

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 1 - *Daring*)

Nama Satuan Pendidikan : SMK NURUL HUDA LOSARI
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
 Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika (TKI)
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)
 Mata Pelajaran/Tema : Dasar Desain Grafis
 Kelas/Semester : X/Ganjil
 Materi Pokok : Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (2 JP/40 Menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya;
2. Menerapkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara, dan kawasan regional;
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan 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. 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Mendiskusikan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1. Mendiskusikan unsur - unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 3.1.2. Menjelaskan 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	4.1.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 4.1.2. Mendemonstrasikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Nilai Karakter :

- Bersyukur
- Tanggungjawab
- Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama :

Melalui langkah pembelajaran *model Discovery Learning* dengan pendekatan *saintifik* peserta didik dapat :

1. Menganalisis unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
2. Menyimpulkan unsur-unsur desain grafis.
3. Mempresentasikan unsur-unsur desain grafis.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler :

- ✓ Garis
- ✓ Bidang
- ✓ Warna
- ✓ Desain grafis computer
- ✓ Unsur-unsur desain grafis
- ✓ Ilustrasi
- ✓ Peralatan desain grafis

2. Materi Pembelajaran Remedial

- ✓ Desain grafis computer
- ✓ Unsur-unsur desain grafis

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- ✓ Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : STEAM
2. Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
3. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Simulasi, Praktik

F. Media dan Bahan Pembelajaran

1. Media

- ✓ Slide Power Point,
- ✓ Video Pembelajaran,
- ✓ *Google Classroom*,
- ✓ *Google Form*,
- ✓ Group WA, dan
- ✓ LKPD

2. Bahan

-

G. Sumber Belajar

1. Modul Praktikum Desain Grafis. Tahun 2010. Penulis Warto. Kota Pekalongan

2. Situs Internet : http://bongga.dosen.itelkom-pwt.ac.id/wp-content/uploads/sites/24/2017/03/Modul-1_Dasar-Mulmed.pdf

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (Pertama)

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Group WA (PPK: Nilai Kesopanan) ✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: Nilai kepedulian) ✓ Peserta didik dan guru berdoa bersama-sama (PPK: Nilai Relegius) ✓ Guru mengabsen peserta didik dengan memberikan link <i>google form</i> absen melalui Group WA ✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Melalui Grup WA Membalas salam yang diberikan oleh guru ✓ Menjawab dengan menyampaikan kondisi kesehatan masing-masing ✓ bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa. ✓ Peserta didik mengisi absen pada link <i>google form</i> yang dikirimkan oleh guru di Grup WA ✓ Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru. 	10 menit
Inti (Online : Melalui <i>Google Classroom</i>)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang” pada masing-masing peserta didik melalui <i>Google Classroom</i>. ✓ Guru memposting video pembelajaran di <i>Google Classroom</i>, ✓ Guru meminta peserta didik untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik mengakses <i>Google Classroom</i> untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru ✓ Peserta didik menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa ✓ Peserta didik berdiskusi melalui group WA, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelompok kepada guru melalui <i>Google Classroom</i> 	50 Menit

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	<p>ditentukan oleh Guru)</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol peserta didik dalam pengerjaan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke <i>Google Classroom</i> <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi peserta didik dan memberikan <i>feedback</i> serta penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik melakukan diskusi , bekerja sama, dan mengisi LKPD ✓ Peserta didik di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui <i>Google Classroom</i> 	
Tahap Kuis (<i>Online</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui <i>google classroom</i> yang diambil dari <i>google form</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik mengerjakan kuis secara individu melalui <i>google classroom</i> 	
Tahap Perhitungan Skor (<i>Online</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melihat skor hasil <i>quiz</i> di <i>Google Form</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik langsung melihat skor hasil <i>quiz</i> setelah mengerjakan <i>quiz</i> 	5 Menit
Tahap Penghargaan (<i>Online</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru 	5 Menit
Penutup (<i>Online</i> Lewat Grup WA)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui <i>Google Classroom</i> ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui <i>Google Classroom</i> ✓ Berdoa bersama 	10 Menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : *Quiz Online Melalui Google Classroom*
2. Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin disebut.... A. Gambar B. Seni C. Tekstur D. Desain Grafis	D
2	Bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran adalah A. Desain B. Gambar C. Titik D. Garis	A
3	Goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak-mencetak (Freddy Adiono Basuki, 2000). A. Garis B. Grafis C. Titik D. Desain	B
4	Tanda untuk menghubungkan dua titik disebut A. Titik-titik B. Garis C. Desain D. Grafis	B
5	Merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks.... A. Desain grafis B. Garis C. Ilustrasi D. Grafis	C

3. Pendoman penskoran aspek kognitif :

No. Soal	Bobot Soal	Skor
1-5	20	100
Skor maksimum		100
Skor minimum		0

4. Sikap : Jurnal

Catatan :

Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik.

5. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial :

- a) Pembelajaran ulang
- b) Mengerjakan ulang soal pada link *google form*
- c) Pemanfaatan tutor sebaya

6. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui;
Kepala SMK Nurul Huda Losari,

Nunung Nurhayati, S.Ag.
NIP.

Brebes, 25 September 2020

Guru Mata Pelajaran,

Dede Irfansyah, S.Kom.
NIP.