

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Pertemuan Ke	: 4
Alokasi Waktu	: 10 menit

Kompetensi Inti	
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Teknologi Informasi dan Komunikasi</i> 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.</p> <p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. 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.</p>	
Kompetensi Dasar	
3.2. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2. Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
Indikator Pencapaian Kompetensi	
1. Memahami fungsi, dan unsur warna CMYK	1. Menggunakan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
Tujuan Pembelajaran	
<p>3.2. Melalui pembelajaran dan berdiskusi, peserta didik mampu menyimpulkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p> <p>4.2. Melalui pembelajaran dan berdiskusi, peserta didik mampu menggunakan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p>	
Sumber Belajar	Buku Paket BSE Dasar Desain Grafis, Internet, dan Sumber belajar lainnya yang relevan
Alat dan Bahan	Laptop, Papan Tulis, Bahan tayang (Slide power point)
Kegiatan Pembelajaran	
<p>1. Kegiatan Pendahuluan (3 menit)</p> <p>a. Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran seperti berdoa, absensi, menyiapkan buku pelajaran;</p> <p>b. Memotivasi peserta didik secara kontekstual sesuai dengan manfaat</p>	

- pembelajaran mengenai unsur warna desain grafis dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi yang akan dipelajari.
 - d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti (6 Menit)

- a. Melihat contoh berbagai gambar berdasarkan unsur warna berbeda.
- b. Bertanya dan mempertanyakan perbedaan, ciri-ciri untuk setiap warna pada gambar.
- c. Membedakan kelompok unsur warna berdasarkan gambar.
- d. Membahas sebuah contoh analisis warna terkait desain grafis.
- e. Secara berkelompok, membaca dan mendiskusikan perbedaan untuk setiap kelompok unsur warna dengan menggunakan tabel analisis/mind mapping.
- f. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi terkait unsur warna.

3. Kegiatan Penutup (1 menit)

- a. Memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran dengan meminta siswa untuk memberikan pertanyaan.
- b. Menyimpulkan apa yang dipelajari hari ini.
- c. Pemberian tugas berupa mencari contoh berbagai penggunaan unsur warna.
- d. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- e. Berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran

Penilaian

1. Sikap
Observasi saat pembelajaran tentang sikap kritis, kerja sama dan komunikasi
2. Keterampilan
Praktik menyajikan gagasan/pendapat, argumen yang mendukung dan yang kontra serta solusi atas permasalahan aktual dalam perkembangan ilmu Desain
3. Pengetahuan
Menjelaskan perkembangan aktual dalam perkembangan Desain Grafis

Mengetahui,
Kepala Sekolah

MOCH. IMADUDIN, S.E., M.M
NUPTK. 3454752654200012

Kediri, 28 Desember 2021
Guru Mata Pelajaran



YUSUP DARMANTO, S.Kom.
NUPTK. 8947747649200082

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Anggota Kelompok : 1.
2.
3.
4.

Kelas / Program Keahlian : X / Semua Program Keahlian

A. Capaian

- Memahami dan mengerti Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

B. Bahan Pertanyaan :

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jelaskan macam- macam unsur Fungsi warna CMYK dan RGB?
2. Apa saja tata letak unsur- unsur warna CMYK dan RGB?

Penskoran

NILAI : SOAL NO. 1 + 2 = 100

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{100} \times 100$$

c. **Aspek Ketrampilan, dilakukan dengan mengamati ketrampilan peserta didik dalam Berdiskusi.**

Instrumen Penilaian Ketrampilan

Diskusikan perbedaan untuk setiap kelompok unsur warna dengan menggunakan tabel analisis/mind mapping

RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN

No.	Nama/Kelompok	Aspek yang dinilai																Skor Perolehan
		Tampilan				Penyampaiaan				Ketepatan Hasil Diskusi				Ketepatan Waktu				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
					V				V								V	15

Skor maksimal 16

Keterangan :

Point	Keterangan Aspek Yang Dinilai			
	Tampilan	Ketatabahasa	Ketepatan sasaran	Ketepatan waktu
1	Kurang menarik	Kurang sistematis	Kurang tepat	Kurang tepat
2	Cukup menarik	Cukup sistematis	Cukup tepat	Cukup tepat
3	Menarik	Sistematis	Tepat	Tepat
4	Sangat menarik	Sangat sistematis	Sangat tepat	Sangat tepat

Pedoman penskoran :

$$NILAI = \frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100$$