

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH 1 KOTA TEGAL
Mata Pelajaran	: Dasar Desan Grafis
Kelas / Semester	: X Multimedia / 1
Program	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Materi Pokok	: Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (3 jp x 45 menit = 135 menit)

B. KOMPETENSI INTI:**KI 3 Pengetahuan**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *multimedia* 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

KI 4 Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *multimedia*. 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 dibawah 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 dibawah pengawasan langsung.

C. 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

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.1 Menjelaskan unsur- unsur tata letak garis.
- 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna
- 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang.
- 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis.
- 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna
- 4.1.3 Menetapkan tataletak unsur-unsur warna

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan terhadap prosedur unsur-unsur tata letak garis dan warna, diharapkan peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak garis dan warna dengan tepat dan benar.
2. Melalui praktik dalam mendeskripsikan tekstur dan ruang , diharapkan peserta didik mampu mendeskripsikan dan menetapkan tekstur ruang dan tata letak unsur-unsur garis.

3. Melalui pemberian project terkait unsur tata letak warna, diharapkan peserta didik mampu:

- Menetapkan tata letak unsur-unsur warna dengan tepat,
- Menetapkan tata letak unsur-unsur warna dengan benar

F. MATERI PELAJARAN

1. Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
2. Karakteristik, kegunaan, dan makna warna.

G. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
2. Metode Pembelajaran : *Percobaan/Eksperimen*
3. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

H. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMELAJARAN

1. Media pembelajaran :
 - a. Video Youtube,
Link 1 : <https://www.youtube.com/watch?v=LRwVil15RyI>
Link 2 : https://www.youtube.com/watch?v=V-O_OUVNZDA
 - b. Google Classroom,
 - c. Google Meet/Zoom,
 - d. Google Form,
 - e. WhatsApp,
2. Alat : Laptop/PC, Web Browser, Koneksi Internet

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21 (4C)	Alokasi Waktu (menit)
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet/Zoom (sesi video conference) 2. Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form dengan link: https://bit.ly/dafdir-pji-NH 3. Guru menyapa kondisi peserta didik 4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa 5. Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya <p>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran 7. Guru memberikan permasalahan (<i>problem statement</i>) yang akan dipecahkan terkait unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen, dan 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p>	10

	membuat laporan hasil eksperimen 10. Sesi video conference ditutup			
Inti	<p>Membimbing Eksperimen(Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya https://www.youtube.com/watch?v=LRwViI5RyI https://www.youtube.com/watch?v=V-O_OUVNZDA 2. Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menjelaskan karakteristik desain grafis dan kegunaan dan makna warna, melalui submission di Google Classroom 3. Peserta didik diminta mencari referensi unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya, karakteristik, kegunaan dan makna warna di internet. 4. Peserta didik mensubmit hasil pekerjaan no 3 ke Google Classroom 5. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom 6. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru <p>Mengembangkan &Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil praktikum yang dilakukannya 8. Peserta didik mengunggah file LKPD ke Google Classroom 9. Peserta didik mengerjakan soal latihan di google class room 	<p>Kemandirian</p> <p>Rasa ingintahu, Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Kemandirian, Tanggung jawab</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian, Tanggung Jawab Disiplin</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Critical Thinking, HOTS</p> <p>Communication, Collaboration</p> <p>Communication, Critical Thinking, HOTS</p>	<p>85</p> <p>20</p>
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan, khususnya soal mana yang paling banyak salahnya 2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan bagaimana unsur-unsur dan prinsip desain grafis,karakteristik,kegunaan dan makna warna 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar 	<p>Gotong Royong</p> <p>Gotong Royong, Tanggung Jawab, Disiplin</p>	<p>Communication</p> <p>Communication, Collaboration</p> <p>Collaboration, Creative, HOTS</p>	<p>20</p>

J. PENILAIAN

- a. Penilaian Pengetahuan : Berdasarkan hasil evaluasi dan submission hasil pengamatan video
- b. Penilaian Keterampilan : Berdasarkan hasil laporan praktikum, dan project kelompok
- c. Penilaian Sikap : Kedisiplinan presensi mengikuti online meeting via Zoom/Google Meet, Kedisiplinan dalam mengumpulkan laporan praktikum dan project, Sikap dan keaktifan bertanya serta menjawab selama sesi online meeting dan diskusi via WhatsApp

Mengetahui,

Kepala SMK Muhammadiyah 1 Tegal

Tegal, 17 September 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. Riswanto, M.M
NBM. 731 448

Nurul Aulia Hakim, s.Kom
NBM. 111 5153

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH 1 KOTA TEGAL
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester	: X Multimedia / 1
Program	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Materi Pokok	: Warna sebagai representasi dari alam, komunikasi, dan ekspresi.
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (3 jp x 45 menit = 135 menit)

B. KOMPETENSI INTI:**KI 3 Pengetahuan**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *multimedia* 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

KI 4 Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *multimedia*. 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 dibawah 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 dibawah pengawasan langsung.

C. 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

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis.
- 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna
- 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang.
- 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis.
- 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna
- 4.1.3 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan terhadap prosedur unsur-unsur tata letak garis dan warna, diharapkan peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak garis dan warna dengan tepat dan benar.

2. Melalui praktik dalam mendeskripsikan tekstur dan ruang , diharapkan peserta didik mampu mendeskripsikan dan menetapkan tekstur ruang dan tata letak unsur-unsur garis.
3. Melalui pemberian project terkait unsur tata letak warna, diharapkan peserta didik mampu:
 - Menetapkan tata letak unsur-unsur warna dengan tepat,
 - Menetapkan tata letak unsur-unsur warna dengan benar

F. MATERI PELAJARAN

1. Warna sebagai representasi dari alam
2. Warna sebagai komunikasi,dan ekspresi

G. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
2. Metode Pembelajaran : *Percobaan/Eksperimen*
3. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

H. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMELAJARAN

1. Media pembelajaran :
 - a. Video Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=ko3MhE27wCA>
 - b. Google Classroom,
 - c. Google Meet/Zoom,
 - d. Google Form,
 - e. WhatsApp,
2. Alat : Laptop/PC, Web Browser, Koneksi Internet

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21 (4C)	Alokasi Waktu (menit)
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet/Zoom (sesi video conference) 2. Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form dengan link: https://bit.ly/dafdir-pij-NH 3. Guru menyapa kondisi peserta didik 4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa 5. Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya <p>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran 7. Guru memberikan permasalahan (<i>problem statement</i>) yang akan dipecahkan terkait unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menyampaikan teknis kegiatan 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p>	10

	<p>pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen, dan membuat laporan hasil eksperimen</p> <p>10. Sesi video conference ditutup</p>			
Inti	<p>Membimbing Eksperimen(Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati Warna sebagai representasi dari alam melalui video youtube: https://www.youtube.com/watch?v=ko3MhE27wCA 2. Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menjelaskan karakteristik kegunaan dan makna warna, melalui submission di Google Classroom 3. Peserta didik diminta mencari referensi Warna sebagai representasi dari alam dan warna sebagai komunikasi dan ekspresi di internet 4. Peserta didik mensubmit hasil pekerjaan no 3 ke Google Classroom 5. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom 6. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru <p>Mengembangkan & Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil praktikum yang dilakukannya 8. Peserta didik mengunggah file LKPD ke Google Classroom 9. Peserta didik mengerjakan soal latihan di google class room 	<p>Kemandirian</p> <p>Rasa ingintahu, Kemandirian Rasa ingin tahu, Kemandirian Tanggung jawab</p> <p>Kemandirian, Tanggung jawab</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian, Tanggung Jawab Disiplin</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Critical Thinking, HOTS</p> <p>Communication, Collaboration</p> <p>Communication, Critical Thinking, HOTS</p>	<p>85</p> <p>20</p>
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan, khususnya soal mana yang paling banyak salahnya 5. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan bagaimana unsur-unsur dan prinsip desain grafis, karakteristik, kegunaan dan makna warna 6. Guru mengakhiri kegiatan belajar 	<p>Gotong Royong</p> <p>Gotong Royong, Tanggung Jawab, Disiplin</p>	<p>Communication</p> <p>Communication, Collaboration</p> <p>Collaboration, Creative, HOTS</p>	<p>20</p>

J. PENILAIAN

- a. Penilaian Pengetahuan : Berdasarkan hasil evaluasi dan submission hasil pengamatan video
- b. Penilaian Keterampilan : Berdasarkan hasil laporan praktikum, dan project kelompok
- c. Penilaian Sikap : Kedisiplinan presensi mengikuti online meeting via Zoom/Google Meet, Kedisiplinan dalam mengumpulkan laporan praktikum dan project, Sikap dan keaktifan bertanya serta menjawab selama sesi online meeting dan diskusi via WhatsApp

Mengetahui,

Kepala SMK Muhammadiyah 1 Tegal

Tegal, 17 September 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. Riswanto, M.M
NBM. 731 448

Nurul Aulia Hakim, s.Kom
NBM. 111 5153