

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Identitas Program Pendidikan

Nama Sekolah	: SMK
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Kelas/Semester	: X / I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator KD pada KI pengetahuan

1. Menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis.
2. Menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis
3. Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis

Indikator KD pada KI keterampilan

1. Menetapkan unsur-unsur tata letak desain grafis
2. Menetapkan tata letak unsur-unsur warna

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis.
2. Menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis
3. Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis

Setelah mempraktikan, peserta didik akan dapat:

1. Menetapkan unsur-unsur tata letak desain grafis
2. Menetapkan tata letak unsur-unsur warna

E. Materi Pembelajaran

- Unsur-unsur tata letak desain grafis dan prinsipnya.
- Karakteristik, kegunaan, dan makna garis.
- Kegunaan image vector
- Contoh ruang dalam desain grafis.

F. Strategi Pembelajaran (Pendekatan, Model dan Metode)

1. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
3. Metode : Diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu:

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam proses KBM :</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberi salam- Berdoa- Menanyakan kabar peserta didik (kenyamanan dan kesiapan peserta didik dalam belajar)- Mengecek kehadiran peserta didik <p>Guru menyampaikan KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran dan materi pokok pembelajaran</p> <p>Menyampaikan cakupan materi dan urutan kegiatan</p> <p>Apersepsi berupa gambaran umum aplikasi materi terhadap realisasinya dalam pekerjaan</p> <p>Memberikan penjelasan tentang pentingnya penerapan K3 dalam menggunakan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak</p> <p>Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan</p>	15 menit
Kegiatan inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk membaca buku tentang Unsur-unsur tata letak desain grafis (Literasi)</p> <p>Peserta didik membaca buku tentang Unsur-unsur tata letak desain grafis</p> <p>Menanya</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait Unsur-unsur tata letak desain grafis</p> <p>Peserta didik menjawab pertanyaan terkait Unsur-unsur tata letak desain grafis</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi Unsur-unsur tata letak desain grafis.</p> <p>Peserta didik menggali informasi Unsur-unsur tata letak desain grafis.</p>	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>Menalar Guru menugaskan peserta didik untuk menganalisis Unsur-unsur tata letak desain grafis. Peserta didik berdiskusi tentang Unsur-unsur tata letak desain grafis. Peserta didik melakukan percobaan membuat contoh unsur – unsur tata letak desain grafis yaitu garis, ilustrasi dan tipografi. Peserta didik membuat rangkuman laporan hasil analisis dan percobaan yang telah dilakukan.</p> <p>Mengkomunikasikan Peserta didik menyampaikan hasil rangkuman laporan Unsur-unsur tata letak desain grafis yang telah dibuat.</p>	
Penutup	<p>Guru melakukan evaluasi pelajaran yang telah dilaksanakan. Guru merefleksikan kegiatan KBM yang sudah dilakukan. Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya. Guru mengkondisikan peserta didik dan kelas sebelum pelajaran diakhiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cek kebersihan. - Cek jumlah peserta didik. - Berdoa. - Salam. 	15 menit

H. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media : Powepoint Office 2010
Alat : LCD Proyektor, Whiteboard, Spidol
Bahan : Hardware dan Software pendukung desain grafis

I. Sumber Belajar

Sumber Belajar : Ebook: "Ebook Belajar Coreldraw X7 Untuk Pemula", SUHARMAWAN Amd.GRAF
Internet: dianwidianik.blogspot.com

J. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian dan Instrumen.

a. Teknik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan	Tertulis	Saat pembelajaran
2.	Ketrampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran
3.	Sikap	Penilaian diri/ Observasi	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran

b. Instrumen Penilaian

1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis

Kisi-kisi tes tertulis

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	● Unsur – unsur tata letak dalal desain grafis	Siswa mampu Menjelaskan unsur tata letak berupa garis.	C2	1	Pilihan ganda
		Siswa mampu Menentukan jenis desain grafis.	C3	2	
		Siswa mampu Menganalisis penggunaan image vector.	C4	3	
		Siswa mampu Menjelaskan macam – macam tekstur.	C2	4	
		Siswa mampu Menganalisis jenis unsur tata letak dalam desain grafis.	C4	5	

No	Pertanyaan	Bobot
1.	Unsur garis yang menunjukkan kesan semangat, dinamika atau gerak cepat termasuk jenis garis ... A. lurus vertikal B. lengkung C. zig zag D. silang E. spiral	20
2	Secara garis besar, desain grafis terbagi menjadi dua, yaitu ... A. tiff dan jpeg B. bitmap dan vektor C. doc dan exl D. pixel dan titik E. wma dan docx	20
3	Image vector banyak digunakan untuk gambar – gambar ... A. manusia B. objek benda C. pemandangan D. tanaman E. kartun	20
4	Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Berikut ini yang bukan merupakan sifat permukaan yaitu ... A. halus B. kasar C. gelap terang D. kusam E. mengkilap	20
5	Pemandangan alam merupakan salah satu unsur tata letak dalam desain grafis berupa ... A. garis B. ilustrasi	20

No	Pertanyaan	Bobot
	C. tipografi D. tekstur E. ruang	
	Nilai Akhir (NA)	100

Kunci Jawaban

No	Jawaban
1.	C
2.	B
3.	E
4.	C
5.	E

Kriteria penilaian

No	Jawaban
1.	Skor 0 bila tidak menjawab Skor 0 bila jawaban salah Skor 20 bila jawaban benar
2.	Skor 0 bila tidak menjawab Skor 0 bila jawaban salah Skor 20 bila jawaban benar
3.	Skor 0 bila tidak menjawab Skor 0 bila jawaban salah Skor 20 bila jawaban benar
4.	Skor 0 bila tidak menjawab Skor 0 bila jawaban salah Skor 20 bila jawaban benar
5.	Skor 0 bila tidak menjawab Skor 0 bila jawaban salah Skor 20 bila jawaban benar

2) Keterampilan

Penilaian ketrampilan dengan praktik tentang Menetapkan unsur-unsur tata letak desain grafis dan tata letak unsur-unsur warna

Buatlah presentasi menggunakan ms. Power Point tentang unsur – unsur tata letak dalam desain grafis. Cari dan tampilkan contoh - contoh gambar garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang. Berikan deskripsi tentang gambar – gambar tersebut.

No	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10

No	Aspek	Rentang Skor
	Nilai Akhir (NA)	100

3) Sikap

Penilaian Sikap melalui Penilaian Diri

No	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1.	Saya berdoa sebelum belajar				
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3.	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4.	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				

Keterangan :

- 1 = TP : Tidak pernah
- 2 = KD : Kadang – kadang
- 3 = SR : Sering
- 4 = SL : Selalu

Pedoman penilaian

Nilai Akhir :

- 3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)
- 2,51 – 3,50 : Baik (B)
- 1,51 – 2,50 : Cukup (C)
- 1,00 – 1,50 : Kurang (K)

2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.
- Apabila jumlah peserta didik yang remedi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.

Karangpucung, Juli 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Risa Fita Hapsari, S.Pd.MM

Panji Priyambodo, S.Kom.