

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Alma Ata Majenang  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1 (satu)  
Tahun Pelajaran : 2018/2019  
Alokasi Waktu : 12JP (@ 45 Menit)

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan (KI-3)

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.

##### 2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Multimedia**. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

#### 1. Indikator KD pada KI Pengetahuan

3.1.1 Menjelaskan dasar-dasar desain grafis.

3.1.2 Menjelaskan nirwana

3.1.3 Menjelaskan Estetika desain grafis

#### 2. Indikator KD pada KI Keterampilan

4.1.1 Menggunakan dasar-dasar dalam desain grafis.

4.1.2 Memerapkan dasar-dasar desain grafis

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan praktek dan diskusi kelompok virtual peserta didik dapat Mengetahui dasar desain grafis dan nirmana
2. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik virtual dapat mengidentifikasi dasar desain grafis dan nirmana
3. Dengan praktek dan diskusi kelompok virtual peserta didik dapat mengetahui komposisi dasar desain grafis dan nirmana
4. Dengan praktek dan diskusi kelompok virtual peserta didik dapat menerapkan layout dan komposisi pada lembar kerja desain grafis.

### D. Materi Pembelajaran (Rincian dari Materi Pokok Pembelajaran)

1. Dasar-dasar desain grafis
2. Nirwana
3. Estetika desain grafis

### E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode : Diskusi kelompok virtual, tanya jawab, dan penugasan

### F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu dan Kedua

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
<b>1. Pendahuluan</b>		
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan mempersilahkan Peserta didik berdoa.</li><li>2. Mengabsen dan memeriksa kehadiran Peserta didik melalui google classroom.</li><li>3. Mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li><li>4. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan</li><li>5. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	<b>10 Menit</b>
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberi Motivasi kepada peserta didik agar mereka semangat mengikuti materi.</li></ol>	<b>10 Menit</b>
<b>2. Kegiatan Inti</b>		
A. Pemberian rangsangan ( <i>Stimulation</i> );	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru menjelaskan tujuan dan proses pembelajaran, Guru mengajukan permasalahan berkaitan dengan layout dan komposisi via video yang dilampirkan dalam google classroom.</li><li>2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok</li><li>3) Peserta didik memberikan tanggapan berupa komentar menggunakan fasilitas</li></ol>	<b>10 Menit</b>

	komentar pada google classroom atas permasalahan yang diajukan oleh guru.	
B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memotivasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk menanyakan berkaitan dengan layout dan komposisi.</li> <li>2) Guru memeriksa hasil kerja peserta didik pada google classroom</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
C. Pengumpulan Data/ Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) layout dan komposisi.</li> <li>2) Mencari informasi dari internet</li> </ol>	<b>20 Menit</b>
	Praktik dan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis	<b>315 Menit</b>
D. Pembuktian (Verification)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru meminta Peserta didik untuk mencoba menyampaikan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis (upload hasil pengamatan via google classroom)</li> <li>2) Peserta didik mencoba menjelaskan jenis-jenis karya desain grafis (upload hasil pengamatan via google classroom)</li> </ol>	<b>20 Menit</b>
E. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya/ Menarik kesimpulan (generalization)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menugaskan Peserta didik untuk menyajikan jenis-jenis karya desain grafis</li> <li>2) Peserta didik membuat bahan presentasi tentang hasil karya desain grafis</li> <li>3) Peserta didik menyajikan tentang hasil dari fungsi layout dan komposisi.</li> <li>4) Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap presentasi</li> <li>5) Peserta didik menerima tanggapan dari Peserta didik lain dan guru</li> <li>6) Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan jenis karya desain grafis.</li> </ol>	<b>25 Menit</b>
<b>3. Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang dasar-dasar desain grafis</li> <li>2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberikan evaluasi dan menyuruh Peserta didik secara individu untuk mengerjakannya.</li> <li>4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup.</li> </ol>	<b>30 Menit</b>

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Alat/Bahan : Perangkat Komputer , Laptop, Handphone
2. Media : Perangkat Komputer, Laptop, presentasi, Handphone
3. Sumber Belajar : Buku panduan desain grafis, google classroom, internet, video tutorial desai grafis.

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar : buku panduan desain grafis, internet, google classroom, dan video tutorial desai grafis.

I. Penilaian Pembelajaran

a. Penilaian Sikap

- 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
- 2) Indikator Penilaian Sikap

b. Penilaian Pengetahuan

- 1) Kisi-kisi dan soal
- 2) Opsi Jawaban
- 3) Instrumen dan Rubrik Penilaian

c. Penilaian Keterampilan

- 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
- 2) Indikator Penilaian Keterampilan

Tes

Tes tertulis bentuk uraian

Kisi kisi soal

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>IPK</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Soal</b>
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	1. Menjelaskan dasar dasar desain grafis dan nirmana 2. Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana pada lembar kerja.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dapat menjelaskan pengertian dasar dasar desain grafis dan nirmana</li><li>• Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis desain grafis</li></ul>	Tes tertulis	1. Jelaskan pengertian desain grafis(25) 2. Jelaskan pengertian nirmana desain grafis(25) 3. Jelaskan fungsi desain grafis ! (25)
4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	3. Membuat dasar dasar desain grafis dan nirmana 4. Mengimple mentasikan dasar dasar desain grafis dan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dapat menjelaskan hubungan dasar dasar desain grafis dan nirmana</li><li>• Siswa dapat menjelaskan cara membuat object sederhana</li></ul>		4. Sebutkan contoh produk desain grafis (25)

	nirmana pada pembuatan objec sederhana.	desain grafis		
--	---	---------------	--	--

Kunci jawaban !

### Rubrik Nilai Pengetahuan

No	Nama Siswa	Skor setiap nomor soal					Nilai
		No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	
1							
2							
3							

### Pedoman penskoran

No.	Aspek yang dinilai	Skor/Keterangan	Skor maksimal
1	Ketepatan jawaban	1 = tidak tepat 2 = kurang tepat 3 = tepat	5
2	Kelengkapan jawaban	1 = tidak lengkap 2 = kurang lengkap 3 = lengkap	5
3	Penyusunan kalimat	1 = tidak tepat 2 = kurang tepat 3 = tepat	5
4	Pengembangan materi	1 = hanya berdasarkan buku 2 = berdasarkan buku dan hasil observasi 3 = berdasarkan buku, lapangan dan sumber lainnya	5
Skor maksimal per soal			20

### Pedoman penilaian :

Jika penjelasan benar skor maksimum 25

Nilai akhir merupakan penjumlahan skor x 4 = 100

1. Bentuk dan instrumen penilaian: **Penilaian Sikap ( terlampir )**  
Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)  
Penilaian Keterampilan ( Penilaian projek )

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan	Pengamatan dan Tes tertulis	Penyelesaian tugas individu dan Kelompok
3	Keterampilan	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Mengetahui  
Kepala SMK Alma Ata Majenang

Majenang, 3 Agustus 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. Nursin Romli, M.Pd.**  
NIP.

**Ari Yohana, S. Kom**  
NIP.