



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 GEMPOL
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

NO. DOK. : RPP-03-P-C-2089
NO. REV. : 04
TGL. REV. : 16-07-2018

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Gempol
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Desain Grafis percetakan
Kelas / Semester : XI MM / Gasal
Materi Pokok : Desain Grafis Percetakan
Tahun Pelajaran : 2019 / 2020
Pertemuan Ke : 1 dan ke 2
Alokasi Waktu : 2 x (12 X 45 Menit (1 Kali Pertemuan))

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) 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.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). 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
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Menjelaskan dasar-dasar desain grafis. 3.1.2 Menjelaskan nirwana 3.1.3 Menjelaskan Estetika desain grafis
4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	4.1.1 Menggunakan dasar-dasar dalam desain grafis. 4.1.2 Menerapkan dasar-dasar desain - grafis (dibidang Lingkungan Hidup)

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat Mengetahui dasar desain grafis dan nirmana
- b. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat mengidentifikasi dasar desain grafis dan nirmana
- c. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat mengetahui komposisi dasar desain grafis dan nirmana
- d. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat menerapkan layout dan komposisi pada lembar kerja desain grafis. (dikhususkan pada bidang BIOPORI/Adiwiyata Sekolah.)

D. Materi Pembelajaran (Rincian dari Materi Pokok Pembelajaran)

1. Dasar-dasar desain grafis
2. Nirmana
3. Estetika desain grafis

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
- c. Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

- a. Pertemuan Kesatu dan Kedua

Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	

Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan mempersilahkan Peserta didik berdoa. 2. Mengabsen dan memeriksa kehadiran Peserta didik. 3. Mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan 5. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan. 	10 Menit
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi Motivasi kepada peserta didik agar mereka semangat mengikuti materi. 	10 Menit
2. Kegiatan Inti		
A. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>);	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan tujuan dan proses pembelajaran, Guru mengajukan permasalahan berkaitan dengan layout dan komposisi. 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok 3) Peserta didik memberikan tanggapan atas permasalahan yang diajukan oleh guru. 	10 Menit
B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memotivasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk menanyakan berkaitan dengan layout dan komposisi. 2) Guru memeriksa hasil kerja peserta didik 	10 Menit
C. Pengumpulan Data/ Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) layout dan komposisi. 2) Mencari informasi dari internet 	20 Menit
	Praktik dan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis, terutama dibidang Lingkungan HIDUP	315 Menit
D. Pembuktian (Verification)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta Peserta didik untuk mencoba menyampaikan pengamatan jenis-jenis karya desain grafis dan karya desain grafis bid.lingkungan hidup 2) Peserta didik mencoba menjelaskan jenis-jenis karya desain grafis 	20 Menit
E. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya/ Menarik kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menugaskan Peserta didik untuk menyajikan jenis-jenis karya desain grafis 2) Peserta didik membuat bahan presentasi tentang hasil karya desain 	25 Menit

(generalization)	grafis (terutama BIDANG BIOPORI) 3) Peserta didik menyajikan tentang hasil dari fungsi layout dan komposisi. 4) Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap presentasi 5) Peserta didik menerima tanggapan dari Peserta didik lain dan guru 6) Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan jenis karya desain grafis.	
------------------	---	--

3. Penutup		
1. Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang dasar-dasar desain grafis 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3. Guru memberikan evaluasi dan menyuruh Peserta didik secara individu untuk mengerjakannya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. 5. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup.	30 Menit	

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

- a. Alat/Bahan : Perangkat Komputer , Laptop dan software desain grafis
- b. Media : Perangkat Komputer, Laptop, Lcd proyektor sebagai media presentasi
- c. Sumber Belajar : Buku panduan desain grafis, internet, video tutorial desain grafis.

H. Sumber Belajar

Sumber Belajar : buku panduan desain grafis, internet, video tutorial desain grafis.

I. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian Sikap
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
 - 1) Kisi-kisi dan soal
 - 2) Opsi Jawaban
 - 3) Instrumen dan Rubrik Penilaian
- c. Penilaian Keterampilan
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Keterampilan

Tes

Tes tertulis bentuk uraian

Kisi kisi soal

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis	1. Menjelaskan dasar dasar desain grafis	• Siswa dapat menjelaskan pengertian	Tes tertulis	1. Jelaskan pengertian desain grafis(25)

<p>dan nirmana</p> <p>4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana</p>	<p>2. Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana pada lembar kerja.</p> <p>3. Membuat dasar dasar desain grafis dan nirmana</p> <p>4. Mengimple mentasikan dasar dasar desain grafis dan nirmana pada pembuatan objec sederhana.</p>	<p>dasar dasar desain grafis dan nirmana</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjelas kan jenis-jenis desain grafis Siswa dapat menjelaskan hubungan dasar dasar desain grafis dan nirmana Siswa dapat menjelaskan cara membuat object sederhana desain grafis 		<p>2. Jelaskan pengertian nirmana desain grafis(25)</p> <p>3. Jelaskan fungsi desain grafis ! (25)</p> <p>4. Sebutkan contoh produk desain grafis (25)</p>
--	--	--	--	--

Kunci jawaban !

Rubrik Nilai Pengetahuan

No	Nama Siswa	Skor setiap nomor soal					Nilai
		No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	
1							
2							
3							

Pedoman penskoran

No.	Aspek yang dinilai	Skor/Keterangan	Skor maksimal
1	Ketepatan jawaban	1 = tidak tepat 2 = kurang tepat 3 = tepat	5
2	Kelengkapan jawaban	1 = tidak lengkap	5

		2 = kurang lengkap 3 = lengkap	
3	Penyusunan kalimat	1 = tidak tepat 2 = kurang tepat 3 = tepat	5
4	Pengembangan materi	1 = hanya berdasarkan buku 2 = berdasarkan buku dan hasil observasi 3 = berdasarkan buku, lapangan dan sumber lainnya	5
Skor maksimal per soal			20

Pedoman penilaian :

Jika penjelasan benar skor maksimum 25
 Nilai akhir merupakan penjumlahan skor x 4 = 100

1. Bentuk dan instrumen penilaian: **Penilaian Sikap (terlampir)**
 Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)
 Penilaian Keterampilan (Penilaian proyek)

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan	Pengamatan dan Tes tertulis	Penyelesaian tugas individu dan Kelompok
3	Keterampilan	Pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Mengetahui,

Disetujui oleh:
Waka Kurikulum & Program

Diperiksa oleh:
Koordinator Mapel C3

Disusun oleh:
Guru Mata Pelajaran,

SYAMSUL HADI. S,Pd
NIP:19651117 200501 1 006

H. ANAS CAHYONO, S.Kom, MM
NIP: 19680326 200501 1 004

ANIS KURNIAWATI, S.Kom.
NIP: 19810323 201101 2 005



Management System
ISO 9001:2015
www.tuv.com
ID: 910567843

