

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**SIMULASI KEGIATAN PEMBELAJARAN  
CALON GURU PENGGERAK (CGP) ANGKATAN V  
OLEH : ANSAR, S.SI  
Email : (aditya26may@gmail.com)**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Nama Sekolah : UPT SMK Negeri 5 Bantaeng</b>	
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	Mata Pelajaran Kelas/Semester Materi Pokok	: Dasar Desain Grafis : X / Ganjil (I) : Unsur Unsur Tata Letak Pada Desain Grafis
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	Program Keahlian Pertemuan Ke Alokasi Waktu Moda	: Teknik Komputer dan Jaringan : 1 : 10 Menit : Luring

### **Tujuan Pembelajaran**

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
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

### **Indikator Hasil Pembelajaran**

- a. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Desain Grafis dengan baik dan benar
- b. Peserta didik mampu menganalisis Unsur-Unsur Desain Grafis dengan cermat dan bertanggung jawab.
- c. Peserta didik Mengetahui tata letak Desain Grafis dengan baik dan benar
- d. Peserta didik mampu menerapkan tata letak Desain Grafis baik dan benar
- e. Peserta didik mampu mendemonstrasikan tata letak desain grafis beserta unsur-unsur yang ada didalamnya dengan tepat

### **SKENARIO PEMBELAJARAN**

Kegiatan Pendahuluan (2 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa dan menanyakan kabar Peserta Didik (<b>Assesmen Kognitif</b>)</li> <li>2. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti Protokol kesehatan</li> <li>3. Menyanyikan lagu Nasional, memberikan semangat (Yel2), motivasi dan pesan untuk membentuk karakter Peserta Didik (<b>Pendidikan Karakter</b>)</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan</li> <li>5. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan Peserta Didik berdasarkan form google yang telah diisi. Peserta Didik dibagi berdasarkan profil (<b>Visual, Audio dan Kinestetik</b>)</li> </ol>
Kegiatan Inti (6 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan gambaran umum materi Unsur-Unsur Desain Grafis dalam Kehidupan sehari-hari</li> <li>2. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok berdasarkan profil belajar.</li> <li>3. Peserta Didik yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut :               <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Audio Visual</b> : Peserta Didik diminta melihat dan mendengar penjelasan tentang peralatan gambar teknik yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran kemudian mengidentifikasi peralatan dan kelengkapan gambar teknik serta kegunaannya.</li> <li>❖ <b>Kinestetik</b> : Guru membuat beberapa sudut belajar atau display yang menampilkan peralatan dan kelengkapan gambar teknik ditempat-tempat berbeda di lingkungan kelas untuk memberikan kesempatan Peserta Didik bergerak saat mengakses informasi tentang peralatan dan kelengkapan gambar teknik serta kegunaannya.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>(DIFFERENSIASI KONTEN)</b></p> </li> <li>4. Hasil Kerja yang diharapkan</li> </ol>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Audio Visual</b> : Peserta Didik diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur - Unsur Desain Grafis , boleh dalam bentuk gambar, rekaman wawancara maupun <i>performance</i>.</li> <li>❖ <b>Kinestetik</b> : Rekaman video selfie tentang penjelasan penting berkaitan dengan Unsur-Unsur desain grafis</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>(DIFFERENSIASI PRODUK)</b></p> <p>5. Guru memfasilitasi dan mengontrol Peserta Didik belajar dan unjuk kerja di kelas secara terbuka agar setiap pertanyaan yang sama dapat difasilitasi secara efektif.</p>	
Kegiatan Penutup (2 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta salah satu Peserta Didik untuk menyimpulkan materi;</li> <li>2. Guru meminta salah satu Peserta Didik mengungkapkan manfaat dan makna dari materi yang telah dipelajari;</li> <li>3. Guru memberikan penguatan</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi dan penilaian</li> <li>5. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama</li> <li>6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>7. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dirumah dan memberi salam</li> </ol>	
Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku teks bahan ajar siswa, Dasar Desain Grafis, Dasar Desain Grafis Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013</li> <li>2. Internet <a href="https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis">https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis</a></li> </ol>	
<b>PENILAIAN PEMBELAJARAN</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Pengetahuan (Lampiran 1)</b> Tugas dan petunjuk pengerjaan berdasarkan differensiasi konten dan produk</p>	<p style="text-align: center;"><b>Keterampilan (Lampiran 2)</b> Menunjukkan keterampilan dalam menuntaskan hasil kerja</p>	<p style="text-align: center;"><b>Sikap (Lampiran 3)</b> Observasi terhadap sikap peserta didik selama proses pembelajaran</p>
<p>Mengetahui, Kepala Sekolah</p>  <p><b><u>Firdaus, S.Pd, M.Pd</u></b> NIP. 19831212 200502 1 003</p>	<p>Bantaeng, 3 Januari 2022 Guru Mata Pelajaran</p>  <p><b><u>Ansar, S.SI</u></b></p>	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### LAMPIRAN 1

PROFIL PESERTA DIDIK	INDIKATOR	SKOR MAKSIMAL
VISUAL	Hasil dari cara Peserta Didik mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Tata letak dan Unsur-Unsur Desain Grafis, baik dalam bentuk gambar, rekaman, wawancara maupun <i>performance</i> .	100
AUDIO	Hasil dari cara Peserta Didik mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Tata letak dan Unsur-Unsur Desain Grafis, baik dalam bentuk gambar, rekaman, wawancara maupun <i>performance</i> .	100
KINESTETIK	Rekaman video selfie berikut penjelasan penting berkaitan dengan Tata letak dan Unsur-Unsur Desain Grafis	100

### LAMPIRAN 2

NO. ABSEN	NAMA PESERTA DIDIK	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

Sumber Belajar : Buku Siswa Dasar Desain Grafis, Dasar Desain Grafis Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013



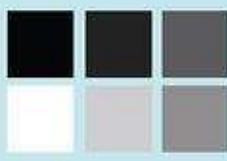
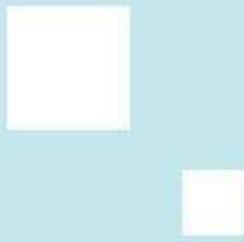
## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Materi dari Internet Sumber belajar

<https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>

ruang guru

# Unsur-Unsur Desain Grafis

		
Titik	Garis	Bidang
		
Ilustrasi	Tipografi	Warna
		
Gelap Terang	Tekstur	Ruang

VISUAL: SOPHIA PRISCILA

# Macam-Macam Garis

	Garis Horizontal	Garis Vertikal	Garis Diagonal
<p>1.</p> <p><b>Garis Lurus,</b> terdiri dari garis horizontal, vertikal, dan diagonal.</p>	 <p>Memberi kesan sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.</p>	 <p>Memberi kesan stabilitas, kekuatan dan kemegahan.</p>	 <p>Memberi kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.</p>
<p>2.</p> <p><b>Garis Lengkung,</b> terdiri dari lengkung kubah, lengkung busur, dan lengkung mengapung. Garis lengkung ini menampilkan kesan keanggunan, halus dan luwes.</p>		<p>Lengkung <b>Kubah</b></p> 	
		<p>Lengkung <b>Busur</b></p> 	
		<p>Lengkung <b>Arah Bebas</b></p> 	
 <p>Garis <b>Zigzag</b></p>  <p>Lengkung <b>S</b></p>			<p>4.</p> <p><b>Garis Gabungan,</b> merupakan garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk. Garis ini biasanya menimbulkan kesan fleksibel dan informal.</p> <p><b>Garis Gabungan Bebas</b></p> 
<p>3.</p> <p><b>Garis Majemuk,</b> terdiri dari garis zig zag, berombak atau lengkung S. Garis zigzag menghasilkan kesan semangat, gairah, tetapi ada kesan bahaya, dan kengerian. Sedangkan garis lengkung S akan menghasilkan kesan indah, dinamis, luwes, dan lemah gemulai.</p>			