

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

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

Kompetensi Dasar	Nama Sekolah : UPT SMK Negeri 5 Bantaeng	
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"> 1. Guru menyapa dan menanyakan kabar Peserta Didik (Asesmen Kognitif) 2. Berdoa dan menghimbau agar tetap mengikuti Protokol kesehatan 3. Menyanyikan lagu Nasional, memberikan semangat (Yel2), motivasi dan pesan untuk membentuk karakter Peserta Didik (Pendidikan Karakter) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan 5. Guru menyampaikan hasil analisis dan pemetaan kebutuhan Peserta Didik berdasarkan form google yang telah diisi. Peserta Didik dibagi berdasarkan profil (Visual, Audio dan Kinestetik)
Kegiatan Inti (6 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran umum materi Unsur-Unsur Desain Grafis dalam Kehidupan sehari-hari 2. Guru membagikan LKS kepada masing-masing kelompok berdasarkan profil belajar. 3. Peserta Didik yang telah dibagi berdasarkan kebutuhan profil, difasilitasi guru untuk melakukan kegiatan berikut : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Audio Visual : 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. ❖ Kinestetik : 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. <p style="text-align: center;">(DIFFERENSIASI KONTEN)</p> 4. Hasil Kerja yang diharapkan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Audio Visual : Peserta Didik diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang Unsur - Unsur Desain Grafis , boleh dalam bentuk gambar, rekaman wawancara maupun <i>performance</i>. ❖ Kinestetik : Rekaman video selfie tentang penjelasan penting berkaitan dengan Unsur-Unsur desain grafis <p style="text-align: center;">(DIFFERENSIASI PRODUK)</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"> 1. Guru meminta salah satu Peserta Didik untuk menyimpulkan materi; 2. Guru meminta salah satu Peserta Didik mengungkapkan manfaat dan makna dari materi yang telah dipelajari; 3. Guru memberikan penguatan 4. Guru memberikan evaluasi dan penilaian 5. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama 6. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya 7. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dirumah dan memberi salam 	
Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku teks bahan ajar siswa, Dasar Desain Grafis, Dasar Desain Grafis Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013 2. Internet https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis 	
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 peserta didik selama proses pembelajaran</p>
<p>Mengetahui, Kepala Sekolah</p> <p><u>Firdaus, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19831212 200502 1 003</p>	<p>Bantaeng, 3 Januari 2022 Guru Mata Pelajaran</p> <p><u>Ansar, S.SI</u></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









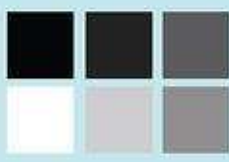

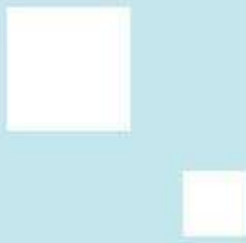
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

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>Garis Lurus, 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>Garis Lengkung, terdiri dari lengkung kubah, lengkung busur, dan lengkung mengapung. Garis lengkung ini menampilkan kesan keanggunan, halus dan luwes.</p>		<p>Lengkung Kubah</p> 	
		<p>Lengkung Busur</p> 	
		<p>Lengkung Arah Bebas</p> 	
 <p>Garis Zigzag</p>  <p>Lengkung S</p>	<p>3.</p> <p>Garis Majemuk, 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>	<p>4.</p> <p>Garis Gabungan, merupakan garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk. Garis ini biasanya menimbulkan kesan fleksibel dan informal.</p>	
			<p>Garis Gabungan Bebas</p> 