

Contoh

Desain Pembelajaran

DASAR DESAIN

GRAFIS

NAMA ULYA LATIFAH

NIM 20525299064

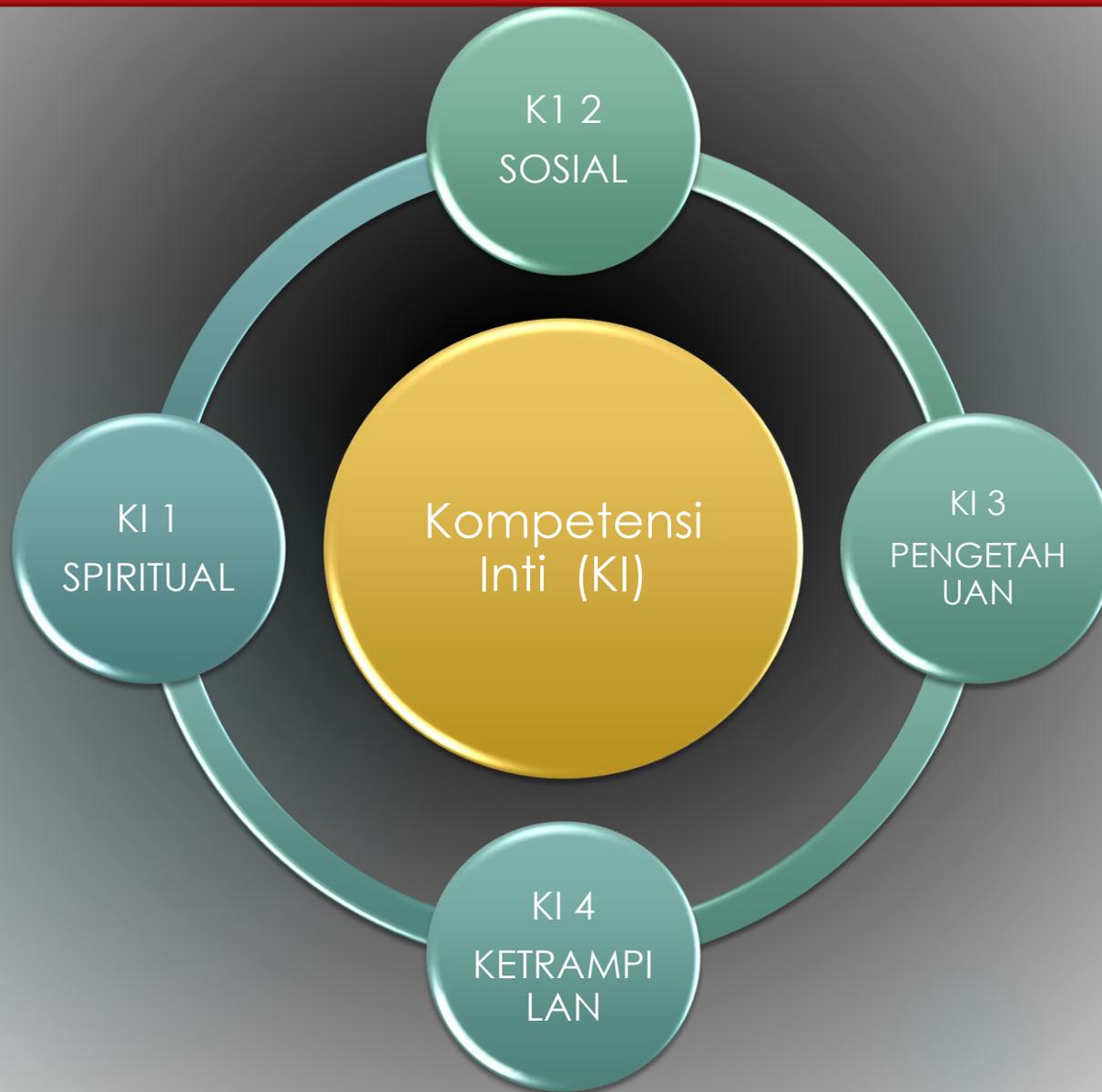
MAHASISWA PPG UNY 2020



Apa itu Desain Pembelajaran

“PENGEMBANGAN PENGAJARAN SECARA SISTEMATIK YANG DIGUNAKAN SECARA KHUSUS TEORI-TEORI PEMBELAJARAN UNTUK MENJAMIN KUALITAS PEMBELAJARAN”

KERANGKA PEMBELAJARAN



RAMBU-RAMBU PENGEMBANGAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. INDIKATOR DITURUNKAN DARI KD, DAN TIAP KD DITURUNKAN MENJADI BEBERAPA INDIKATOR.
2. KESELURUHAN INDIKATOR MEMENUHI TUNTUTAN KOMPETENSI YANG TERTUANG DALAM KATA KERJA YANG DIGUNAKAN DALAM KI-KD.
3. INDIKATOR DIMULAI DARI TINGKATAN BERPIKIR MUDAH KE SUKAR, SEDERHANA KE KOMPLEKS, DEKAT KE JAUH, DAN DARI KONKRET KE ABSTRAK (BUKAN SEBALIKNYA).
4. INDIKATOR MENUNJUKKAN PENCAPAIAN TINGKAT KOMPETENSI MINIMAL KD DAN DAPAT DIKEMBANGKAN MELEBIHI KOMPETENSI MINIMAL SESUAI DENGAN POTENSI DAN KEBUTUHAN PESERTA DIDIK.
5. INDIKATOR YANG DIKEMBANGKAN MENGGAMBARAKAN HIERARKI KOMPETENSI

CONTOH PENGEMBANGAN INDIKATOR

KOMPETENSI INTI :

KI-3 (PENGETAHUAN) :

MEMAHAMI, MENERAPKAN, MENGANALISIS, DAN MENGEVALUASI TENTANG PENGETAHUAN FAKTUAL, KONSEPTUAL, OPERASIONAL DASAR, DAN METAKOGNITIF SESUAI DENGAN BIDANG DAN LINGKUP KERJA TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA PADA TINGKAT TEKNIS, SPESIFIK, DETIL, DAN KOMPLEKS, BERKENAAN DENGAN ILMU PENGETAHUAN, TEKNOLOGI, SENI, BUDAYA, DAN HUMANIORA DALAM KONTEKS PENGEMBANGAN POTENSI DIRI SEBAGAI BAGIAN DARIKELUARGA, SEKOLAH, DUNIAKERJA, WARGA MASYARAKAT NASIONAL, REGIONAL, DAN INTERNASIONAL

KI-4 (KETRAMPILAN) :

MENUNJUKKAN KETERAMPILAN MENALAR, MENGOLAH, DAN MENYAJI SECARA EFEKTIF, KREATIF, PRODUKTIF, KRITIS, MANDIRI, KOLABORATIF, KOMUNIKATIF, DAN SOLUTIF DALAM RANAH KONKRET DANABSTRAK TERKAIT DENGAN PENGEMBANGAN DARI YANG DIPELAJARINYA

Kompetensi Dasar (KD) dari KI-3 dan KI-4 :

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,

TUJUAN PEMBELAJARAN (CONTOH)

UNTUK MENCAPAI KOMPETENSI YANG DIINGINKAN MAKA DESKRIPSI TUJUAN PEMBELAJARAN DAPAT DIRUMUSKAN SEBAGAI BERIKUT :

MELALUI PROSES Mencari Informasi, Menanya, Berdiskusi, dan Presentasi Peserta Didik diharapkan dapat :

1. MENJELASKAN UNSUR- UNSUR TATA LETAK GARIS.
2. MENGURAIKAN UNSUR- UNSUR WARNA
3. MENDESKRIPSIKAN TEKSTUR DAN RUANG.
4. MENETAPKAN TATA LETAK UNSUR - UNSUR GARIS.
5. MENETAPKAN TATA LETAK UNSUR-UNSUR WARNA
6. MENATAPKAN TATA LETAK UNSUR-UNSUR WARNA

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

PENDEKATAN ILMIAH (SCIENTIFIC) :

1. MENGAMATI (OBSERVING)
2. MENANYA (QUESTIONING)
3. MENGUMPULKAN INFORMASI (EXPERIMENTING)
4. MENGASOSIASI (ASSOCIATING)
5. MENGOMUNIKASIKAN (COMMUNICATING)

Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

PENDEKATAN : SAINTIFIK

MODEL PEMBELAJARAN : ***PROJECT BASED LEARNING***

METODE : PAPARAN, DISKUSI, TANYA JAWAB

MEMBUAT RANCANGAN PEMBELAJARAN

1. GURU WAJIB MENYUSUN RPP
2. RPP DIBUAT AWAL SEMESTER/AWAL TAHUN PEMBELAJARAN
3. RPP BISA DIBUAT SECARA MANDIRI ATAU KELOMPOK

PENGEMBANGAN RPP

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PALING SEDIKIT MEMUAT:

- (i) TUJUAN PEMBELAJARAN
- (ii) MATERI PEMBELAJARAN
- (iii) METODE PEMBELAJARAN
- (iv) SUMBER BELAJAR
- (v) LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN, DAN
- (vi) PENILAIAN

LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN RPP

1. IDENTITAS SEKOLAH : MAPEL, KELAS, SEMESTER, JP, MATERI DAN ALOKASI WAKTU
2. MENENTUKAN KI DAN KD YANG DIKEMBANGKAN MENJADI RPP
3. PENJABARAN KI DAN KD KEDALAM INDIKATOR PEMBELAJARAN
4. MERUMUSKAN TUJUAN PEMBELAJARAN
5. MENENTUKAN METODE, MEDIA DAN ALAT SERTA SUMBER BELAJAR
6. MENENTUKAN LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN DENGAN METODE SCIENTIFIK
7. MENENTUKAN JENIS DAN BENTUK PENILAIAN DISERTAI RUBRIK DAN PENSKORANNYA