



SMK BERDIKARI JEMBER

KELAS : X GANJIL

TEKNIK INFORMASI & KOMUNIKASI

MATERI

UNSUR WARNA DALAM DESAIN

KOMPETENSI DASAR

KD.3.2 & KD.4.2

ALOKASI WAKTU

4 Pertemuan
(2 pekan x 4 JP x 45 mnt)

e-Mail

smkberdikarijember@gmail.com

SIKAP

1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar
2. Kerjasama dalam mengamati objek
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggungjawab dalam menulis objek yang diamati
5. Disiplin dalam menyelesaikan

REFLEKSI & KONFIRMASI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

DASAR DESAIN GRAFIS (KD.3.2 & 4.2)

TUJUAN PEMBELAJARAN

3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB, dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan dengan teliti, jujur, kerja keras, dan bertanggung jawab, dilaksanakan mandiri maupun kelompok secara online melalui media sosial yang populer digunakan oleh Peserta Didik, melalui model pembelajaran *Blended Learning*.

4.2 Menempatkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB, dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk tulisan dengan teliti, jujur, kerja keras, dan bertanggung jawab, dilaksanakan mandiri maupun kelompok secara online melalui media sosial yang populer digunakan oleh Peserta Didik, melalui model pembelajaran *Blended Learning*.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

1. Guru menugaskan melakukan diskusi materi definisi warna
2. Siswa melakukan diskusi materi definisi warna
3. Siswa mengerjakan Kuis materi definisi warna

PERTEMUAN 2

1. Guru menugaskan melakukan diskusi tentang model dan karakteristik warna
2. Siswa melakukan diskusi tentang model dan karakteristik warna
3. Siswa mengerjakan Kuis tentang model dan karakteristik warna

PERTEMUAN 3

1. Guru menugaskan melakukan diskusi menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB
2. Siswa melakukan diskusi menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB
3. Siswa mengerjakan Kuis tentang menguraikan fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB

PERTEMUAN 4

1. Siswa melakukan pemahaman ulang terhadap materi unsur warna dalam desain grafis.
2. Siswa mengerjakan Kuis

PENILAIAN PEMBELAJARAN



PENGETAHUAN

Mengidentifikasi pengertian, tujuan dan peran unsur warna dalam desain grafis yang meliputi fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB.



KETERAMPILAN

Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi unsur warna dalam desain grafis yang meliputi fungsi dan membandingkan warna CMYK dan RGB.

Mengetahui:
Kepala Sekolah,

ttd

H. PRADOTO, SH.

Jember, 6 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

MOCHAMMAD TAUFIQ