

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2019/ 2020
Durasi	: 12 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : 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..

KI-4 (Keterampilan) : 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 Pencapaian Kompetensi
3.1. Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1. Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana 3.1.2. Menjelaskan dasar dasar desain grafis dan nirmana
4.1. Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	4.1.1. Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana 4.1.2. Melaksanakan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran:

1. Peserta didik dapat Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana
2. Peserta didik dapat Menjelaskan dasar dasar desain grafis dan nirmana
3. Peserta didik dapat Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana
4. Peserta didik dapat Melaksanakan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana

D. Materi Pembelajaran

Dasar dasar desain grafis dan nirmana

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : *Problem Based Learning*

F. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Vidio Pembelajaran.
- 2 Slide Powerpoint.
- 3 LCD Proyektor.

G. Sumber Belajar

1. *Hand Out*
2. Internet

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
Pendahuluan		1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran						
		2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin						
		3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.						
		4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.						
		5. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung						
		6. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan Materi sebelumnya,						
		7. Guru menyampaikan tatacara sistem penilaian dalam belajar.						
Inti	Stimulus	1. Guru menampilkan tayangan tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
		2. Siswa mengamati dan memahami tayangan tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
	Identifikasi masalah	3. Guru menanyakan maksud dari						

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
		tayangan tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
		4. Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
	Pengumpulan data	1. Guru meminta siswa mengali informasi tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
		2. Siswa menggali informasi tentang tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
	Pembuktian	1. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkenaan tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
		2. Siswa menjawab dan mendiskusikan pertanyaan yang diberikan guru secara berkelompok.						
	Menarik kesimpulan	1. Siswa menyajikan dalam bentuk hasil diskusi kelompok tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
		2. Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok mengenai dasar dasar desain grafis dan nirmana						

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
		3. Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru						
		4. Siswa menyimpulkan materi tentang tentang dasar dasar desain grafis dan nirmana						
Penutup		1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas						
		2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.						
		3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.						
		4. Siswa melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan.						
		5. Guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum selesai pembelajaran.						

I. Penilaian Pembelajaran

a. Teknik : Non Test dan Test

b. Bentuk :

- Penilaian pengetahuan (Terlampir)
- Penilaian keterampilan (Terlampir)

Disahkan Oleh Kepala Sekolah, SMKN 1 Tampaksiring	Tampaksiring Juli 20189 Guru Mata Pelajaran,
<u>I Nyoman Sujana,S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19651231 1 198803 1 209	<u>I Gusti Ngurah Bagus Aryotejo,S,T</u> NIP. 19750826201001 1012