x 45 menit)

A. Kompetensi Inti

KI-1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
KI-3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI-4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah

	secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
--	--

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetikanya.	3.2.1 Mengidentifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetika dalam membuat karya seni rupa patung.
	3.2.2 Mengidentifikasi teknik dalam berkarya seni rupa nirmana.
4.2 Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek.	4.2.1 Membuat dengan melihat model benda mati, dan foto.
	4.2.2 Membuat karya seni 3D (nirmana) dengan berbagai media dan teknik.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetika dalam membuat karya 3D (Nirmana). Kemudian mengidentifikasi teknik dalam berkarya seni 3D (nirmana). Kemudian membuat dengan melihat model benda matidan foto. Kemudian membuat karya 3D (Nirmana) dengan media yang ditentukan.

D. Materi Pembelajaran

Pengertian Seni Rupa Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, atau

karya yang memiliki volume dan menempati ruang. Seni rupa tiga dimensi dibagi menjadi dua bagian yaitu seni rupa tiga dimensi murni dan seni rupa tiga dimensi terapan. Seni rupa tiga dimensi murni merupakan seni rupa seni yang tercipta bebas tanpa mempertimbangkan segi fungsi dan kegunaannya tetapi lebih mengutamakan fungsi keindahan atau estetika. Sedangkan seni rupa tiga dimensi terapan merupakan seni rupa yang karyanya dibuat bukan hanya sebagai keindahan saja melainkan juga berfungsi dalam membantu berbagai aktifitas kehidupan makhluk hidup. Contoh-contoh seni rupa tiga dimensi murni dan terapan yaitu patung, nirmana, kramik, arsitektur, perabotan rumah tangga, topeng, dll

Contoh Gambar Seni Rupa Tiga Dimensi Murni Dan Terapan:



Unsur- Unsur Membuat Seni Rupa 3D

Garis (line) : adalah unsur fisik yang mendasar penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti:

pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dan seterusnya.

Raut (bidang dan bentuk) : raut merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah bidang umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar, sedangkan bangun atau bentuk lebih mewujudkan kepada wujud benda yang memiliki volume (*mass*).

Ruang : unsur ruang dalam seni rupa dua dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Unsur ruang pada karya seni rupa dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang menunjukkan kedalaman.

Tekstur : unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 3 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Unsur ruang pada karya seni rupa dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang menunjukkan kedalaman.

Warna : warna pada dasarnya merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda pada karya seni rupa, warna dapat berwujud garis, bidang, ruang, dan nada gelap terang.

Gelap terang : unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jauh pada permukaan benda.

Prinsip-prinsip dalam seni rupa 3D

Kesatuan: Kesatuan atau unity adalah prinsip yang menunjang bagaimana unsur-unsur dalam seni rupa saling berpadu satu sama lain sehingga saling menunjang dalam membangun sebuah komposisi yang menarik dan indah. Di antara prinsip-prinsip seni rupa yang lain, kesatuan adalah modal awal yang harus ditunjang oleh prinsip lainnya sehingga dapat menjadikan sebuah karya seni bernilai estetis.

Keselarasan: Suatu kesatuan unsur-unsur karya seni rupa hanya akan dikatakan indah dan memiliki nilai estetis bila mereka berpadu

dengan selaras. Keselarasan atau harmonis adalah kaitan kedekatan unsur-unsur yang berbeda baik bentuk, pencahayaan, warna dalam menciptakan suatu keindahan.

Penekanan: Penekanan atau kontras adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan. Penekanan akan membuat sebuah karya seni tidak bersifat monoton. Dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna, dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik.

Irama: Irama atau rhythm adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna. Pengulangan yang sama akan terasa statis, sedangkan pengulangan yang dilakukan secara bervariasi akan menghasilkan irama harmonis yang dapat meningkatkan nilai estetika dari karya seni yang dibuat.

Gradasi: susunan warna yang didasari pada tingkatan tertentu pada sebuah karya seni. Di antara prinsip-prinsip seni rupa, gradasi merupakan prinsip yang paling sering diterapkan dalam pembuatan mozaik, karikatur, lukisan, dan seni rupa 2 dimensi lainnya. Gradasi akan membuat sebuah karya menjadi lebih hidup.

Kesebandingan: Kesebandingan atau proporsi adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyesuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan. Sebagai contoh, ketika hendak membuat lukisan manusia, pelukis harus pandai menyesuaikan ukuran antara mata, hidung, mulut, alis, dagu dan bagian tubuh lainnya agar selaras. Begitu pun dalam proses pembuatan karikatur. Ukuran-ukuran dari unsur seni rupa yang terdapat di dalamnya harus berada dalam perbandingan yang proporsional.

Komposisi: Di antara prinsip-prinsip seni rupa yang lain, komposisi menjadi prinsip yang paling penting dalam mendasari keindahan dari sebuah karya seni. Komposisi sendiri merupakan organisasi dari unsur-unsur seni rupa yang disusun menjadi teratur, serasi, dan menarik.

Keseimbangan: Dan prinsip yang terakhir adalah keseimbangan atau balance. Keseimbangan adalah prinsip yang bertanggung jawab pada kesan dari suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur

seni rupa yang diatur sedemikian rupa melalui prinsip kesemibangan akan menjadi daya tarik bagi para penikmat karya seni.

Pengertian Nirmana

Nirmana adalah tata unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang tampak indah atau memberikan dampak yang diharapkan. Kata “nirmana” berasal dari dua kata yaitu, “nir” yang berarti tanpa atau tidak, dan “mana” yang berarti bentuk, arti, atau makna. Jadi, nirmana adalah sesuatu yang awalnya tidak memiliki bentuk atau makna dan dapat diolah menjadi karya rupa melalui pengolahan unsur-unsur rupa berdasarkan asas/prinsipnya.

Nirmana juga dapat memiliki arti hasil imajinasi dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang mempunyai nilai keindahan. Sementara tata cara penyusunan berbagai unsur rupa sendiri adalah Prinsip Merancangannya. Namun tata cara dan unsur tersebut dikemas melalui hirarki yang lebih tertarur mendetail, menjadi Nirmana Dwimatra untuk karya rupa 2D dan Nirmana Trimatra untuk karya rupa 3D.

Jenis Nirmana

Seperti yang telah dibahas di atas, nirmana memiliki dua jenis ruang yang berbeda, dua ruang tersebut adalah:

1. Nirmana Dwimatra

Dwimatra berarti dua dimensi, artinya nirmana dwimatra adalah unsur dan asas desain yang diperuntukan pada karya yang memiliki ruang dua dimensi. Pada ruang ini asas-asas tidak hanya digunakan untuk menyusun suatu karya yang indah saja. Tata letak prinsip seni digunakan juga untuk mengatur tata wimba (gambar) sebagai pengungkapan makna atau pesan yang ingin dikomunikasikan.

2. Nirmana Trimatra

Nirmana trimatra adalah unsur dan asas desain yang diperuntukan pada karya yang memiliki ruang tiga

dimensi. Isi unsur dan prinsipnya juga sebetulnya hampir sama dengan versi dua dimensinya, namun karena ruang ini memiliki dimensi lebih, maka ada beberapa sedikit tambahan. Beberapa tambahan tersebut disesuaikan dengan dimensi lebih yang terdapat pada ruang tiga dimensi.

Contoh Objek Ragam Hias

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan penugasan.

F. Media Pembelajaran

Media :

- LCD Projector
- PPT
- laptop

Alat / Bahan :

- Kertas Duplex
- Stik Ice Cream
- Gunting
- Cutter
- Cat air/acrilik
- Pensil 2B
- Penghapus
- Penggaris
- Lem/ lem tembak

G. Sumber Belajar

- Buku Seni Budaya Siswa Kelas X, Kemendikbud tahun 2016
- LKS
- Internet

H. Langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke 1 (2JP)

KEGIATAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKTU
PENDAHULUAN	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa.• Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin.	10 MENIT
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none">• Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya.• Mengingat kembali materi sebelumnya.• Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya.	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani	

		<p>dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULASI	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan materi seni rupa tiga dimensi.</p> <p>MEMBACA (LITERASI) Peserta didik diminta melihat penjelasan dalam buku teks yang dimiliki pada Bab terkait.</p> <p>MENDENGAR DAN MENYIMAK Pendidik menjelaskan materi pembelajaran tentang menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetikanya.</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	70 MENIT
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS) Siswa diminta mencari hal yang</p>	

	ENT (PERNY ATAAN MASAL AH)	ingin diketahuinya mengenai materi yang sudah diberikan.	
	DATA COLLEC TION (KOLEK SI DATA)	LITERASI Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi melalui : <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek • Membaca buku • Aktifitas • Menanya Nara sumber COLLABORATION Peserta didik dikelompokkan dalam jumlah 5 orang untuk mencari masalah yang dapat diamati dan membutuhkan jawaban.	
	DATA PROCES SING (PENGO LAHAN DATA)	COLLABORATION Peserta didik diminta untuk mendiskusikan hasil data yang diperoleh dan mencari informasi yang berkaitan dengan data tersebut.	
	VERIFIC ATION	CREATIVITY dan COMMUNICATION Diskusi diperluas menjadi dua kelompok untuk mencari tambahan data dan verifikasi silang. Pendidik memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam waktu yang ditentukan. Pendidik memberikan informasi tambahan yang bertujuan untuk membetulkan, mengkoreksi,	

		mendukung, menguatkan informasi yang disimpulkan oleh siswa.	
	GENERALIZATION	COMMUNICATION Siswa mempresentasikan hasil pengamatan mereka untuk disimpulkan secara korporat oleh para siswa dalam satu kelas.	
PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	<p>Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume (Creativity) terhadap simpulan informasi yang sudah diperoleh dari hasil diskusi tentang materi pembelajaran. • Merencanakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah untuk membuat karya seni sederhana berdasar unsur dan prinsip seni rupa. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa • Memeriksa catatan siswa • Menjelaskan bentuk tugas pada pertemuan selanjutnya dan alat dan 	10 MENIT

		<p>bahan apa yang harus dibawa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu 	
--	--	---	--

Pertemuan Ke 2 (2JP)

KEGIATAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKTU
PENDAHULUAN	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	10 ME NIT
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingatnkan kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme 	

		pembelajaran yang akan dijalani.	
KEGIATAN INTI	STIMULATION	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan tayangan contoh seni rupa tiga dimensi.</p> <p>MEMBACA (LITERASI) Peserta didik diminta melihat penjelasan dalam buku teks yang dimiliki pada Bab terkait.</p> <p>MENDENGAR DAN MENYIMAK Pendidik menjelaskan materi pembelajaran tentang menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetikanya.</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	70 MENIT
	PROBLEM STATEMENT (PERNYATAAN MASALAH)	<p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS) Siswa diminta mencari hal yang ingin diketahuinya mengenai materi yang sudah diberikan.</p>	
	DATA COLLECTION (KOLEKSI)	<p>LITERASI Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek 	

	DATA)	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku • Aktifitas • Menanya Nara sumber <p>COLLABORATION Peserta didik dikelompokkan dalam jumlah 3 orang untuk mencari masalah yang dapat diamati dan membutuhkan jawaban.</p>	
	DATA PROCES SING (PENGO LAHAN DATA)	<p>COLLABORATION Peserta didik diminta untuk mendiskusikan hasil data yang diperoleh dan mencari informasi yang berkaitan dengan data tersebut.</p>	
	VERIFIC ATION	<p>CREATIVITY dan COMMUNICATION Diskusi diperluas menjadi dua kelompok untuk mencari tambahan data dan verifikasi silang. Pendidik memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dalam waktu yang ditentukan. Pendidik memberikan informasi tambahan yang bertujuan untuk membetulkan, mengkoreksi, mendukung, menguatkan informasi yang disimpulkan oleh siswa.</p>	
	GENERA LIZATIO N	<p>COMMUNICATION Siswa mempresentasikan hasil pengamatan mereka untuk disimpulkan secara korporat oleh para siswa dalam satu kelas.</p>	

PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	<p>Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume (Creativity) terhadap simpulan informasi yang sudah diperoleh dari hasil diskusi tentang materi pembelajaran. • Merencanakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah untuk membuat karya seni sederhana berdasar unsur dan prinsip seni rupa. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa • Memeriksa catatan siswa • Menjelaskan bentuk tugas pada pertemuan selanjutnya dan alat dan bahan apa yang harus dibawa. • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu 	10 ME NIT
---------	--------------------------	---	-----------------

Pertemuan Ke 3 (2JP)

KEGIATAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKTU
PENDAHULUAN	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. 	10 ME NIT

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingat kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULATION	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan tayangansketsaseni rupa tiga dimensi berupa topeng.</p> <p>MEMBACA (LITERASI) Peserta didik diminta melihat penjelasan dalam buku teks</p>	70 MENIT

		<p>yang dimiliki pada Bab terkait.</p> <p>MENDENGAR DAN MENYIMAK</p> <p>Pendidik menjelaskan materi pembelajaran tentang menganalisis karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetikanya.</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING</p> <p>Siswa ditanya tentang obyek yang bisa dijadikan gambar</p>	
	DATA COLLECTION	<p>LITERASI</p> <p>Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek • Membaca buku • Aktifitas • Menanya Nara sumber <p>CREATIVITY</p> <p>Peserta didik memikirkan konsep gambar yang ingin dibuat</p>	
	DATA PROCESSING	<p>CRITICAL THINKING</p> <p>Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya</p>	
	VERIFICATION	<p>CREATIVITY dan COMMUNICATION</p> <p>Guru melakukan asistensi pada</p>	

		saat peserta didik mulai berkarya agar hasilnya maksimal	
	GENERALIZASION	COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut	
PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	<p>Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu • Memberi saran untuk tugas mendatang dengan materi yang berbeda 	10 ME NIT

Pertemuan Ke 4 (2JP)

x	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKTU
PENDAHULUAN	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. 	10 ME NIT

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingat kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULATION	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan tayangan video nirmana seni rupa tiga dimensi.</p> <p>MEMBACA (LITERASI) Peserta didik diminta untuk membuat sketsa seni rupa tiga dimensi berupa nirmana..</p> <p>MENDENGAR DAN</p>	70 MENIT

		<p>MENYIMAK Pendidik menjelaskan ulang bagaimana cara membuat sketsa topeng wajah</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING Siswa ditanya tentang obyek yang bisa dijadikan gambar</p>	
	DATA COLLECTION	<p>LITERASI Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek • Membaca buku • Aktifitas • Menanya Nara sumber <p>CREATIVITY Peserta didik memikirkan konsep gambar yang ingin dibuat</p>	
	DATA PROCESSING	<p>CRITICAL THINKING Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya</p>	
	VERIFICATION	<p>CREATIVITY dan COMMUNICATION Guru melakukan asistensi pada saat peserta didik mulai berkarya agar hasilnya maksimal</p>	

	GENERALIZAT ION	COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut	
PENUTU P	EVALU ATION REFLEC TION	Peserta didik <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. Guru : <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu • Memberi saran untuk tugas mendatang dengan materi yang berbeda 	10 ME NIT

Pertemuan Ke 5(2JP)

KEGIA TAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WA KT U
PENDA HULUA N	ORIENTAS I	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. • Mengabsen siswa sebagai 	10 ME NIT

		sikap disiplin .	
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingat kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULASI	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi kembali untuk memperhatikan tayangan video contoh karya 3D (nirmana).</p> <p>MEMBACA (LITERASI) Pendidik menjelaskan ulang bagaimana cara membuat karya 3D (nirmana).</p> <p>MENDENGAR DAN MENYIMAK Pendidik menjelaskan step by</p>	70 MENIT

		<p>step bagaimana cara menggambar sketsa seni rupa tiga dimensi berupa topeng wajah.</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING (berpikir kritis) Siswa ditanya tentang bagaimana perkembangan menggambar karya 3D (nirmana).</p>	
	DATA COLLECTION	<p>LITERASI Peserta didik diminta untuk membuat karya ramelalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek yang disediakan pendidik • Membaca buku • Menanya Nara sumber <p>CREATIVITY Peserta didik memikirkan apa yang harus di gambar sehingga menjadi karya sketsa ragam hias flora</p>	
	DATA PROCESSING	<p>CRITICAL THINKING Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya 3D (nirmana)</p>	
	VERIFICATION	<p>CREATIVITY dan COMMUNICATION Guru melakukan asistensi pada saat peserta didik mulai berkarya</p>	

		agar hasilnya maksimal	
	GENERALI ZATION	COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut	
PENUT UP	EVALUAT ION REFLECTI ON	Peserta didik <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. Guru : <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu • Memberi saran untuk tugas mendatang dengan materi sama. 	10 ME NIT

Pertemuan Ke 6 (2JP)

KEGIA TAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WA KT U
PENDA HULUA N	ORIENT ASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	10 ME NIT
	APERSE PSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi 	

		<p>sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULATION	<p>MENDENGAR DAN MENYIMAK</p> <p>Pendidik menjelaskan cara membuatnya 3D (nirmana) Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	70 MENIT
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING</p> <p>Siswa ditanya tentang kesulitan membuat karya seni 3D (nirmana).</p>	

	DATA COLLECTION	<p>LITERASI Peserta didik diminta untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek yang disediakan pendidik • Membaca buku • Menanya Nara sumber <p>CREATIVITY Peserta didik memikirkan konsep gambar yang ingin dibuat</p>	
	DATA PROCESING	<p>CRITICAL THINKING Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya</p>	
	VERIFICATION	<p>CREATIVITY dan COMMUNICATION Guru melakukan asistensi pada saat peserta didik mulai berkarya agar hasilnya maksimal</p>	
	GENERALIZATION	<p>COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut</p>	
PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	<p>Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan 	10 MENIT

		<p>apresiasi pada materi yang disampaikan.</p> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu • Memberi saran untuk tugas mendatang dengan materi yang berbeda 	
--	--	---	--

Pertemuan Ke 7 (2JP)

KEGIATAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKTU
PENDAHULUAN	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	10 MENIT
	APERSEPSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingatkan kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIVASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBERIAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran 	

	ACUAN	<p>hari itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIATAN INTI	STIMULASI	<p>MELIHAT DAN MENGAMATI Pendidik menjelaskan cara pembuat karya seni 3D (nirmana). MEMBACA (LITERASI) Peserta didik diminta melihat MENDENGAR DAN MENYIMAK Pendidik menjelaskan materi pembelajaran tata cara mewarnai karya seni 3D (nirmana).</p> <p>Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan, dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.</p>	70 MENIT
	PROBLEM STATEMENT	<p>CRITICAL THINKING Siswa ditanya tentang kesulitan membuat karya seni 3D (nirmana).</p>	
	DATA COLLECTION	<p>LITERASI Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati obyek yang disediakan pendidik • Membaca buku • Menanya Nara sumber 	

		CREATIVITY Peserta didik memikirkan konsep warna yang akan dipakai	
	DATA PROCESSING	CRITICAL THINKING Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya	
	VERIFICATION	CREATIVITY dan COMMUNICATION Guru melakukan asistensi pada saat peserta didik mulai berkarya agar hasilnya maksimal	
	GENERALIZATION	COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut	
PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	<p>Peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan apresiasi pada materi yang disampaikan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu. • Memberi saran untuk tugas mendatang dengan materi yang sama. 	10 MENIT

Pertemuan Ke 8(2JP)

KEGIATAN	SYNTAX	AKTIFITAS	WAKT
-----------------	---------------	------------------	-------------

			U
PENDAH ULUAN	ORIENT ASI	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam pembuka dan mengajak siswa untuk bersyukur kepada Tuhan dalam doa. • Mengabsen siswa sebagai sikap disiplin. 	10 ME NIT
	APERSE PSI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya. • Mengingatn kembali materi sebelumnya. • Menanya siswa yang berkaitan dengan materi selanjutnya. 	
	MOTIV ASI	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan manfaat pelajaran yang akan dijalani dalam kehidupan sehari-hari. • Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang hendak dicapai dalam pelajaran tersebut. 	
	PEMBE RIAN ACUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahu materi pelajaran hari itu. • Menyampaikan kompetensi inti. • Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dijalani. 	
KEGIAT AN INTI	STIMUL ATION	MENDENGAR DAN MENYIMAK Pendidik menjelaskan ulang bagaimana cara karya seni 3D (nirmana).	70M ENI T

		Untuk melatih ketelitian, kesungguhan, kedisiplinan , dalam mencari ilmu dan dapat bersyukur karena keunikan karya cipta Illahi.	
	PROBLEM STATEMENT	CRITICAL THINKING Siswa ditanya tentang sejauh mana pembuatan karya seni 3D (nirmana).	
	DATA COLLECTION	CREATIVITY Peserta didik memikirkan keserasian dan konsep warna yang akan dipakai.	
	DATA PROCESSING	CRITICAL THINKING Peserta didik diminta untuk memasukkan unsur dan prinsip seni rupa ke dalam karya	
	VERIFICATION	CREATIVITY dan COMMUNICATION Guru melakukan asistensi pada saat peserta didik mulai berkarya agar hasilnya maksimal	
	GENERALIZATION	COMMUNICATION Siswa menunjukkan karya dan mengatakan konsep yang dimilikinya dan bagaimana proses munculnya karya tersebut	
PENUTUP	EVALUATION REFLECTION	Peserta didik <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan karya dan konsepnya • Siswa memberikan kritik dan saran kepada siswa lain. • Menyampaikan 	10 MENIT

		<p>apresiasi pada materi yang disampaikan.</p> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kinerja siswa hari itu • Mengumpulkan hasil karya siswa 	
--	--	---	--

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Sikap Spiritual dan Sosial

Teknik Penilaian : Obsevasi

Instrumen Penilaian : Jurnal Sikap

2. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Tulis

Instrumen Penilaian : Lembar Rubik Penilaian

3. Instrumen Penilaian (*terlampir*)

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka peserta didik diberikan remedial dalam bentuk tugas.

b. Pengayaan

Pengayaan biasanya diberikan segera setelah siswa diketahui telah mencapai KBM/KKM berdasarkan hasil PH. Mereka yang telah mencapai KBM/ KKM berdasarkan hasil PTS dan PAS umumnya tidak diberi pengayaan. Pembelajaran pengayaan biasanya hanya diberikan sekali, tidak berulang kali sebagaimana pembelajaran remedial. Pembelajaran pengayaan umumnya tidak diakhiri dengan penilaian.

A. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap siswa SMA Hangtuh 4 Surabaya yang memiliki standart KKM 78 dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap pada siswa:

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Wati	78	78	80	78	314	78,5	B
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

78,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk		50			

	berbicara.					
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	10 0				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 78,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya:

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

N	Pernyataan	Ya	Tida	Jumla	Skor	Kod
---	------------	----	------	-------	------	-----

o			k	h Skor	Sika p	e Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
 4. Kode nilai / predikat :
 - 78,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
- **Penilaian Jurnal**(Lihat lampiran)

2. Pengetahuan

- Tertulis Pilihan Ganda
- Tertulis Uraian
Tes tertulis bentuk uraian mengenai penyelesaian persamaan dan pertidaksamaan linier dalam tanda mutlak, dan penerapannya dalam penyelesaian masalah nyata yang sederhana
- Tes Lisan / Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan
- Penugasan
Membaca mengenai pengertian nilai mutlak, ekspresi, penyelesaian, dan masalah nyata yang terkait dengan persamaan dan pertidaksamaan linier dalam tanda mutlak.

3. Keterampilan

- Penilaian Unjuk Kerja
Mengerjakan latihan soal-soal terkait materi yang diajarkan.
- Penilaian Proyek
- Penilaian Produk
- Penilaian Portofolio
Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan, kemudian membuat refleksi diri.

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

Soal Tes Uraian

1. Analisislah 5 karya seni rupa 3D dengan media yang sudah disediakan. Dengan format penulisan:
 - a. Nama benda
 - b. Jenis benda
 - c. Teknik pembuatan
 - d. Bahan/ media
 - e. Unsur- unsur

f. Prinsip- prinsip

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

Alternatif jawaban	Penyelesaian	Skor
1	a. Nama benda : nirmana. b. Jenis benda : 3D. c. Teknik pembuatan : menempel. d. Bahan/ media : kertas duplex atau stik es krim. e. Unsur- unsur : titik, bentuk, bidang, garis, tekstur. f. Prinsip- prinsip : komposisi, keseimbangan irama, kesatuan.	2
2		2
3		2
4		2
5		2
	Jumlah	10

$$\text{Nilai} = \frac{\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square\square}{\square} \times \square\square$$

Penilaian Pengetahuan - Tes Tulis Uraian
Topik : Seni Rupa 3D (Nirmana) • Indikator : Mengidentifikasi karya seni rupa berdasarkan jenis, tema, fungsi, dan nilai estetika dalam membuat karya seni rupa nirmana. Soal : Identifikasilah Karya Seni Rupa 3D (nirmana) berdasarkan:

- a. Tema
- b. Fungsi
- c. Nilai Estetika

Jawaban :

- a. Nirmana 3D
- b. Hiasan Ruangan/ Seni Rupa Murni
- c. Perpaduan warna yang serasi dan keindahan terletak pada keselarasan

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor
a.		3
b.		3
c.		4
Skor maksimal		10

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN- UNJUK KERJA

KELAS :

No	Nama Siswa	Tingkat				Nilai	Ket.
		4	3	2	1		
1.							
2.							
3.							

Lembar Pengamatan	
Penilaian Keterampilan - Unjuk Kerja/Kinerja/Praktik	
Topik	: Seni Rupa Nirmana (3D)
KI	: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah

keilmuan.

KD : Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan memodifikasi objek.

Indikator : Membuat karya seni 3D (nirmana) dengan berbagai media dan teknik.

No	Nama	Persiapan Percobaan	Pelaksanaan Percobaan	Kegiatan Akhir Percobaan	Jumlah Skor
1					
2					
....					
....					

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1	Persiapan Percobaan (Menyiapkan alat Bahan)	30	- Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperluannya - Rangkaian alat percobaan tersusun dengan benar dan tepat - Bahan-bahan tersedia di tempat yang sudah ditentukan.
		20	Ada 2 aspek yang tersedia
		10	Ada 1 aspek yang tersedia
2	Pelaksanaan Percobaan	30	- Menggunakan alat dengan tepat - Membuat bahan percobaan yang diperlukan dengan tepat - Menuangkan / menambahkan bahan yang tepat - Mengamati hasil percobaan dengan tepat
		20	Ada 3 aspek yang tersedia

		10	Ada 2 aspek yang tersedia
3	Kegiatan akhir praktikum	30	<ul style="list-style-type: none"> - Membuang larutan atau sampah ketempatnya - Membersihkan alat dengan baik - Membersihkan meja praktikum - Mengembalikan alat ke tempat semula
		20	Ada 3 aspek yang tersedia
		10	Ada 2 aspek yang tersedia

Lampiran





