

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK PLUS NU SIDOARJO
Kelas/Semester : XI / 2 (Genap)
Mapel : Komputer Grafis (DKV)
Materi Pokok : Desain Logo
Alokasi Waktu : 7 x 45 menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Dasar :

- 3.13. Menerapkan prinsip-prinsip desain logo
- 4.13. Membuat desain logo

B. Tujuan Pembelajaran :

Peserta Didik dapat :

1. Memahami prinsip-prinsip desain logo
2. Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain logo
3. Menunjukkan desain logo
4. Mempraktikkan desain logo

C. Kegiatan Pembelajaran :

PERTEMUAN 1 :

Pendahuluan :

1. Guru mengkoordinasi siswa melalui WA Group Kelas dan mengabsensi kehadiran siswa.
2. Guru menjalankan Aplikasi Google Meets dan meminta siswa bergabung melalui Link yang sudah di bagikan dengan WA Group kelas.
3. Guru memberikan salam dan Doa bersama-sama serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa.
5. Guru melakukan apersepsi / mengajukan pertanyaan- pertanyaan tentang materi yang terkait dengan materi prinsip-prinsip desain logo

Kegiatan Inti : menggunakan Model Project Based Learning

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik tentang prinsip-prinsip desain logo
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek tentang cara desain logo
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara desain logo
4. Guru memonitor Peserta didik dalam cara desain logo
5. Guru menguji hasil cara desain logo
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman dalam cara desain logo

Penutup :

1. Peserta didik di bantu guru menyimpulkan konsep Branding dan Komunikasi Pemasaran
2. Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran
3. Peserta didik melakukan dan guru merefleksi tentang pelaksanaan pembelajaran
4. Mengucapkan salam penutup.

PERTEMUAN 2 :

Kegiatan Inti : menggunakan Model Project Based Learning

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik tentang pembuatan Desain Logomark
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek tentang cara pembuatan Desain Logomark
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara pembuatan Desain Logomark
4. Guru memonitor Peserta didik dalam cara pembuatan Desain Logomark

5. Guru menguji hasil cara pembuatan Desain Logomark
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman dalam cara pembuatan Desain Logomark

PERTEMUAN 3 :

Kegiatan Inti : menggunakan Model Project Based Learning

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik tentang pembuatan Desain Logo Campuran
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek tentang cara pembuatan Desain Logo Campuran
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara pembuatan Desain Logo Campuran
4. Guru memonitor Peserta didik dalam cara pembuatan Desain Logo Campuran
5. Guru menguji hasil cara pembuatan Desain Logo Campuran
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman dalam cara pembuatan Desain Logo Campuran

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal tertulis : 1. Jelaskan tentang prinsip-prinsip desain logo 2. Jelaskan macam macam Logo	1. Buatlah Desain logotype 2. Buatlah Desain logomark 3. Buatlah Desain Logo Campuran	1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar. 2. Kerja sama dalam mengamati objek. 3. Jujur dalam membuat kesimpulan 4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati. 5. Displin dalam menyelesaikan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sidoarjo, Juli 2021
Guru Mapel,

NUR MUCHAMAD SHOLICHUDDIN S.Ag. M.Pd

SUKEMI RIADI. ST. M.Pd