**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C2)

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 3 JP x 45 menit

Materi : Mendiskusikan unsur tata letak garis, ilustrasi, warna gelap

Kompt. Dasar :

KD 3.1 Mendiskusikan unsur tata letak garis, ilustrasi, warna gelap terang

KD 4.1 Menempatkan unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, warna ruang

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Mengidentifikasi unsur tata letak garis, ilustrasi, warna gelap terang tekstrur
3. Menjelaskan unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang
4. Membacakan unsur tata letak berupa garis,warna gelap dan terang ruang
5. Melaksanakan unsur tata letak berupa garis,warna gelap dan terang ruang
6. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** peralatan komputer dan software aplikasi terampil **Menggunakan** peralatan dan kelengkapan unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang **dengan etos kerja dan profesional** | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan buku paket atau menampilakan Slet power point kepada siswa dan Menjelaskan unsur tata letak berupa garis, warna gelap dan terang ruang 4. peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan peralatan dan aplikasi untuk membuat desain grafis berbentuk garis ilustrasi 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi untuk desain grafis 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi desain grafis 9. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 10. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 11. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan
4. Sumber Belajar : Direktorat Kementrian Pendidikan Kebudayaan 2013

Diunduh dari BSE.Mahoni.com

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan catatan, latihan dan tugas mengenai menerapkan K3LH sesuai dengan lingkungan kerja
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer dan memahami materi K3LH
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Jefri Erio, S.AP** |