

SKENARIO PEMBELAJARAN DARING

Nama Sekolah : SMKS Tritech Informatika Medan
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester : XI / 1
Materi Pokok / Sub Materi : Tipografi
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2 x JP @45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Multimedia** 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. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Multimedia**. 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
3.2. Menerapkan tipografi sesuai media	3.2.1. Menulis Pengertian tipografi 3.2.2. Menulis identifikasi istilah dalam tipografi 3.2.3. Menulis identifikasi jenis huruf huruf 3.2.4. Menulis identifikasi anatomi huruf 3.2.5. Menulis identifikasi sistem pengukuran dalam tipografi 3.2.6. Memilih media penerapan tipografi 3.2.7. Membuat tipografi sesuai media
4.1. Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat	4.2.1. Memilih perangkat lunak dalam mendesain teks 4.2.2. Berkreasi mengoperasikan perangkat lunak desain tipografi

C. Tujuan Pembelajaran

Pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah STEAM yaitu Sains (Science),

Teknologi (Technology), Teknik (Engineering), Seni (Art) dan Matematika (Mathematic) dan model pembelajaran Daring Classroom dengan Metode pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran Tipografi, diharapkan siswa:

1. Siswa mampu **menulis** materi Tipografi dengan benar dan penuh percaya diri.
2. Siswa mampu **membandingkan** software berbasis vektor untuk mendesain Tipografi dengan benar dan percaya diri.
3. Siswa dapat **membuat** Tipografi menggunakan peralatan komputer.
4. **Membuat** kombinasi warna dalam pembuatan Tipografi.
5. **Membuat** ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm) dalam mendesain Tipografi.
6. **Berkreasi** dengan Software Corel Draw membuat Tipografi.
7. **Membuat** tampilan Tipografi melibatkan nilai-nilai artistik/seni.

D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK):

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kejujuran
4. Kedisiplinan

E. Materi Pembelajaran

1. Tipografi

F. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM)
 Model Pembelajaran : Daring Classroom
 Metode Pembelajaran : Discovery learning

G. Langkah- langkah Pembelajaran:

No	Visual	Audio
1	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan memulai pembelajaran dengan berdo'a sesuai agama dan kepercayaannya masing –masing melalui aplikasi classroom. ● Menyanyikan lagu nasional ● Siswa membaca Al Quran bersama-sama dipimpin ketua kelas ● Memberikan Link Absensi goole form ● Memeriksa kehadiran aktif di vicon sambil menanyakan kabar ● Memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih bersemangat untuk menerima pelajaran 	Music Intro

2	<p>INTI Stimulation (Pemberi Rangsangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan media pembelajaran interaktif Tipografi ● Peserta didik diminta mendengarkan pemberi materi oleh guru yang berkaitan dengan : Membuat Tipografi dengan Corel Draw ● Peserta Didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi Membuat Tipografi dengan Corel Draw <p>Problem statement (Pertanyaan/Identifikasi Masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guru membentuk kelompok berdasarkan karakteristik peserta didik ● Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan. ● Guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami berdasarkan hasil pengamatan dari browsing internet yang didiskusikan bersama kelompoknya, mengajukan pertanyaan tentang membuat Tipografi dengan Corel Draw ● Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan ● Peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan dari browsing internet yang sudah didiskusikan bersama kelompoknya <p>Data Collection (Pengumpulan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang : Membuat Tipografi dengan Coreldraw ● Peserta didik diminta mengexplor pengetahuannya dengan membaca buku refrensi tentang membuat Tipografi dengan Coreldraw <p>Data Processing (Pengolahan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diminta untuk berdiskusi tentang data Membuat Tipografi dengan Coreldraw ● Peserta didik diminta untuk mengola informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan petanyaan 	<p>Narasi: Selamat Datang dalam Pembelajaran Media Interaktif dengan Corel Draw Backsound Guru menjelaskan tentang membuat tipografi dengan Coreldraw</p>

	<p>pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat mengerjakan beberapa soal Tipografi yang sudah di upload di google form <p>Verification (Pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber. • Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal- soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik <p>Generalization (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersentasikan hasil diskusi kelompok secara daring tentang Membuat Tipografi dengan Coreldraw • Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempersentasikan • Menjawab Pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan • Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada peserta didik. • Peserta didik dengan sopan bertanya tentang hal yang belum dipahami 	
3	<p>PENUTUP</p> <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru, melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume/rangkuman tentang membuat Tipografi dengan Coreldraw • Peserta didik melakukan refleksi dan mencatat hal- hal penting dalam bentuk resume/rangkuman tentang membuat Tipografi dengan Coreldraw • Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat soal dan menyelesaikan tentang tentang membuat Tipografi dengan Coreldraw • Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru dan menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja dipelajari • Follow up pada peserta didik ntuk materi minggu 	<p>Sound Effect</p> <p>Guru memberikan review, memotivasi siswa</p>

	<p>depan Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>Do'a</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru Mengakhiri pelajaran dengan meminta ketua kelas memimpin do'a• Peserta didik melakukan do'a bersama dengan menundukan kepala. <p>Salam</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran• Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak	
--	---	--

Mengetahui
Kepala Sekolah

Medan, September 2020

Muhammad Herizal Sinambela, S.PdI.

Muhammad Pakpahan, S.Kom