

Tulis Kategori Soal di Sini

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Assa'adah Bungah

Mata Pelajaran : C2.4 Dasar Desain Grafis

Kelas / Semester : X / 1

Materi Pokok : unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Alokasi Waktu : 3 jam pelajaran x 2

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran materi Pengukuran dan Besaran Fisika dengan menggunakan **Model Discovery**, peserta didik diharapkan *jujur* dan *teliti* dalam **menerapkan** unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang sesuai dengan **ide-ide baru** berdasarkan **berbagai sumber belajar**. Peserta didik juga diharapkan *teliti* dan *objektif*, mampu *bekerja sama*, serta terampil dalam melakukan pengukuran dengan alat ukur, menyajikan data hasil pengukuran, menganalisa data hasil pengukuran, menyusun simpulan, dan mengomunikasikannya dalam bentuk **laporan tertulis**.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
		Pert 1. Unsur-unsur tata letak(1JP)	Pert 2 Warna (1JP)
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi , apersepsi , menyampaikan tujuan , dan menjelaskan garis besar kegiatan .		
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 2. Identifikasi masalah 3. Pengumpulan data 4. Pengolahan data	Model Discovery	Model Discovery



Tulis Kategori Soal di Sini

	5. Verifikasi/ pembuktian 6. Menarik simpulan		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik , mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya .		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Aktivitas: LKS Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:

C. Penilaian Hasil Belajar

- (1) Penilaian Sikap : Observasi dan hasilnya dicatat dalam **Jurnal Sikap**
- (2) Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan
- (3) Penilaian Keterampilan : Kinerja



Tulis Kategori Soal di Sini

CONTOH LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)
 Lampiran : RPP 3.2&4.2 unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Langkah-langkah Pembelajaran Pert. Ke-1: Model Discovery

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING	WKT
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media: Wa Group Klasikal	30'
<p>Kegiatan Inti Mengamati stimulus 1. Peserta didik diarahkan untuk mengamati <i>stimulus</i> berupa <i>video hasil karya desain grafis</i> secara klasikal. Mengidentifikasi masalah 2. Peserta didik diarahkan untuk <i>merumuskan pertanyaan/menerima pertanyaan</i> terkait hasil pengamatan stimulus dan tujuan pembelajaran tentang unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara klasikal.</p>	10'		
<p>Mengumpulkan data 3. Peserta didik melakukan kegiatan <i>pengumpulan informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	20'	Mencari informasi dipandu Lembar Akt. (LA): Youtube:	30'



Tulis Kategori Soal di Sini

secara mandiri/berkelompok dibimbing guru. Individu/mandiri			
Mengolah data 4. Peserta didik melakukan diskusi untuk <i>mengolah informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang di dalam kelompoknya dengan bimbingan guru.	20'	Berdiskusi dalam kelompok dipandu LA: Media: Video/WA Call dalam kelompoknya	30



Tulis Kategori Soal di Sini

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Assa'adah Bungah
Mata Pelajaran : C2.4 Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Materi Pokok : Prinsip tata letak desain grafis
Alokasi Waktu : 3 jam pelajaran x 1

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran materi Pengukuran dan Besaran Fisika dengan menggunakan **Model Discovery**, peserta didik diharapkan *jujur* dan *teliti* dalam **menerapkan** unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang sesuai dengan **ide-ide baru** berdasarkan **berbagai sumber belajar**. Peserta didik juga diharapkan *teliti* dan *objektif*, mampu *bekerja sama*, serta terampil dalam melakukan pengukuran dengan alat ukur, menyajikan data hasil pengukuran, menganalisa data hasil pengukuran, menyusun simpulan, dan mengomunikasikannya dalam bentuk **laporan tertulis**.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
	Pert 1. Prinsip tata letak proporsi (1JP)	Pert 2 Keseimbangan dan harmoni (1JP)	Pert 3. kontras (1JP)
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi , apersepsi , menyampaikan tujuan , dan menjelaskan garis besar kegiatan .		
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 2. Identifikasi masalah 3. Pengumpulan data 4. Pengolahan data 5. Verifikasi/ pembuktian 6. Menarik simpulan	Model Discovery	Model Discovery
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik , mendiskusikan tugas ,		



Tulis Kategori Soal di Sini

	menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Aktivitas: LKS Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:

C. Penilaian Hasil Belajar

- (1) Penilaian Sikap : Observasi dan hasilnya dicatat dalam **Jurnal Sikap**
- (2) Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan
- (3) Penilaian Keterampilan : Kinerja



CONTOH LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)
 Lampiran : RPP 3.3&4.3 Prinsip tata letak

Langkah-langkah Pembelajaran Pert. Ke-1: Model Discovery

KEGIATAN	WK T	STRATEGI PJJ DARING	WKT
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media: Wa Group Klasikal	30'
<p>Kegiatan Inti Mengamati stimulus 1. Peserta didik diarahkan untuk mengamati <i>stimulus</i> berupa <i>video tentang prinsip desain grafis</i> secara klasikal. Mengidentifikasi masalah 2. Peserta didik diarahkan untuk <i>merumuskan pertanyaan/menerima pertanyaan</i> terkait hasil pengamatan stimulus dan tujuan pembelajaran tentang unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara klasikal.</p>	10'		
<p>Mengumpulkan data 3. Peserta didik melakukan kegiatan <i>pengumpulan informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara</p>	20'	Mencari informasi dipandu Lembar Akt. (LA): Youtube:	30'



Tulis Kategori Soal di Sini

mandiri/berkelompok dibimbing guru. Individu/mandiri			
Mengolah data 4. Peserta didik melakukan diskusi untuk <i>mengolah</i> <i>informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap- terang, tekstur, dan ruang di dalam kelompoknya dengan bimbingan guru.	20'	Berdiskusi dalam kelompok dipandu LA: Media: Video/WA Call dalam kelompoknya	30



Tulis Kategori Soal di Sini

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Assa'adah Bungah
Mata Pelajaran : C2.4 Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Materi Pokok : Prosedur scanning
Alokasi Waktu : 3 jam pelajaran x 1

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran materi Pengukuran dan Besaran Fisika dengan menggunakan **Model Discovery**, peserta didik diharapkan *jujur* dan *teliti* dalam **menerapkan** unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang sesuai dengan **ide-ide baru** berdasarkan **berbagai sumber belajar**. Peserta didik juga diharapkan *teliti* dan *objektif*, mampu *bekerja sama*, serta terampil dalam melakukan pengukuran dengan alat ukur, menyajikan data hasil pengukuran, menganalisa data hasil pengukuran, menyusun simpulan, dan mengomunikasikannya dalam bentuk **laporan tertulis**.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
		Pert 1. Format gambar (KD3.4)(1JP)	Pert 2 - Pengertian scanning - Perbedaan gambar, ilustrasi, dan teks (1JP)
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi , apersepsi , menyampaikan tujuan , dan menjelaskan garis besar kegiatan .		
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 2. Identifikasi masalah 3. Pengumpulan data 4. Pengolahan data 5. Verifikasi/ pembuktian	Model Discovery	Model Discovery



Tulis Kategori Soal di Sini

	6. Menarik simpulan		
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik , mendiskusikan tugas, menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Aktivitas: LKS Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:

C. Penilaian Hasil Belajar

- (1) Penilaian Sikap : Observasi dan hasilnya dicatat dalam **Jurnal Sikap**
- (2) Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan
- (3) Penilaian Keterampilan : Kinerja



Tulis Kategori Soal di Sini

CONTOH LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran : RPP 3.5&4.5 prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain

Langkah-langkah Pembelajaran Pert. Ke-1: Model Discovery

KEGIATAN	WK T	STRATEGI PJJ DARING	WKT
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media: Wa Group Klasikal	30'
<p>Kegiatan Inti Mengamati stimulus 1. Peserta didik diarahkan untuk mengamati <i>stimulus</i> berupa <i>video hasil karya desain grafis</i> secara klasikal. Mengidentifikasi masalah 2. Peserta didik diarahkan untuk <i>merumuskan pertanyaan/menerima pertanyaan</i> terkait hasil pengamatan stimulus dan tujuan pembelajaran tentang unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara klasikal.</p>	10'		
<p>Mengumpulkan data 3. Peserta didik melakukan kegiatan <i>pengumpulan informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara</p>	20'	Mencari informasi dipandu Lembar Akt. (LA) : Youtube:	30'



Tulis Kategori Soal di Sini

mandiri/berkelompok dibimbing guru. Individu/mandiri			
Mengolah data 4. Peserta didik melakukan diskusi untuk <i>mengolah</i> <i>informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap- terang, tekstur, dan ruang di dalam kelompoknya dengan bimbingan guru.	20'	Berdiskusi dalam kelompok dipandu LA: Media: Video/WA Call dalam kelompoknya	30



Tulis Kategori Soal di Sini

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Assa'adah Bungah

Mata Pelajaran : C2.4 Dasar Desain Grafis

Kelas / Semester : X / 1

Materi Pokok : perangkat lunak pengolah gambar vektor

Alokasi Waktu : 3 jam pelajaran x 1

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran materi Pengukuran dan Besaran Fisika dengan menggunakan **Model Discovery**, peserta didik diharapkan *jujur* dan *teliti* dalam **menerapkan** unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang sesuai dengan **ide-ide baru** berdasarkan **berbagai sumber belajar**. Peserta didik juga diharapkan *teliti* dan *objektif*, mampu *bekerja sama*, serta terampil dalam melakukan pengukuran dengan alat ukur, menyajikan data hasil pengukuran, menganalisa data hasil pengukuran, menyusun simpulan, dan mengomunikasikannya dalam bentuk **laporan tertulis**.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Pertemuan ke-/Topik Materi		
		Pert 1. Mengenal aplikasi CorelDraw (1JP)	Pert 2 Bekerja dengan objek 1 (1JP)
Pendahuluan	Berdoa, menyiapkan peserta didik dan motivasi , apersepsi , menyampaikan tujuan , dan menjelaskan garis besar kegiatan .		
Kegiatan Inti	Model Discovery 1. Stimulus 2. Identifikasi masalah 3. Pengumpulan data 4. Pengolahan data 5. Verifikasi/ pembuktian 6. Menarik simpulan	Model Discovery	Model Discovery
Penutup	Menyusun simpulan, refleksi/umpan balik , mendiskusikan tugas ,		



Tulis Kategori Soal di Sini

	menjelaskan rencana pertemuan berikutnya.		
Media/ Alat&bahan Sumber belajar	Lembar Aktivitas: LKS Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:	Lembar Aktivitas: Youtube:

C. Penilaian Hasil Belajar

- (1) Penilaian Sikap : Observasi dan hasilnya dicatat dalam **Jurnal Sikap**
- (2) Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan
- (3) Penilaian Keterampilan : Kinerja



Tulis Kategori Soal di Sini

CONTOH LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN PJJ DARING (DALAM JARINGAN)

Lampiran : RPP 3.6&4.6 perangkat lunak pengolah gambar vektor

Langkah-langkah Pembelajaran Pert. Ke-1: Model Discovery

KEGIATAN	WK T	STRATEGI PJJ DARING	WKT
<p>Pendahuluan Berdoa, menyiapkan pererta didik dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan.</p>	15'	Media: Wa Group Klasikal	30'
<p>Kegiatan Inti Mengamati stimulus 1. Peserta didik diarahkan untuk mengamati <i>stimulus</i> berupa <i>video hasil karya desain grafis</i> secara klasikal. Mengidentifikasi masalah 2. Peserta didik diarahkan untuk <i>merumuskan pertanyaan/menerima pertanyaan</i> terkait hasil pengamatan stimulus dan tujuan pembelajaran tentang unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara klasikal.</p>	10'		
<p>Mengumpulkan data 3. Peserta didik melakukan kegiatan <i>pengumpulan informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara</p>	20'	Mencari informasi dipandu Lembar Akt. (LA): Youtube:	30'



Tulis Kategori Soal di Sini

mandiri/berkelompok dibimbing guru. Individu/mandiri			
Mengolah data 4. Peserta didik melakukan diskusi untuk <i>mengolah</i> <i>informasi/data</i> terkait materi unsur-unsur tata letak berupa grafis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap- terang, tekstur, dan ruang di dalam kelompoknya dengan bimbingan guru.	20'	Berdiskusi dalam kelompok dipandu LA: Media: Video/WA Call dalam kelompoknya	30

