RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 3 - Luring)

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 : Prinsip-Prinsip Tata Letak
 Alokasi Waktu : 1 X Pertemuan (2 JP/40 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar Desain Grafis 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) :	<p>Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar Desain Grafis.</p> <p>Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.1. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
4.3. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.2. Menjelaskan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
	4.3.1. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
	4.3.2. Mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

Nilai Karakter :

- Bersyukur
- Tanggungjawab
- Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama :

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

- mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- Menyimpulkan prinsip-prinsip tata letak.
- Mempresentasikan pembuatan desain grafis.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler :

- ✓ Desain Grafis
- ✓ Gambar
- ✓ Simbol-simbol abstrak
- ✓ Proporsial (*Proportion*)
- ✓ Irama (*Rhythm*)
- ✓ Keseimbangan (*Balance*)
- ✓ Kesatuan (*Unity*)

- ✓ Harmoni (Keselarasan)
 - ✓ Kontras (*Contrast*)
2. Materi Pembelajaran Remedial
 - ✓ Simbol-simbol Abstrak
 - ✓ Keseimbangan (*balance*) dan kesatuan (*unity*)
 3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - ✓ Prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.

E. Metode Pembelajaran

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

F. Media dan Bahan

1. Media
 - ✓ Slide Power Point,
 - ✓ Video Pembelajaran,
 - ✓ LKPD
2. Bahan
 -

G. Sumber Belajar

1. Modul Praktikum Desain Grafis. Tahun 2010. Penulis Warto. Kota Pekalongan
2. Situs Internet : http://bongga.dosen.ittelkom-pwt.ac.id/wp-content/uploads/sites/24/2017/03/Modul-1_Dasar-Mulmed.pdf

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
Pendahuluan		• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran						10 menit
		• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin						
		• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.						
		• Memberikan gambaran tentang manfaat						

		<p>mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan Materi sebelumnya, • Guru menyampaikan tatacara sistem penilaian dalam belajar. 						
Inti	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis • Siswa mengamati dan memahami tayangan tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						50 menit
	Identifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan maksud dari tayangan tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						

		<ul style="list-style-type: none"> Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						
	Pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mengali informasi tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menggali informasi tentang tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkenaan tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan nharmoni dalam pembuatan desain grafis 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab dan mendiskusikan pertanyaan yang diberikan guru secara 						

		berkelompok.						
Menarik kesimpulan		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyajikan dalam bentuk hasil diskusi kelompok tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok mengenai prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan materi tentang prinsip - prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 						
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas 						20 menit
		<ul style="list-style-type: none"> Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis. 						
		<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya. 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan pembersihan peralatan, 						

		media dan ruangan.					
		• Guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum selesai pembelajaran.					

I. Penilaian

a. Teknik Penilaian

1. Penilaian Skala Sikap

- Teknik penilaian : Observasi : sikap religius dan sikap sosial
- Bentuk penilaian : lembar pengamatan
- Instrumen penilaian : jurnal (terlampir)

2. Pengetahuan

- Jenis/Teknik tes : tertulis, lisan, dan Penugasan
- Bentuk tes : uraian
- Instrumen Penilaian : (terlampir)

3. Keterampilan

Teknik/Bentuk Penilaian :

- Praktik/Performance
- Portofolio
- Instrumen Penilaian : (terlampir)

b. Pembelajaran Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya .

c. Pembelajaran Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

1. Membaca buku-buku tentang materi yang relevan.
2. Mencari informasi secara online tentang materi
3. Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang materi
4. Mengamati langsung tentang materi yang ada di lingkungan sekitar.

Brebes, 25 September 2020

Mengetahui;
Kepala SMK Nurul Huda Losari,

Guru Mata Pelajaran,

Nunung Nurhayati, S.Ag.
NIP.

Dede Irfansyah, S.Kom.
NIP.

A. INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Sekolah : SMK Nurul Huda Losari
Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kompetensi Keahlian : TKJ
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.3. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.1. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	1. Siswa dapat Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	PG	1
	3.3.2. Menjelaskan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis		2. Siswa dapat Menjelaskan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	PG	2

Instrumen Soal Pengetahuan :

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor	Level Kognitif
1	Apa yang dimaksud dengan garis(line)?	Unsur desain yang menghubungkan antara satu titik point dengan point yang lain, sehingga dapat membentuk garis lengkung(curve) atau lurus(straight)		Pengetahuan (C1)
2	Apa yang dimaksud dengan bentuk(shape)?	adalah sebagai hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar bentuk dasa		Pengetahuan (C1)
3	Apa yang dimaksud dengan ruang?	merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya		Pengetahuan (C1)
4	Jelaskan yang dimaksud dengan ukuran?	adalah unsur lai dalam desain yang mendefinisikan anda dpt menciptakan kontras dan penekanan dalam objek		Analisis (C4)
5	jelaskan yang dimaksud dengan warna?	adalah unsur paling penting dalam desain karna warna dapat menampilkan identitas seseorang		Pengetahuan (C1)
6	Apa kegunaan huruf dalam DKV?	Untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal, dengan bentuk visual langsung		Pengetahuan (C1)
7	Apa nama lain dari garis lengkung?	curve		Pengetahuan (C1)
8	Apa yang dimaksud dengan tekstur?	adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda		Pengetahuan (C1)
9	sebutkan prinsip utama DKV?	Ruang kosong (white space) Kejelasan (clarity) Kesederhanaan (simplicity)		Pengetahuan (C1)
10	sebutkan prinsip dasar seni rupa?	kesatuan(unity) keseimbangan(balance) proporsi(proportion) irama(rythme) dominasi(domination)		Pengetahuan (C1)

B. INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Sekolah : SMK Nurul Huda Losari
Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kompetensi Keahlian : TKJ
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
4.3. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3.1. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 4.3.2. Mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	1. Siswa dapat Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis 2. Siswa dapat Mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	Tes Praktek Tes Praktek	1 2

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor	
1	Persiapan Kerja			
		a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 - 100
			Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 - 90
		Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 - 79	
	b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap	91 - 100	
		Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap	80 - 90	
Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap		70 - 79		

2	Proses dan Hasil Kerja			
	a. Kemampuan Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	Kemampuan Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis tinggi	91 - 100	
		Kemampuan Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis cukup	80 - 90	
		Kemampuan Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis kurang	70 - 79	
	b. Kemampuan mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	Kemampuan mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis tinggi	91 - 100	
		Kemampuan mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis cukup	80 - 90	
		Kemampuan mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis kurang	70 - 79	
	c. Kemampuan mendapatkan informasi	Kemampuan mendapatkan informasi lengkap	91 - 100	
		Kemampuan mendapatkan informasi cukup lengkap	80 - 90	
		Kemampuan mendapatkan informasi kurang lengkap	70 - 79	
	d. Kemampuan dalam bekerja	Kemampuan dalam bekerja tepat	91 - 100	
		Kemampuan dalam bekerja cukup tepat	80 - 90	
		Kemampuan dalam bekerja kurang tepat	70 - 79	
	e. Laporan	Hasil Laporan disusun rapih	91 - 100	
		Hasil Laporan disusun cukup rapih	80 - 90	
		Hasil Laporan disusun kurang rapih	70 - 79	
	3	Sikap kerja		
		a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil	91 -100
			Bekerja dengan cukup terampil	80 - 90
			Bekerja dengan kurang terampil	70 - 79
		b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan disiplin	91 - 100
Bekerja dengan cukup disiplin			80 - 90	
Bekerja dengan kurang disiplin			70 - 79	
c. Tanggung jawab dalam bekerja		Bertanggung jawab	91 - 100	
		Cukup bertanggung jawab	80 - 90	
		Kurang bertanggung jawab	70 - 79	

	d. Konsentrasi dalam bekerja	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100	
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90	
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79	
4	Waktu			
		Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
			Selesai tepat waktu	80 - 90
			Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

Pengolahan Nilai Keterampilan :

	Nilai Praktik (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK