



YAYASAN ZIYADATUL HIMMAH

SMK TERPADU MIFTAHUL ULUM

Jl. Masjid Darul Kariem Sasar Kapedi Bluto Sumenep 69466

e-mail smktmuec@gmail.com web www.muec.or.id cp. +6282257487244

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh : AFIFURRAHMAN, S.Pd., MM.

conk.afif@gmail.com

Nama Sekolah : SMK TERPADU MIFTAHUL ULUM SUMENEP
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X TKJ / Ganjil
Komp. Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Materi Pokok : Pengolahan Gambar berbasis Vektor
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Kompetensi Inti 3

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian desain grafis 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. Kompetensi Inti 4

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian desain grafis. 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. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1	Melakukan teknik-teknik dalam mendesain logo
		3.8.2	Menjalankan prinsip prinsip dalam mendesain logo
		3.8.3	Menganalisis jenis-jenis logo
4.8	Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1	Merancang desain logo sesuai dengan ketentuan-ketentuan dalam teknik mendesain logo
		4.8.2	Merancang desain logo berdasarkan prinsip prinsip dalam mendesain logo
		4.8.3	Membuat berbagai jenis desain logo

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dan strategi penugasan yang dilengkapi dengan LKPD, peserta didik diharapkan dapat :

1. melakukan teknik-teknik mendesain logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya dengan baik dan tepat.
2. menjalankan prinsip prinsip dalam mendesain logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya dengan baik dan tepat.
3. menganalisis jenis jenis logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok.
4. Merancang desain logo dengan aplikasi pengolah gambar sesuai ketentuan-ketentuan dalam teknik mendesain logo setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.
5. Merancang desain logo berdasarkan prinsip prinsip dalam mendesain logo dengan aplikasi pengolah gambar setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.
6. Membuat berbagai jenis desain logo dengan aplikasi pengolah gambar setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.

D. Materi Pembelajaran

1. **Teknik Mendesain Logo:** Sebuah logo didesain dengan 4 teknik dasar, yaitu riset, *thumbnail* / rancangan kasar, desain / komputer dan reviu.

2. **Prinsip Mendesain Logo:** Sederhana, mudah diingat, unik, jelas, fleksibel, warna khas, *update, trademark*, menggambarkan visi misi perusahaan, tidak mengandung unsur SARA.
3. **Jenis Logo:** *Sequential, Mosaic, Model Dots, Arabesque, Origami, Maskot, Ideagram, Organik, Black and white* (materi lebih lengkap bisa dilihat di modul).

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. **Pendekatan** : Saintifik
2. **Model** : Pembelajaran Berbasis Masalah
3. **Metode** : Ceramah Plus, Presentasi, Diskusi.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	
A	PENDAHULUAN			2'
1	Salam	Memanggil Salam Mengkondisikan kelas Memulai Doa Mengabsen Peserta didik	Menjawab Salam Berdoa bersama Memperhatikan Absensi yang dilakukan Guru	0.5'
2	Apersepsi	Guru menanyakan kepada peserta didik terkait materi teknik dan prinsip logo pada pertemuan sebelumnya Guru memberikan pemahaman awal tentang materi jenis-jenis logo	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan bilamana ada yang tidak atau kurang dipahami	1'
3	Motivasi	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari secara kontekstual		0.5'
B	INTI			6'
1	Pemberian Rangsangan / Orientasi Masalah	Guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan metode diskusi secara berkelompok	Peserta didik membuat kelompok dengan cara berhitung sehingga terbagi 5 kelompok	1'
		Guru memberikan penjelasan terkait materi jenis jenis logo berikut contoh-contohnya melalui <i>Power Point</i>	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil membuka modul pembelajaran	1'
		Guru memberikan sebuah masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik.	Peserta didik membuka LKPD dan mengamati instruksi yang ada.	0.5'

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	
		Masalah tersebut dapat ditemukan pada Modul Pembelajaran bagian LKPD.	Peserta didik bertanya bilamana ada yang tidak atau kurang dipahami	
2	Mengorganisasikan peserta didik	Guru memastikan tiap anggota memahami tugasnya masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari bahan atau alat yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diberikan	0.5'
3	Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam kerja kelompok selama proses diskusi atau pengumpulan data	Peserta didik melakukan pengumpulan data untuk bahan diskusi kelompok	1'
4	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Guru mengamati dan mengawasi Peserta didik serta menjadi pembimbing saat Peserta didik sedang melakukan tugas praktek secara kelompok.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berdiskusi dan mengidentifikasi yang berkaitan dengan solusi dari pemecahan masalah untuk dipresentasikan	1'
		Guru melakukan penilaian terhadap hasil kerja kelompok siswa saat presentasi tiap kelompok sedang berlangsung	Peserta didik mempresentasikan hasil analisis logonya secara bergantian di depan kelas	1'
5	Evaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok lain untuk memberikan evaluasi pada setiap kelompok secara bergantian. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. Merangkum materi sesuai dengan hasil diskusi dan presentasi.	1'
C	PENUTUP			2'
1	Tindak Lanjut	Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. Yaitu belajar membuat logo sekolah secara individu, dan dipilih 1 logo untuk dipresentasikan oleh kelompok yang sama.	Peserta didik mengamati dengan sungguh sungguh apa yang disampaikan guru	1'
		Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan bila mana ada yang tidak dimengerti	0.5'
2	Doa	Guru mengkondisikan kelas. Berdoa, kemudian mengucapkan Salam.	Peserta didik membereskan alat belajar mereka Berdoa, menjawab salam.	0.5'

G. Sumber Belajar dan Bahan Ajar

1. Sumber Belajar

Novianto, A. 2019. *Dasar Desain Grafis SMK X*. Jakarta. PT. Erlangga
Youtube.com

2. Bahan Ajar

Aplikasi *CorelDraw*
e-Modul Dasar Desain Grafis

H. Media dan Sarana Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

LCD Proyektor, Laptop / Komputer, *Software Slideshow*, dan LKPD.

2. Sarana Prasarana

Spidol, *Whiteboard*, Penghapus

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian (KD 3.8 dan KD 4.8)

- a. Teknik Penilaian (terlampir)
- b. Kisi Kisi Soal Pengetahuan (terlampir)
- c. Kisi Kisi Soal Keterampilan (terlampir)
- d. Penilaian Sikap dan Penerapan Nilai Nilai Karakter (terlampir)
- e. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan (terlampir)

Sumenep, 01 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

AFIFURRAHMAN, S. Pd., MM.