

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran discovery Learning, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi dengan menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur, dan berani mengemukakan pendapat, siswa diharapkan dapat menjelaskan dasar dasar desain grafis dan nirmana, Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

Nama Sekolah:

SMK KARYA GUNA BHAKTI 1

Mata Pelajaran:

Desain Grafis Percetakan

Komp. Keahlian:

Multimedia

Kelas/Semester:

XI / 1 (satu)

Tahun Pelajaran:

2020/2021

Materi Pokok:

KD1.Dasar-dasar desain grafis.

Alokasi Waktu:

12JP (3X4@45 Menit)

Alat, Media, Sumber

➤ Alat/Bahan: Kertas HVS A4, Pensil, Penghapus, Penggaris

➤ Media :
1. Whatsap
2. Google Classroom
3. Zoom

➤ Sumber Belajar
Buku:

- Vina Arini Y. 2019. Desain Grafis Percetakan SMK Kelas XI.CV Sinar Mandiri

B. Refleksi dan Konfirmasi

Refleksi pencapaian siswa / formatif asesmen, Refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui Group Whatsap atau Google Classroom	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya .	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Dasar-dasar desain grafis. melalui Group Whatsap atau Google Classroom	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (510 Menit)	
A. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>);	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tujuan dan proses pembelajaran, Guru mengajukan permasalahan berkaitan dengan layout dan komposisi. Peserta Didik Membuka Akun Google atau Whatsap Peserta didik memberikan tanggapan atas permasalahan yang diajukan oleh guru melalui Google Classroom atau Whatsap
B. Pernyataan/identifikasi masalah(<i>problem statement</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi peserta didik untuk menanyakan berkaitan dengan layout dan komposisi..
C. Pengumpulan Data/ Membimbing	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) layout dan komposisi. Mencari informasi dari internet melalui Google
	Praktik dan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis dengan Melihat Jobsheet di Grup WA atau Google Classroom
D. Pembuktian (<i>Verification</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta Peserta didik untuk mencoba menyampaikan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis Peserta didik mencoba menjelaskan jenis-jenis karya desain grafis melalui Google Classroom atau Whatsap
E. Menarik kesimpulan (<i>generalization</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Guru menugaskan Peserta didik untuk menyajikan jenis-jenis karya desain grafis Peserta didik menyajikan tentang hasil dari fungsi layout dan komposisi. Peserta didik lain memberikan dan menerima tanggapan terhadap presentasi Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat kesimpulan jenis karya desain grafis. melalui Google Classroom atau Whatsap
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

Penilaian Pembelajaran

- ✓ Penilaian Pengetahuan
Mengetahui dasar dasar desain grafis dan nirmana
- ✓ Penilaian Keterampilan
Peserta didik dapat , Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bekasi, 18 Agustus 2020
Guru Mata Pelajaran

Pentaryanto, S.Pd

Ilham Fertomiza,S.Kom