

PRODUK
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
UJIAN KOMPREHENSIF



OLEH

Devi Dwi Cahyanto

203153772766

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) ANGKATAN 2
PROGRAM PENDIDIKAN TEKNOLOGI
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
2020

RPP

DASAR DESAIN GRAFIS

KD 3.1 dan 4.1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Wachid Hasyim 2 Surabaya
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: X/ 1
Materi	: Unsur Tata Letak Desain Grafis
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

1. KI-3 :

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 dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. KI-4 :

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis (Garis, Ilustrasi, Tipografi, warna) 3.1.2 Membedakan unsur-unsur tata letak desain grafis (Garis, Ilustrasi, Tipografi, warna) 3.1.3 Menjabarkan unsur tata letak desain grafis (Garis, Ilustrasi, Tipografi, warna)
4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Menerapkan tata letak unsur-unsur desain grafis. (Garis, Ilustrasi, Tipografi, warna)

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode diskusi dan penugasan dengan model pembelajaran *Discovery* dalam pembelajaran unsur-unsur tata letak desain grafis. Diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat:

1. Melalui kegiatan tanya jawab di Zoom, peserta didik dapat menguraikan definisi tata letak dalam desain grafis dengan jujur dan bertanggung jawab
2. Melalui contoh yang diberikan oleh guru pada LMS, peserta didik dapat membedakan Garis, Ilustrasi, Tipografi, dan warna dengan jujur dan bertanggung jawab
3. Melalui kegiatan tanya jawab Zoom, peserta didik dapat menjabarkan tata letak desain grafis dengan jujur dan bertanggung jawab
4. Melalui kegiatan diskusi chat pada LMS, peserta didik dapat menerapkan tata letak desain grafis berupa Garis, Ilustrasi, Tipografi dan Warna dengan jujur dan bertanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran (Terlampir)

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga

dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art.

✚ Unsur-unsur tata letak desain grafis ada beberapa , diantaranya :

- a. Garis
Merupakan rangkaian yang tersusun dari titik-titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah
- b. Ilustrasi
Berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti menjelaskan, jadi gambar ilustrasi merupakan unsur tata letak dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu maksud atau pesan
- c. Tipografi
Sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font).
- d. Warna
Warna sebuah objek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada objek dan dipantulkan ke mata kita

E. Metode dan Model Pembelajaran

Strategi : Saintifik dan TPAC (*Technological and Pedagogical Content Knowledge*)

Model : *Discovery Learning*

Metode : Diskusi Kelompok, Pratikum dan Presentasi

F. Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu	Komponen TPAC
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa		
1.	Pendahuluan				
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka kelas online via Zoom dengan mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada Peserta Didik sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik di dalam kelas Online Zoom dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''	TCK <i>Technological Content Knowledge</i>
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik melakukan doa sesuai dengan kepercayaan 	5''	

		bersama. Doa dilakukan dengan khusus'	masing-masing dengan khususy'		
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan menyuruh menjawab audio atau menampilkan video Zoom, serta menanya keterangan bila ada Peserta Didik yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''	CK <i>Content Knowledge</i>
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada Peserta Didik “coba sebutkan benda-benda di sekitar kalian yang berbentuk lurus, lingkaran dan segitiga ? “ 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki dengan menunjukkan Raise Hand dalam zoom 	5''	
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang mengetahui benda-benda di sekitar mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''	
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada Peserta Didik mengenai tujuan pembelajaran hari ini Guru menyampaikan Garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan Guru membagi kelompok 3-5 orang 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini dengan kondisi audio zoom mute Peserta Didik menuliskan anggotanya di kolom chat Zoom sesuai kelompok masing-masing 	2''	TPACK <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>
2.	Kegiatan Inti				
	Memberi Stimulus	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan Peserta Didik untuk melakukan eksplorasi terhadap unsur-unsur tata letak desain grafis pada kehidupan sehari- 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk 	15''	TPACK <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>

		<p>hari yang diketahui dan menuliskan pada kolom chat Zoom</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan contoh gambar poster yang ada di PPT dan di ShareScreen pada kelas Zoom 	<p>menerapkan strategi dalam belajarnya dengan menjawab pada kolom chat Zoom</p>			
Mengidentifikasi Masalah	Menanya	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan Peserta Didik untuk bertanya dengan mengamati poster yang dilihat pada Zoom Guru menginstruksikan melihat LMS 	Menanya	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara Raise Hand dan menyalakan audio setelah ditunjuk 	15''	
Mengumpulkan Data	Mengumpulkan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru Memposting LKS dan materi didalam LMS Guru menugaskan Peserta Didik untuk mengerjakan soal Diskusi LKS 3.1.1 (Lampiran) 	Mengumpulkan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengerjakan Soal dan berdiskusi via Chat dengan LMS 	30''	TACK <i>Technological Content Knowledge</i>
Mengolah data	Mengasosiasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru Mendampingi peserta didik dalam diskusi kelompok via Chat pada LMS untuk melakukan pengolahan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan terkait materi unsur tata letak desain grafis 	Mengasosiasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik Terlibat aktif dalam diskusi kelompok via chat LMS dan melakukan pengolahan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan terkait materi unsur-unsur tata letak dalam desain grafis dengan semangat 		TPACK <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>

	Memferifikasi	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu via chat pada LMS waktu mengerjakan sudah habis dan menginstruksikan untuk kembali pada kelas Zoom untuk unjuk kerja kelompok 	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik dengan tenang melihat kembali hasil Diskusi dan bergabung dengan Zoom 	30''		
	Menyimpulkan	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Menginstruksikan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya pada Zoom Dengan tanya jawab, mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan unsur-unsur tata letak dalam desain grafis berdasarkan review hasil presentasi setiap kelompok 	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dengan penuh percaya diri Menyimpulkan unsur – unsur tata letak dalam desain grafis berdasarkan review hasil presentasi setiap kelompok dengan baik 		TPACK <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>	
3.	Kegiatan Penutup					
	Refleksi /	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi komentar terhadap hasil diskusi dan membantu Peserta Didik dalam menarik kesimpulan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''	TPAK <i>Technological Pedagogical Knowledge</i>	
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada Peserta Didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''	TCK <i>Technological Content Knowledge</i>	
	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan tugas tentang materi yaitu mengupload hasil diskusi dan kesimpulan pada LMS 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik mengerjakan tugas 	2''		
	Tindak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi Informasi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengar dengan 			

		bahwa akan mengadakan program remedial apabila nilai di bawah KKM Dan program pengayaan apabila nilai di atas KKM	seksama info tentang remedial dan pengayaan		
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' Peserta Didik melakukan doa di akhir pelajaran 	2''	
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir dan boleh leave kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik menjawab salam guru dan meninggalkan kelas 	2''	
Jumlah Alokasi Waktu				135''	

G. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Produk desain (Poster), Slide Power Point, Zoom, WA group, dan LMS
2. SmartPhone atau Leptop

H. Sumber Belajar

1. Modul PDF Bahan ajar SMK Grafika Desain Grafis kelas XI
Direktorat Pembinaan sekolah menengah kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2013
2. Arihandoko.2018.PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS. <https://blog.igi.or.id/prinsip-prinsip-desain-grafis.html>. Diakses pada hari Kamis 30 Juli 2020

I. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : Pengamatan
- Penilaian pengetahuan : Tes tulis pilihan ganda di dalam LMS
- Penilaian keterampilan : Unjuk kerja dan diupload pada LMS

J. Prosedur Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin b. Jujur	Pengamatan aktivitas di kelas	Selama pembelajaran berlangsung

	c. Kerjasama d. Percaya Diri e. Toleransi		
2.	Pengetahuan 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna,	Tes tertulis untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kembali materi yang dipelajarinya	Pada saat pendalaman materi
3.	Keterampilan 4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna	Unjuk Kerja	Pada saat presentasi

K. Instrumen Penilaian (Terlampir)

L. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

1. Analisis Hasil Penilaian

- a. Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- b. Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- a. Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM diadakan remedi
- b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Zainul Arifin

Surabaya , 24 September 2020
Guru Mapel

Devi Dwi Cahyanto, S.Pd

LAMPIRAN

PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan Pendidikan : SMK Wachid Hasyim 2 surabaya
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Kelas/Semester : X / 1
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

No.	Nama Peserta Didik	Rasa ingin tau				Jujur				Kerjasama				Disiplin				Menghargai Pendapat				Skor		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								
6.																								
7.																								
8.																								
9.																								
10.																								

Rubrik:

Komponen	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.	<ul style="list-style-type: none"> Masuk kelas tepat waktu Mematuhi tata tertib selama mata pelajaran berlangsung baik di kelas maupun di lab komputer Menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai ketentuan 	Semua indikator tidak terpenuhi	1 indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	3 indikator terpenuhi
Jujur, perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.	<ul style="list-style-type: none"> Tidak plagiat tugas peserta didik lain Membuat laporan atau presentasi apa adanya sesuai kondisi proyeknya Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimilikinya 	Semua indikator tidak terpenuhi	1 indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	3 indikator terpenuhi
Kerjasama, sikap dan tindakan yang dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> Tidak mendominasi di dalam kelas Berbagi informasi (<i>sharing</i>) kepada orang lain 	Semua indikator tidak terpenuhi	1 indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	3 indikator terpenuhi

untuk mencapai tujuan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu bila ada orang lain yang kesulitan 				
Rasa Ingin Tahu Sebuah keinginan untuk memperoleh informasi tanpa adanya penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> • Berani bertanya kepada guru apabila tidak mengerti • Berani bertanya kepada antar teman apabila tidak mengerti • 	Semua indikator tidak terpenuhi	1 indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	3 indikator terpenuhi
Menghargai Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat • Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya • Kesiediaan untuk belajar dan (terbuka terhadap) keyakinan dan gagasan orang lain agar dapat memahami orang lain lebih baik 	Semua indikator tidak terpenuhi	1 indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	3 indikator terpenuhi

Rumus Pengolahan:

Nilai akhir sikap diperoleh dari modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

INSTRUMEN PENGETAHUAN

Pedoman Penskoran

KRITERIA PENILAIAN	SKOR MAKSIMAL
Peserta didik dapat menjawab soal dengan jelas, benar dan lengkap	4
Peserta didik dapat menjawab soal dengan jelas, benar namun tidak lengkap	3
Peserta didik dapat menjawab soal namun jawabannya belum benar	2
Peserta didik sama sekali tidak bisa menjawab pertanyaan	1

Format Lembar Penilaian

No.	Nama Peserta didik	Soal 1				Soal 2				Soal 3				...				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		
....																	

Pedoman penskoran dapat digunakan untuk menskor setiap butir soalnya. Jika penilaian setiap butir skor menggunakan skala 0 -100, maka harus dilakukan konversi.

Rumus Konversi Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$