



**FAKULTAS KEGURUAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031)5041097 Fax. (031)5042804 Surabaya 60234

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031)8281182,8281183 Surabaya 60234

Website: <http://fgr.unipasby.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Eka Wahyu Widyawati
Nim : 205400015
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker Dengan Aplikasi Fanart Di Kelas VIII A SMPN 1 Tarik.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing
1.	18-09-2013	Pengajuan Judul	
2.	25-09-2023	Pengajuan Bab I	
3.	02-10-2023	BAB I Latar Belakang	
4.	09-10-2023	Acc BAB I dan Pengajuan BAB II	
5.	16-10-2023	Kutipan Dari Buku dan Jurnal	
6.	23-10-2023	Acc BAB II dan Pengajuan BAB III	
7.	30-10-2023	Instrumen Penelitian	
8.	06-11-2023	ACC BAB III dan Pengajuan BAB	

IV			
9.	13-11-2023	Rubrik Penilaian	
10.	16-11-2023	Hasil Analisis	
11.	20-11-2023	ACC BAB IV dan Pengajuan BAB V	
12.	23-11-2023	ACC BAB V	
13.	27-11-2023	Daftar Pustaka dan Lampiran	
14.	04-12-2023	Kelengkapan Lampiran dan Abstrak	
15.	18-12-2023	ACC Skripsi Untuk Diuji	

Selesai bimbingan skripsi pada tanggal, 18 Desember 2023

Mengetahui
 Dekan Fakultas Keguruan

Dr. Sunu Catur Budiyo, M.Hum
 NIDN. 0703016504

Pembimbing



Herman Sugianto, S.Pd., M.Pd
 NIDN.0715107902



**FAKULTAS KEGURUAN
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**







Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031)5041097 Fax. (031)5042804 Surabaya 60234

Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031)8281182,8281183 Surabaya 60234

Website: <http://fgr.unipasby.ac.id>

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Eka Wahyu Widyawati
Nim : 205400015
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Tanggal Ujian Skripsi : 7 Februari 2024
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker Dengan Aplikasi Fanart Di Kelas VIII A SMPN 1 Tarik.
Penguji 1 : Sepbianti Rangga Patriani, S.Pd., M.Sn
Penguji 2 : Herman Sugianto, S.Pd., M.Pd.

No.	Materi Revisi	Penguji 1	Penguji 2
1.	Cermati kata-kata asing yang perlu dimiringkan		
2.	Penulisan daftar Pustaka mengikuti panduan yang benar		
3.	Kelengkapan daftar pustaka		

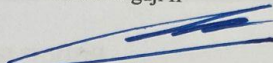
Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi

Dosen Penguji I



Sepbianti Kangga Patriani, S.Pd., M.Sn.
NIDN.0722098792

Dosen Penguji II



Herman Sugiarto, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0715107902



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I Jl. Ngagel Dadi III-8/37 Telp. (031) 5041097 Fax. (031) 5042804 Surabaya 60245
Kampus II Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
Website <http://sh.unipasby.ac.id>

Nomor : 015/Ak.2/FISH/X/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

6 November 2023

Yang Terhormat,
Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMPN 1 Tarik
Jl. Raya Tarik, Bululingas, Kemuning, Sidoarjo,
Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61265

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMPN 1 Tarik berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Eka Wahyu Widyawati
NIM : 205400015
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Metode Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Cetak Grafis foto Siswa Menjadi Stiker Dengan Aplikasi Fanart Di Kelas VIII A SMPN 1 Tarik
Waktu penelitian : 15 November 2023 s.d. Selesai

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


Dekan,
Dr. Supu Catur Budivono, M.Hum.
NIDN: 0703016504

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

LAMPIRAN 1. Soal Pretest dan Postest

Nilai

Nama :

Absen :

Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Seni grafis termasuk dalam karya seni?
 - a. 3 dimensi
 - b. 2 dimensi**
 - c. 4 dimensi
 - d. 5 dimensi
2. Istilah grafis berasal dari kata grapein yang berarti?
 - a. Menggambarkan**
 - b. Menyanyikan
 - c. Menyamakan
 - d. Menarik
3. Istilah grapein ini berasal dari bahasa?
 - a. Latin
 - b. Inggris
 - c. Yunani**
 - d. Perancis
4. Seni grafis merupakan karya seni dua dimensi yang dibuat dengan tujuan mencurahkan ide atau gagasan seseorang dengan menggunakan teknik?
 - a. Lipat
 - b. Cap
 - c. Ukir
 - d. Cetak**
5. Seni grafis merupakan karya seni terapan. Nilai yang terkandung dalam karya seni rupa terapan adalah
 - a. Nilai fungsional dan nilai material
 - b. Nilai statistika dan fungsiona;
 - c. Nilai keindahan
 - d. Nilai fungsional dan nilai keindahan**
6. Seni grafis mulai muncul dinegara Indonesia pada tahun
 - a. 1945
 - b. 1999

- c. **1950**
 - d. 1955
7. Berikut ini yang menjadi tokoh-tokoh penting dalam perkembangan seni grafis di Indonesia adalah
 - a. Ir Soekarno dan Suromo
 - b. Suromo dan Abdul Salam
 - c. **Moh. Hatta dan Abdul Salam**
 - d. Baharudin Marasutan dan Affandi
 8. Seni grafis memiliki nilai artistic dan fungsional. Salah satu fungsi artistic dari seni grafis adalah
 - a. **Sebagai media berekspresi bagi para seniman atau pembuatnya**
 - b. Sebagai bentuk protes politik
 - c. Sebagai wadah informasi
 - d. Sebagai alat kampanye
 9. Nilai fungsional dari seni grafis adalah sebagai berikut kecuali
 - a. Sebagai media untuk memberikan informasi
 - b. Sebagai bentuk promosi suatu produk
 - c. **Sebagai media menyalurkan hobi atau bakat**
 - d. Sebagai media penghias pelengkap suatu karya
 10. Seni grafis adalah seni dua dimensi yang cara pembuatannya dengan di cetak. Salah satu teknik cetak dalam seni grafis adalah kecuali
 - a. Cetak tinggi
 - b. Cetak digital
 - c. **Cetak berat**
 - d. Cetak saring
 11. Cetak digital bisa juga disebut?
 - a. Cetak tinggi
 - b. Cetak tebal
 - c. Sablon
 - d. **Digital printing**
 12. Salah satu cara untuk mendesain karya seni cetak grafis dengan teknik digital adalah dengan menggunakan?
 - a. **Aplikasi Fanart**
 - b. Microsoft Word

- c. Print
 - d. Google
13. Secara terminology, fanart dalam bahasa inggris berarti berarti?
- a. Menggambar
 - b. Berkaryaseni
 - c. Penggemar Seni**
 - d. Melukis
14. Gambar fanart dibuat atau didesain menyerupai?
- a. Tokoh atau karakter seseorang**
 - b. Situasi suatu fenomena
 - c. Hewan dan tumbuhan
 - d. Apasaja yang ingin dibuat digital
15. Salah satu aplikasi fanart berikut ini kecuali
- a. Adobephotoshop
 - b. Ibis pain
 - c. Picstart color
 - d. Lemon8**
16. Berikut ini yang merupakan unsur-unsur dari suatu tampilan visual seni grafis adalah
- a. Keseimbangan, penekanan, pengulangan, gerakan, kesatuan, dan ruang.**
 - b. Penekanan, keserasian, keseimbangan, kewarnaan, dan sudut
 - c. Keseimbangan, penekanan, sudut, warna, dan ruang
 - d. Penekanan, keseimbangan, pengulangan, gerakan dan kewarnaan
17. Unsur pengulangan atau ritme berfungsi untuk menggabungkan ?
- a. Warna, bentuk, tekstur
 - b. Elemen, gradasi, linear**
 - c. Struktur, pencahayaan, kesatuan
 - d. Keseimbangan, keserasian, gradasi
18. Unsur visual seni grafis yang menonjolkan warna, ukuran, kontras dan poin lainnya disebut?
- a. Keseimbangan
 - b. Penekanan**
 - c. Pengulangan
 - d. Gerakan

19. Salah satu hasil dari karya seni cetak grafis dengan teknik digitak adalah
- Foto
 - Stiker**
 - Buku
 - Lukisan
20. Sebelum membuat sebuah karya seni grafis, pertama kali yang harus ditentukan adalah
- Alat yang dibutuhkan
 - Warna yang digunakan
 - Konsep**
 - Budget pembuatan
21. Mengapa dalam pembuatan karya cetak grafis perlu adanya keseimbangan antara setiap unrusnya?
- Agar karya itu menarik perhatian
 - Agar disenangi banyak orang
 - Agar tercipta suatu harmonisasi dalam karya tersebut hingga bisa lebih dinikmati**
 - Agar tidak membosankan
22. Selain dalam bentuk cetak, aplikasi fanart biasanya digunakan untuk membuat karya dalam bentuk?
- 2D dan 4D
 - 2D dan 3D**
 - 4D dan 2D
 - 2D dan 5D
23. Salah satu keunggulan membuat karya seni grafis dalam bentuk digital adalah
- Proses pembuatan tidak memakan waktu yang banyak**
 - Proses pembuatan lebih lama
 - Biaya pembuatan lebih mahal
 - Lebih banyak diminati
24. Manfaat dalam membuat karya seni cetak grafis dengan menggunakan aplikasi fanart adalah
- Mengasah keterampilan dan skill dalam penggunaan aplikasi digital**
 - Mengasah kemampuan public speaking

- c. Membantu mempercepat proses pembuatan karya seni cetak grafis
 - d. Membuat proses berkarya seni lebih menyenangkan
25. Apa yang dimaksud dengan teknik cetak tinggi?
- a. Teknik mencetak dalam posisi didaerah yang tinggi
 - b. Teknik cetak dengan hasil lebih bagus
 - c. Proses memperbanyak gambar atau karya seni grafis dengan menggunakan alat cetak**
 - d. Proses cetak dengan menggunakan alat yang tinggi
26. Apa saja yang perlu diperhatikan saat membuat desain karya seni cetak grafis foto siswa menjadi stiker?
- a. Proporsi anatomi tubuh**
 - b. Baground
 - c. Kesiapan model
 - d. Kemiripan model dengan hasil desain
27. Setelah menentukan konsep, langkah selanjutnya yang harus dilakukan dalam proses pembuatan karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker adalah
- a. Menentukan warna baground
 - b. Menentukan anggota kelompok
 - c. Membuat desain**
 - d. Menentukan kertas yang akan digunakan untuk mencetak
28. Jenis kertas yang digunakan untuk mencetak stiker yang memiliki permukaan halus dan mengkilap disebut dengan
- a. Kertas HVS
 - b. Kertas karton
 - c. Kertas sticker foil
 - d. Kertas vinyl**
29. Jenis kertas stiker yang membuat hasil stiker nampak lebih halus, tajam dan resolusi tinggi adalah
- a. Sticker Glosy Papper**
 - b. Kertas vinl
 - c. Kertas HVS
 - d. Kertas Foto

30. Selain dalam bentuk cetak, karya seni cetak grafis stiker bisa memiliki hasil akhir dalam bentuk?
- a. Stiker kemasan
 - b. Stiker majalah
 - c. **Stiker social media**
 - d. Stiker hadiah

LAMPIRAN 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan Penelitian



Gambar. 1

Selasa, 18 Juli 2023 “Pelaksanaan Observasi Awal bersama Guru Seni Mata Pelajaran Seni Budaya Bapak Farikul Is lam”
(Dok. Pribadi, 2023)



Gambar.2

Selasa, 18 Juli 2023 “Foto SMPN 1 Tarik”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 3

Rabu, 8 November 2023, “Pelaksanaan Kegiatan Pretest Materi Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 4

Kamis, 9 November 2023 “Pelaksanaan Pemaparan Materi Dengan Metode Project Based Learning Materi Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 5

Kamis, 9 November 2023 “Pelaksanaan Diskusi Kelompok
Sebagai Tahap Awal Pembuatan Karya Cetak Grafis Foto
Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 6

Kamis, 9 November 2023 “Pelaksanaan Pembuatan Sketsa
Awal Untuk Karya Materi Cetak Grafis Foto Siswa
Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 7

Kamis, 9 November 2023 “Pelaksanaan Foto Bersama
Siswa Dan Guru kelas VIII A SMPN 1 Tarik”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 8

Selasa, 14 November 2023 “Pelaksanaan Pembuatan
Karya Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 9

Selasa, 14 November 2023 “Pelaksanaan Presentasi Hasil Karya Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 10

Selasa, 14 November 2023 “Pelaksanaan Bersama Siswa Dengan Hasil Karya Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 11

Kamis, 16 November 2023 “Pelaksanaan Postest Materi Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)



Gambar 12

Kamis, 16 November 2023 “Pelaksanaan Postest Materi Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker”
(Dok. Pribadi 2023)

LAMPIRAN 3. Hasil Kegiatan Pretest

SOAL PRETEST

Nama : Achmad Fajrial Nizami.....

Absen : 01.....

Nilai 33

Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Seni grafis termasuk dalam karya seni?
 a. 3 dimensi
 b. 2 dimensi
 c. 4 dimensi
 d. 5 dimensi
2. Istilah grafis berasal dari kata grafein yang berarti?
 a. Menggambar
 b. Menyanyikan
 c. Menyamakan
 d. Menarik
3. Istilah grafein ini berasal dari bahasa?
 a. Latin
 b. Inggris
 c. Yunani
 d. Perancis
4. Seni grafis merupakan karya seni dua dimensi yang dibuat dengan tujuan mencurahkan ide atau gagasan seseorang dengan menggunakan teknik?
 a. Lipat
 b. Cap
 c. Ukir
 d. Cetak
5. Seni grafis merupakan karya seni terapan. Nilai yang terkandung dalam karya seni rupa terapan adalah
 a. Nilai fungsional dan nilai material
 b. Nilai statistika dan fungsional

33

LAMPIRAN 4. Hasil Kegiatan Postest

SOAL POSTEST

Nama : Achamad Fahrul Nizami





Absen : 01

Nilai 92,4

Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Seni grafis termasuk dalam karya seni?
 - a. 3 dimensi
 - b. 2 dimensi
 - c. 4 dimensi
 - d. 5 dimensi
2. Istilah grafis berasal dari kata grafein yang berarti?
 - a. Menggambarkan
 - b. Menyanyikan
 - c. Menyamakan
 - d. Menarikan
3. Istilah grafein ini berasal dari bahasa?
 - a. Latin
 - b. Inggris
 - c. Yunani
 - d. Perancis
4. Seni grafis merupakan karya seni dua dimensi yang dibuat dengan tujuan mencurahkan ide atau gagasan seseorang dengan menggunakan teknik?
 - a. Lipat
 - b. Cap
 - c. Ukir
 - d. Cetak
5. Seni grafis merupakan karya seni terapan. Nilai yang terkandung dalam karya seni rupa terapan adalah
 - a. Nilai fungsional dan nilai material
 - b. Nilai statistika dan fungsiona;

LAMPIRAN 5. Hasil Karya Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker

Kelompok	Foto Asli	Hasil Karya Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker
1.		 <p>Siswa yang ngerjain tugas cepat waktu itu MANIAPP!</p>
2.		<p>konon katanya tidak aktif kegiatan pramuka bisa menyebabkan gejala tidak naik kelas</p> 

3.



4.



5.



Kegiatan P5?
AA SHIAP!



6.



Sekolah kok hobi bolos
Hobi raih medali dong
boss!!

7.



Anak PRASINTA itu
cantik dan hebat

8.



Prestasi didapat melalui semangat.
Ayo terus semangat kawan
SPENSTAR ku

9.



Ambil tas mu,
mari bersekolah
bersamaku

10.



SISWA HEBAT
BERLITERASI

11.



LAMPIRAN 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Tarik
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester : VIII (delapan)/1 (satu)
Materi Pokok : Seni Grafis (Foto Siswa Menjadi Stiker)
Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (3 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Menjelaskan, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, seni, budaya, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah (mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.2 Memahami prosedur dalam membuat karya cetak grafis	3.2.1 Mengamati foto model yang akan digunakan dalam pembuatan karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker 3.2.2 Menggambar

	<p>4.2 Menyajikan karya seni grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart</p>	<p>sketsa cetak grafis dengan menggunakan teknik manual</p> <p>3.2.3 Mengolah sketsa menjadi karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan teknik digital menggunakan aplikasi fanart.</p> <p>4.2.1 Mempresentasikan dan menunjukkan hasil karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart.</p>
--	--	---

Nilai Karakter:

- Disiplin
- Tanggung Jawab
- Kreatif

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi (C), peserta didik (A) dapat menjelaskan (B) pengertian karya seni cetak grafis dengan benar (D)
2. Setelah menjelaskan dan menggali informasi (C), peserta didik (A) dapat memahami (B) beberapa unsur dalam karya seni cetak grafis (D)
3. Setelah memahami beberapa unsur gambar ilustrasi (C), peserta didik (A) dapat memahami (B) jenis-jenis seni grafis dengan teknik pembuatannya (D)

4. Setelah berdiskusi dan menggali informasi (C), peserta didik (A) dapat mengetahui (B) alat dan bahan dalam pembuatan karya seni cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart (D)

Pertemuan 2

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi (C), peserta didik (A) dapat mengetahui (B) teknik pembuatan cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart secara langsung (D)
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi (C), peserta didik (A) dapat membuat karya seni cetak grafis (B) foto siswa menjadi stiker menggunakan aplikasi fanart secara langsung dengan tahapan-tahapan pembuatan yang telah dipelajari sebelumnya (D)

Pertemuan 3

1. Setelah melakukan pembuatan karya seni cetak grafis(B), peserta didik (A) dapat melakukan finishing karya berupa stiker (D)
2. Setelah melakukan finishing (D), peserta didik (A) dapat mempresentasikan hasil karyanya didepan kelas dengan menjelaskan konsep dan makna dari karya tersebut dengan baik (D).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Reguler

Pertemuan 1

1. Pengertian seni cetak grafis
2. Unsur-unsur seni grafis
3. Teknik pembuatan seni grafis
4. Alat dan Bahan pembuatan karya cetak grafis

Pertemuan 2

1. Langkah-langkah pembuatan karya cetak grafis menggunakan aplikasi fanart
2. Membuat karya seni cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart

Pertemuan 3

1. Tahapan finishing

2. Materi remedial

1. Teknik cetak grafis
2. Prinsip seni grafis
3. Prosedur membuat karya cetak garfish foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart

3. Materi Pengayaan

1. Teknik finishing menggambar ilustrasi

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Pendekatan ilmiah (*scientific approach*)
Model : Discovery learning
Metode : 1. Demonstrasi
2. Project Based Learning

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media

- a. Laptop
- b. LCD Projector
- c. Sound Active
- d. Hasil gambar ilustrasi flora
- e. Power Point

2. Sumber Belajar

- a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan 2017. *buku siswa seni budaya untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan (Hal 3-16).
- b. Kementerian pendidikan dan kebudayaan 2017. *buku guru seni budaya untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan (Hal 34-40)
- c. Referensi lain yang relevan.
- d. Informasi melalui internet (jika tersedia).
- e. Materi yang relevan melalui blogger sekolah atau MGMP Seni Budaya

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan I

a. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.

- 2) Apersepsi
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran/kopetensi (IPK)
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan langkah-langkah pembelajaran
- 5) Menyampaikan cakupan penilaian (pengetahuan, keterampilan dan sikap)

b. Kegiatan inti (60 menit)

- 1) Mengamati
Peserta didik mengamati penjelasan dari guru dan mengamati buku siswa tentang pengertian seni cetak grafis
- 2) Menanya
Peserta didik membuat rumusan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cetak grafis
- 3) Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
Peserta didik mengumpulkan informasi tentang cetak grafis melalui Buku Siswa dan sumber-sumber lain yang relevan.
- 4) Mengkomunikasikan
Peserta didik menjelaskan jawaban-jawaban yang dirumuskan terkait pengertian cetak grafis serta jenis-jenis teknik dalam pembuatannya.

c. Penutup (10menit)

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan tentang pengertian cetak grafis dan teknik-teknik pembuatannya
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 3) Memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan datang (langkah-langkah dan pembuatan karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart)
- 4) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam

Pertemuan II

a. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Apersepsi
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran/kopetensi (IPK)
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan langkah-langkah pembelajaran
- 5) Menyampaikan cakupan penilaian (pengetahuan, keterampilan dan sikap)

b. Kegiatan inti (60 menit)

- 1) Mengamati
Peserta didik mengamati tata cara dan langkah-langkah pembuatan karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart
- 2) Menciptakan
Peserta didik mulai membuat karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart sesuai dengan arahan dan langkah-langkah yang dijelaskan sebelumnya.

c. Penutup (10 menit)

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran cetak grafis hari ini
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan datang (finishing karya dan presentasi).
- 4) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam

Pertemuan III

a. Pendahuluan (10 menit)

- 1) Mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Apersepsi
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran/kopetensi (IPK)
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan langkah-langkah pembelajaran
- 5) Menyampaikan cakupan penilaian (pengetahuan, keterampilan dan sikap)

b. Kegiatan inti (60 menit)

- 1) Menciptakan
Peserta didik melakukan finishing karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker yang telah dibuat sebelumnya
- 2) Mengkomunikasikan
Peserta didik mempresentasikan hasil karya cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart didepan kelas dengan menjelaskan konsep, unsur unsur yang terkandung didalamnya dan teknik pembuatan yang digunakan.

c. Penutup (10 menit)

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan hasil karya gambar cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan datang
- 4) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam

H. Teknik Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap : Teknik Observasi (bentuk Jurnal)
- b. Pengetahuan : Tes Tertulis (bentuk Uraian)
- c. Keterampilan : Penilaian Proyek

2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

a. Remedial

Bagi siswa yang nilainya belum mencapai KKM pada materi cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart akan diberikan tugas tambaha

b. Pengayaan

Bagi yang sudah benar dalam membuat gambar atau mencapai KKM, maka diberikan tugas untuk membuat karya cetak grafis yang lain dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Tarik,

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dra. Sulih Prihati, M.Pd
NIP: 19680226199512202

Guru Matapelajaran



Farikhul Islam, S.Pd
NIP. 19940804 202221 1 009