

RENCANA PELAKSANAAN PEMBEL AJARAN - MODEL LURING

Nama Sekolah : SMK Walisongo 1 Gempol
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Materi Pokok : tipografi
 Kompetensi Dasar : 3.1 Menerapkan tipografi sesuai media.
 4.1 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat

Kelas / Semester : XIMM1,2 / I (Gasal)
 Alokasi Waktu : 6 x 45 menit
 Pertemuan Ke : 2

1. Tujuan Pembelajaran

Disediakan peralatan komunikasi dan internet (C), dan melalui pembelajaran **Project Based Learning** berdasarkan **pendekatan saintifik dan proses**, peserta didik (A) dapat **mengidentifikasi** tipografi yang sesuai dalam desain produk dan jasa, **menentukan** desain menggunakan tipografi yang tepat, serta dapat **menerapkan dan mendemonstrasikan** tipografi dalam desain grafis percetakan (B) berdasarkan contoh (D1) dengan **kreatif dan Inovatif** (4C), secara **Mandiri, santun, teliti, dan tanggung jawab** (Pendidikan Karakter).(D2)

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran:

a. Kegiatan Pendahuluan

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 8) Guru memberi salam dan mengajak berdo'a sebelum pembelajaran dimulai;
- 9) Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memberikan link absensi <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php> dan <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php?view=nabsenkelasharian>;
- 10) Guru memberi apersepsi tentang dasar tipografi dalam desain grafis percetakan di **web learning**.
- 11) Guru memberi motivasi kepada peserta didik dan menanyakan kondisi kesehatan;
- 12) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab tipografi dalam desain grafis percetakan;
- 13) Guru menanyakan garis besar cakupan materi tipografi dalam desain grafis yang telah disampaikan pada **web learning**;
- 14) Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan.

b. Kegiatan Inti (Sintaks Model Pembelajaran)

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** : Pertemuan ke 1

Sintaks	Aktivitas
Orientasi peserta didik pada masalah pertanyaan mendasar (Start with the Essential Question)	Peserta didik diberi pertanyaan mendasar tentang tipografi dalam desain grafis serta penerapannya dalam bidang percetakan, untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari dengan cara mengamati video tutorial, pemberian contoh-contoh project yang sudah ada untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan penerapan tipografi dalam desain grafis.
Mendesain perencanaan proyek peserta didik	➤ Peserta didik menentukan proyek tipografi yang dikehendaki; ➤ Pada kegiatan ini diharapkan muncul ide yang inovatif dan kreatif dari peserta didik/guru dalam penerapan tipografi
Menyusun jadwal (Create a Schedule) bagi peserta didik	Peserta didik dengan teliti mengikuti jadwal proses produksi tipografi dalam penerapannya didalam desain grafis percetakan yang telah ditentukan batas pengumpulan project .
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)	Peserta didik mengerjakan project sesuai batas waktu pengumpulan tugas yang sudah disepakati sebelumnya.
Menguji hasil (Assess the Outcome) peserta didik	Peserta didik menampilkan project yang sudah dibuat
Mengevaluasi pengalaman peserta didik (Evaluate the Experience)	Peserta didik memproyeksikan proses pembuatan project, menjelaskan kendala dan hambatan yang ada dalam penerapan tipografi dalam desain grafis.

c. Kegiatan Penutup

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 4) Memfasilitasi peserta didik untuk **mereview** pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- 5) Guru **menginformasikan** kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya pada <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php>;
- 6) **Berdo'a** bersama dan memberi salam.

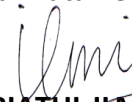
3. Penilaian (Terlampir)

- a. Sikap** : Jurnal, Lembar Observasi
- b. Pengetahuan** : Tes Tulis, Lisan, Pilihan Ganda, Penugasan
- c. Keterampilan** : Proses/Kinerja, Produk/Portofolio, Proyek

Mengetahui:
 Kepala SMK Walisongo 1 Gempol,

Drs. SUTRISNO
 NIP. -

Gempol, 12 Juli 2020
 Guru Mata Pelajaran,


NURIATUL ILMI, S.Kom

NIP. -

***Catatan: Komponen lainnya sebagai lampiran.**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBEL AJARAN - MODEL LURING

Nama Sekolah : SMK Walisongo 1 Gempol
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Materi Pokok : sketsa dan ilustrasi
 Kompetensi Dasar : 3.1 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi.
 4.1 Menggambar sketsa dan ilustrasi

Kelas / Semester : XIMM1,2 / I (Gasal)
 Alokasi Waktu : 6 x 45 menit
 Pertemuan Ke : 3

1. Tujuan Pembelajaran

Disediakan peralatan komunikasi dan internet (C), dan melalui pembelajaran **Project Based Learning** berdasarkan **pendekatan saintifik dan proses**, peserta didik (A) dapat **mengidentifikasi** sketsa dan ilustrasi yang sesuai dalam desain produk dan jasa, **menentukan** desain menggunakan sketsa dan ilustrasi yang tepat, serta dapat **menerapkan dan mendemonstrasikan** sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis percetakan (B) berdasarkan contoh (D1) dengan **kreatif dan Inovatif** (4C), secara **Mandiri, santun, teliti, dan tanggung jawab** (Pendidikan Karakter).(D2)

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran:

a. Kegiatan Pendahuluan

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 15) Guru memberi salam dan mengajak berdo'a sebelum pembelajaran dimulai;
- 16) Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memberikan link absensi <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php> dan <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php?view=nabsenkelasharian>;
- 17) Guru memberi apersepsi tentang dasar sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis percetakan di **web elearning**.
- 18) Guru memberi motivasi kepada peserta didik dan menanyakan kondisi kesehatan;
- 19) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis percetakan;
- 20) Guru menanyakan garis besar cakupan materi sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis yang telah disampaikan pada **web learning**;
- 21) Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan.

b. Kegiatan Inti (Sintaks Model Pembelajaran)

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** : Pertemuan ke 1

Sintaks	Aktivitas
Orientasi peserta didik pada masalah pertanyaan mendasar (Start with the Essential Question)	Peserta didik diberi pertanyaan mendasar tentang sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis serta penerapannya dalam bidang percetakan, untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari dengan cara mengamati video tutorial, pemberian contoh-contoh project yang sudah ada untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan penerapan sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis.
Mendesain perencanaan proyek peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik menentukan proyek sketsa dan ilustrasi yang dikehendaki; ➢ Pada kegiatan ini diharapkan muncul ide yang inovatif dan kreatif dari peserta didik/guru dalam penerapan sketsa dan ilustrasi
Menyusun jadwal (Create a Schedule) bagi peserta didik	Peserta didik dengan teliti mengikuti jadwal proses produksi sketsa dan ilustrasi dalam penerapannya didalam desain grafis percetakan yang telah ditentukan batas pengumpulan project .
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)	Peserta didik mengerjakan project sesuai batas waktu pengumpulan tugas yang sudah disepakati sebelumnya.
Menguji hasil (Assess the Outcome) peserta didik	Peserta didik menampilkan project yang sudah dibuat
Mengevaluasi pengalaman peserta didik (Evaluate the Experience)	Peserta didik memproyeksikan proses pembuatan project, menjelaskan kendala dan hambatan yang ada dalam penerapan sketsa dan ilustrasi dalam desain grafis.

c. Kegiatan Penutup

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 7) Memfasilitasi peserta didik untuk **mereview** pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- 8) Guru **menginformasikan** kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya pada <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php>;
- 9) **Berdo'a** bersama dan memberi salam.

3. Penilaian (Terlampir)

- a. Sikap : Jurnal, Lembar Observasi
 b. Pengetahuan : Tes Tulis, Lisan, Pilihan Ganda, Penugasan

- c. Keterampilan : Proses/Kinerja, Produk/Portofolio, Proyek

Mengetahui:
 Kepala SMK Walisongo 1 Gempol,

Drs. SUTRISNO

Gempol, 12 Juli 2020
 Guru Mata Pelajaran,


NURIATUL ILMI, S.Kom

***Catatan: Komponen lainnya sebagai lampiran.**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN - MODEL LURING

Nama Sekolah : SMK Walisongo 1 Gempol
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Materi Pokok : gambar bentuk dan perspektif
 Kompetensi Dasar : 3.1 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif.
 4.1 Menggambar bentuk dan perspektif

Kelas / Semester : XIMM1,2 / I (Gasal)
 Alokasi Waktu : 6 x 45 menit
 Pertemuan Ke : 4

1. Tujuan Pembelajaran

Disediakan peralatan komunikasi dan internet (C), dan melalui pembelajaran **Project Based Learning** berdasarkan pendekatan **saintifik dan proses**, peserta didik (A) dapat **mengidentifikasi** gambar bentuk dan perspektif yang sesuai dalam desain produk dan jasa, **menentukan** desain menggunakan gambar bentuk dan perspektif yang tepat, serta dapat **menerapkan dan mendemonstrasikan** gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis percetakan (B) berdasarkan contoh (D1) dengan **kreatif dan Inovatif** (4C), secara **Mandiri, santun, teliti, dan tanggung jawab** (Pendidikan Karakter).(D2)

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran:**a. Kegiatan Pendahuluan**

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 22) Guru memberi salam dan mengajak berdo'a sebelum pembelajaran dimulai;
- 23) Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memberikan link absensi <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php> dan <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php?view=nabsenkelasharian>;
- 24) Guru memberi apersepsi tentang dasar gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis percetakan di **web elearning**.
- 25) Guru memberi motivasi kepada peserta didik dan menanyakan kondisi kesehatan;
- 26) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis percetakan;
- 27) Guru menanyakan garis besar cakupan materi gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis yang telah disampaikan pada **web learning**;
- 28) Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan.

b. Kegiatan Inti (Sintaks Model Pembelajaran)

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** : Pertemuan ke 1

Sintaks	Aktivitas
Orientasi peserta didik pada masalah pertanyaan mendasar (Start with the Essential Question)	Peserta didik diberi pertanyaan mendasar tentang gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis serta penerapannya dalam bidang percetakan, untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari dengan cara mengamati video tutorial, pemberian contoh-contoh project yang sudah ada untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan penerapan gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis.
Mendesain perencanaan proyek peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menentukan proyek gambar bentuk dan perspektif yang dikehendaki; ➤ Pada kegiatan ini diharapkan muncul ide yang inovatif dan kreatif dari peserta didik/guru dalam penerapan gambar bentuk dan perspektif
Menyusun jadwal (Create a Schedule) bagi peserta didik	Peserta didik dengan teliti mengikuti jadwal proses produksi gambar bentuk dan perspektif dalam penerapannya didalam desain grafis percetakan yang telah ditentukan batas pengumpulan project .
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)	Peserta didik mengerjakan project sesuai batas waktu pengumpulan tugas yang sudah disepakati sebelumnya.
Menguji hasil (Assess the Outcome) peserta didik	Peserta didik menampilkan project yang sudah dibuat
Mengevaluasi pengalaman peserta didik (Evaluate the Experience)	Peserta didik memproyeksikan proses pembuatan project, menjelaskan kendala dan hambatan yang ada dalam penerapan gambar bentuk dan perspektif dalam desain grafis.

c. Kegiatan Penutup

Melalui **E-Learning/Google Form/WA** :

- 10) Memfasilitasi peserta didik untuk **mereview** pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- 11) Guru **menginformasikan** kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya pada <https://elingo.smkwalisongo1gempol.sch.id/index.php>;
- 12) **Berdo'a** bersama dan memberi salam.

3. Penilaian (Terlampir)

a. Sikap : Jurnal, Lembar Observasi
b. Pengetahuan : Tes Tulis, Lisan,
 Pilihan Ganda, Penugasan

c. Keterampilan : Proses/Kinerja,
 Produk/Portofolio, Proyek

Mengetahui:

Gempol, 12 Juli 2020
 Guru Mata Pelajaran,

***Catatan: Komponen lainnya sebagai lampiran.**



Kepala SMK Walisongo 1 Gempol,

Drs. SUTRISNO

NIP. -

NURIATUL ILMI, S.Kom

NIP. -