

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	<p>IDENTITAS SEKOLAH</p>	
	<p>Sekolah : UPT. SMK Negeri 5 Bantaeng</p> <p>Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis</p> <p>Kelas/Semester : X / Ganjil (I)</p> <p>Materi Pokok : Unsur-Unsur tata letak Pada Desain Grafis</p> <p>Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan</p> <p>Pertemuan Ke : 1</p> <p>Alokasi Waktu : (3 JP Normal/1 JP Pandemi)</p> <p>Moda : Luring</p> <p>Email Guru : aditya26may@gmail.com</p>	
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memberikan penilaian unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang dengan benar</p> <p>2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menerapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang dengan benar</p>		
<p>SKENARIO PEMBELAJARAN</p>		
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti protokol kesehatan 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar murid (Assesmen Kognitif) 3. Melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. <i>Warming Up</i> memberikan semangat, motivasi dan pesan untuk membentuk karakter murid (Pendidikan Karakter) 5. Guru menyampaikan rencana dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 6. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan murid berdasarkan form google yang telah diisi. Murid dibagi berdasarkan profil (Visual, Audio dan Kinestetik) 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan peserta didik untuk memberikan penilaian, mengkritisi menerapkan, menggunakan unsur – unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap – terang, tekstur dan ruang 2. Murid yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil murid, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual : Murid diminta menonton video pembelajaran kemudian diidentifikasi maupun dianalisis murid terkait dengan Unsur-Unsur tata letak Desain grafis ❖ Audio : Murid diminta mencari narasumber dilingkungan sekolah jika berada disekolah dan keluarga di rumah (Kakek, Nenek, Ayah, Ibu dan kerabat dekat rumah) untuk dimintai keterangan terkait informasi apa saja yang diketahui tentang Unsur-Unsur tata letak Desain grafis ❖ Kinestetik : Guru membuat beberapa sudut belajar atau display yang ditempel ditempat-tempat berbeda untuk memberikan kesempatan murid bergerak saat mengakses informasi tentang 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<p>Unsur-Unsur tata letak Desain grafis (Diferensiasi Konten)</p> <p>3. Hasil Kerja yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual :Murid diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur-Unsur tata letak Desain grafis, boleh dalam bentuk gambar, rekaman wawancara maupun <i>performance</i>. ❖ Audio :: Murid diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur-Unsur tata letak Desain grafis, boleh dalam bentuk gambar, rekaman wawancara maupun <i>performance</i>. ❖ Kinestetik :Rekaman video selfie berikut penjelasan penting berkenaan dengan Unsur-Unsur yang terdapat pada Produk yang ditemukan oleh Murid tentang tata letak desain grafis (Diferensiasi Produk) <p>4. Guru memfasilitasi dan mengontrol murid belajar dan unjuk kerja di kelas secara terbuka agar setiap pertanyaan yang samadapat difasilitasi secara efektif.</p>	
KegiatanPenutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan hasil kerja murid yakni (2 siswa, Visual); (2 siswa Audio); (2 siswa Kinestetik) untuk kemudian diberikan kesempatan menjelaskan / memaparkan hasil kerjanya. 2. Guru dan Murid melakukan refleksi bersama-sama 3. Guru memberikanevaluasi dan penilaian 4. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dirumah dan memberi salam 	
PENILAIAN PEMBELAJARAN		
Pengetahuan (Lampiran 1) Tugas dan petunjuk pengerjaan berdasarkan diferensiasi konten dan produk	Keterampilan (Lampiran 2) Menunjukkan keterampilan dalam menuntaskan hasil kerja	Sikap (Lampiran 3) Observasi terhadap sikap murid selama proses pembelajaran
Mengetahui, Kepala Sekolah <u>Firdaus, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19831212 200502 1 003	Bantaeng, 19 Juli 2021 Guru Mata Pelajaran <u>Ansar, S.SI</u>	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

LAMPIRAN 1

PROFIL MURID	INDIKATOR	SKOR MAKSIMAL
VISUAL	Hasil dari cara murid mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur-Unsur tata letak Desain grafis, baik dalam bentuk gambar, rekaman, wawancara maupun <i>performance</i> .	100
AUDIO	Hasil dari cara murid mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur-Unsur tata letak Desain grafis, baik dalam bentuk gambar, rekaman, wawancara maupun <i>performance</i> .	100
KINESTETIK	Rekaman video selfie berikut penjelasan penting berkenaan dengan Unsur-unsur yang terdapat pada Produk yang ditemukan oleh Murid tentang tata letak desain grafis	100

LAMPIRAN 2

NO. ABSEN	NAMA MURID	KETERAMPILAN		
		ST	T	KT

Indikator terampil dalam menjelaskan perkembangan Masyarakat Indonesia pada masa kemerdekaan termasuk menyajikan hasil kerja

ST : Sangat Terampil (90 - 100)

T :Terampil (80 - 89)

KT : Kurang terampil (70 - 79)

LAMPIRAN 3

NO	TANGGAL	NAMA	CATATAN SIKAP	KETERANGAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.2 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>4.2 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain :proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p>	<p>IDENTITAS SEKOLAH</p>	
	<p>Sekolah</p> <p>Mata Pelajaran</p> <p>Kelas/Semester</p> <p>Materi Pokok</p> <p>Program Keahlian</p> <p>Pertemuan Ke</p> <p>Alokasi Waktu</p> <p>Moda</p> <p>Email Guru</p>	<p>: UPT. SMK Negeri 5 Bantaeng</p> <p>: Dasar Desai Grafis</p> <p>: X / Ganjil (I)</p> <p>: Prinsip Tata Letak Desain Grafis</p> <p>: Teknik Komputer dan Jaringan</p> <p>: 2 dan 3</p> <p>: (6 JP Normal/2 JP Pandemi)</p> <p>: Luring</p> <p>: aditya26may@gmail.com</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memberikan penilaian prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis dengan benar</p> <p>2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendemonstrasikan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis dengan benar</p>		
<p>SKENARIO PEMBELAJARAN</p>		
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti protokol kesehatan 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar murid (Assesmen Kognitif) 3. Melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. <i>Warming Up</i> memberikan semangat, motivasi dan pesan untuk membentuk karakter murid (Pendidikan Karakter) 5. Guru menyampaikan rencana dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 6. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan murid berdasarkan form google yang telah diisi. Murid dibagi berdasarkan profil (Visual, Audio dan Kinestetik) 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran umum materi Prinsip Tata Letak Desain Grafis 2. Murid yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil murid, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual :Guru menggunakan banyak gambar atau alat bantu visual, menonton video pembelajaran kemudian murid mengidentifikasi maupun menganalisis terkait dengan Prinsip Tata Letak Desain Grafis ❖ Audio : Murid diminta mencari narasumber (secara lisan) dilingkungan sekolah untuk dimintai keterangan terkait informasi apa saja yang diketahui tentang Prinsip Tata Letak Desain Grafis 3. Kinestetik : Guru membuat beberapa sudut belajar atau 	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<p>display yang ditempel ditempat-tempat berbeda untuk memberikan kesempatan murid bergerak saat mengakses informasi Prinsip Tata Letak Desain Grafis</p> <p>4. Hasil Kerja yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual :Gambar, atauprodukproduk yang menunjukkan informasi tentang Prinsip tata letak Desain Grafis ❖ Audio :Audio (pesan suara) maupun tulisan berdasarkan hasil keterangan audio dari narasumber terkait informasi apa saja yang diketahui informasitentang Prinsip Tata Letak Desain Grafis ❖ Kinestetik :Rekaman video selfie berikut penjelasan penting berkenaan dengan Prinsip Tata Letak Desain Grafis pada gambar/produk yang sudah ada (Differensiasi Produk) <p>5. Guru memfasilitasi dan mengontrol murid belajar dan unjuk kerja di kelas secara terbuka agar setiap pertanyaan yang sama dapat difasilitasi secara efektif.</p>	
KegiatanPenutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan hasil kerja murid yakni (2 siswa, Visual); (2 siswa Audio); (2 siswa Kinestetik) untuk kemudian diberikan kesempatan menjelaskan / memaparkan hasil kerjanya. 2. Guru dan Murid melakukan refleksi bersama-sama 3. Guru memberikan evaluasi dan penilaian 4. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dirumah dan memberi salam 	
PENILAIAN PEMBELAJARAN		
<p style="text-align: center;">Pengetahuan (Lampiran 1) Tugas dan petunjuk pengerjaan berdasarkan differensiasi konten dan produk</p>	<p style="text-align: center;">Keterampilan (Lampiran 2) Menunjukkan keterampilan dalam menuntaskan hasil kerja</p>	<p style="text-align: center;">Sikap (Lampiran 3) Observasi terhadap sikap murid selama proses pembelajaran</p>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Dasar

IDENTITAS SEKOLAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	Sekolah : UPT. SMK Negeri 5 Bantaeng Mata Pelajaran : Dasar dasar Desain Grafis Kelas/Semester : X / Ganjil (I) Materi Pokok : Prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan Pertemuan Ke : Ke 4 dan 5 Alokasi Waktu : (6 JP Normal/3 JP Pandemi) Moda : Luring
Tujuan Pembelajaran 1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendemonstrasikan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dengan benar. 2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengoperasikan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain dengan benar	
SKENARIO PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan	1. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti protokol kesehatan 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar murid (Asesmen Kognitif) 3. Melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. <i>Warming Up</i> memberikan semangat, motivasi dan pesan untuk membentuk karakter murid (Pendidikan Karakter) 5. Guru menyampaikan rencana dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 6. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan murid berdasarkan form google yang telah diisi. Murid dibagi berdasarkan profil (Visual, Audio dan Kinestetik)
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan gambar umum materi mendemonstrasikan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dengan benar 2. Murid yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil murid, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut: ❖ Visual : Guru menggunakan banyak gambar atau alat bantu visual, menonton video pembelajaran kemudian murid mengidentifikasi maupun menganalisis terkait dengan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dengan benar ❖ Audio : Murid diminta mencari narasumber (secara lisan) di lingkungan sekolah untuk dimintai keterangan terkait informasi apa saja yang diketahui tentang <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dengan benar. ❖ Kinestetik : Guru membuat beberapa sudut belajar atau display yang ditempel ditempat-tempat berbeda untuk memberikan kesempatan murid bergerak saat mengakses informasi tentang <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dengan benar. (Diferensiasi Proses) 3. Hasil Kerja yang diharapkan ❖ Visual : Manual book cara Penggunaan Scanning/Scanner ❖ Audio : Audio (pesansuara) maupun tulisan berdasarkan hasil

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<p>keterangan audio darinarasumber terkait informasi apa saja yang diketahui bagaimana cara dan prosedur yang tepat menggunakan alat <i>scanning/scanner</i></p> <p>❖ Kinestetik :Rekaman video selfie berikut penjelasan penting berkenaan dengan dan prosedur yang tepat menggunakan alat <i>scanning/scanner</i></p> <p>(Differensiasi Produk)</p> <p>4. Guru memfasilitasi dan mengontrol murid belajar dan unjuk kerja di kelas secara terbuka agar setiap pertanyaan yang sama dapat difasilitasi secara efektif.</p>	
KegiatanPenutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan hasil kerja murid yakni (2 siswa, Visual); (2 siswa Audio); (2 siswa Kinestetik) untuk kemudian diberikan kesempatan menjelaskan / memaparkan hasil kerjanya. 2. Guru dan Murid melakukan refleksi bersama-sama 3. Guru memberikan evaluasi dan penilaian 4. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan ntuk tetap belajar dirumah dan memberi salam 	
PENILAIAN PEMBELAJARAN		
<p>Pengetahuan (Lampiran 1) Tugas dan petunjuk pengerjaan berdasarkan differensiasi konten dan produk</p>	<p>Keterampilan (Lampiran 2) Menunjukkan keterampilan dalam menuntaskan hasil kerja</p>	<p>Sikap (Lampiran 3) Observasi terhadap sikap murid selama proses pembelajaran</p>
<p>Mengetahui, KepalaSekolah</p> <p><u>Firdaus, S.Pd. M.Pd</u> NIP. 19831212 200502 1 003</p>	<p>Bantaeng, 19 Juli 2021 Guru Mata Pelajaran</p> <p><u>Ansar. S.SI</u></p>	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

IDENTITAS SEKOLAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	Sekolah : UPT. SMK Negeri 5 Bantaeng Mata Pelajaran : Dasar Dasar Desain Grafis Kelas/Semester : X / Ganjil (I) Materi Pokok : Menggunakan Perangkat lunak Pengolah gambar Vector Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan Pertemuan Ke : 6, 7, 9 dan 10 Alokasi Waktu : (12 JP Normal/6 JP Pandemi) Moda : Luring
Tujuan Pembelajaran 1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendemonstrasikan perangkat lunak pengolah gambar vector dengan benar. 2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendemonstrasikan perangkat lunak pengolah gambar vector dengan benar	
SKENARIO PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan	1. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti protokol kesehatan 2. Guru menyapa dan menanyakan kabar murid (Assesmen Kognitif) 3. Melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. <i>Warming Up</i> memberikan semangat, motivasi dan pesan untuk membentuk karakter murid (Pendidikan Karakter) 5. Guru menyampaikan rencana dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 6. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan murid berdasarkan form google yang telah diisi. Murid dibagi berdasarkan profil (Visual, Audio dan Kinestetik)
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan gambaran umum materi cara menjalankan/penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vector 2. Murid yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil murid, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual : Guru menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector, menonton video pembelajaran kemudian murid menjelaskan tentang cara penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vector ❖ Audio : Murid diminta mencari narasumber (secara lisan) dilingkungan sekolah untuk dimintai keterangan terkait informasi apa saja yang diketahui tentang cara penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vector. ❖ Kinestetik : Guru membuat beberapa sudut belajar atau memberikan kemudahan mengakses jaringan internet dan murid bias memanfaatkan jaringan internet tersebut untuk mencari informasi tentang cara penggunaan perangkat lunak pengolah gambar vector (Differensiasi Proses)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<p>3. Hasil Kerja yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visual :Murid melakukan dapat menjalankan perangkat lunak pengolah Gambar Vector ❖ Audio :Melalui informasi dari beberapa sumber (pesan suara) murid dapat menjalankan perangkat lunak pengolah Gambar Vector atau performance. ❖ Kinestetik : Murid diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang menjalankan perangkat lunak pengolah Gambar Vector (Differensiasi Produk) <p>4. Guru memfasilitasi dan mengontrol murid belajar dan unjuk kerja di kelas secara terbuka agar setiap pertanyaan yang sama dapat difasilitasi secara efektif.</p>	
KegiatanPenutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan hasil kerja murid yakni (2 siswa, Visual); (2 siswa Audio); (2 siswa Kinestetik) untuk kemudian diberikan kesempatan menjelaskan / memaparkan hasil kerjanya. 2. Guru dan Murid melakukan refleksi bersama-sama 3. Guru memberikan evaluasi dan penilaian 4. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dirumah dan memberi salam 	
PENILAIAN PEMBELAJARAN		
<p>Pengetahuan (Lampiran 1) Tugas dan petunjuk pengerjaan berdasarkan differensiasi konten dan produk</p>	<p>Keterampilan (Lampiran 2) Menunjukkan keterampilan dalam menuntaskan hasil kerja</p>	<p>Sikap (Lampiran 3) Observasi terhadap sikap murid selama proses pembelajaran</p>
<p>Mengetahui, KepalaSekolah</p> <p><u>Firdaus, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19831212 200502 1 003</p>		<p>Bantaeng, 19 Juli 2021 Guru Mata Pelajaran</p> <p><u>Ansar, S.SI</u></p>