

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Ma'arif NU Doro  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Komp. Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Kelas/Semester : X/2  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Alokasi Waktu : 4JP x 30 menit

### A. Kompetensi Inti

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap
4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	3.12.2 Mengkombinasikan gambar vektor dan bitmap
	4.12.1 Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap
	4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya
	4.12.3 Menyusun laporan

### C. Tujuan Pembelajaran

#### 1. Pertemuan 1

- Peserta didik mampu menjelaskan cara menggabungkan gambar vektor dan bitmap dengan **tepat**
- Peserta didik mampu menjelaskan prosedur mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan **tepat**

#### 2. Pertemuan 2

- Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan **terampil**

#### 3. Pertemuan 3

- Peserta didik dapat mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan **terampil**

### D. Materi Pembelajaran

1. Factual
  - Menjelaskan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap
2. Konseptual
  - Memahami karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap
3. Prosedural
  - Mengidentifikasi arakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap
4. Metakognitif
  - Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya
  - Membuat laporan Tugas Akhir

### E. Pendekatan, Metode, Model

- a. Pendekatan pembelajaran : Sainifik
- b. Model pembelajaran : Problem based learning
- c. Metode pembelajaran : Observasi, diskusi, tanya jawab, praktikum

### F. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan peserta didik mempersiapkan HP/laptop serta koneksi internet untuk melaksanakan pembelajaran online</li><li>• Guru mengajak peserta didik bergabung web meeting di LMS</li></ul>	20 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengisi presensi kehadiran di link google form yang sudah disediakan oleh guru</li> <li>• Guru menyapa dan memberi motivasi kepada peserta didik</li> <li>• Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan, pengamatan eksperimen, dan membuat laporan hasil eksperimen</li> <li>• Sesi video converence ditutup</li> </ul>	
Inti	<p>Fase 1 (Seeking of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik membuka dan mempelajari materi pada LMS moodle <a href="https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/">https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/</a> yang didalamnya berisi handout atau modul tentang langkah-langkah menggabungkan gambar vektor dan bitmap.</li> <li>• Peserta didik membaca dan memahami materi yang diberikan oleh guru</li> <li>• Peserta didik melakukan identifikasi terhadap materi tersebut yaitu tentang langkah-langkah menggabungkan gambar vektor dan bitmap</li> </ul> <p>Fase 2 (Acquisition of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik diminta untuk menggali informasi lain, baik dari buku, e-book referensi maupun dengan googling di internet tentang langkah-langkah menggabungkan gambar vektor dan bitmap.</li> <li>• Peserta didik membandingkan materi yang dipelajari dari sumber lain dengan materi yang diberikan oleh guru di dalam LMS.</li> <li>• Peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami melalui forum diskusi yang ada di LMS atau menanyakan langsung pada guru melalui aplikasi Whatsapp.</li> </ul> <p>Fase 3 (Synthesizing of knowledge)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta membuat refleksi materi yang telah dipelajari secara mandiri dan dikirim melalui LMS.</li> </ul>	90 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengerjakan soal/tugas dari guru di LMS sesuai dengan materi yang diberikan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima respon feedback dari guru terkait hasil pengerjaan soal/tugas untuk dilakukan remedi atau pengayaan.</li> <li>• Menutup kegiatan pembelajaran online dengan doa</li> </ul>	10 menit

## Pertemuan 2

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempersiapkan HP/laptop serta koneksi internet untuk melaksanakan pembelajaran online</li> <li>• Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran online</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengisi presensi kehadiran di link google form yang sudah disediakan oleh guru</li> </ul>	10 menit
Inti	<p>Fase 1 (Seeking of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik membuka dan mempelajari materi pada LMS moodle <a href="https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/">https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/</a> yang berisi modul/handout tentang penerapan penggabungan gambar vektor ke bitmap.</li> <li>• Peserta didik membaca dan memahami materi yang diberikan oleh guru</li> <li>• Secara mandiri peserta didik melihat tayangan video tutorial tentang penerapan penggabungan gambar vektor ke bitmap <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4">https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4</a></li> <li>• Peserta didik melakukan identifikasi terhadap tayangan video tutorial tentang penerapan penggabungan gambar vektor ke bitmap.</li> </ul> <p>Fase 2 (Acquisition of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik diminta untuk menggali informasi lain, baik dari buku, e-book referensi maupun dengan googling di internet tentang penggabungan gambar vektor ke bitmap.</li> <li>• Peserta didik membandingkan materi yang dipelajari dari sumber lain dengan materi yang diberikan oleh guru di dalam LMS.</li> <li>• Peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami melalui forum diskusi yang ada di LMS</li> </ul>	100 menit

	<p>atau menanyakan langsung pada guru melalui aplikasi Whatsapp.</p> <p>Fase 3 (Synthesizing of knowledge)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk membuat refleksi materi yang telah dipelajari secara mandiri dan dikirim melalui LMS.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan soal/tugas dari guru di LMS sesuai dengan materi yang diberikan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima respon feedback dari guru terkait hasil pengerjaan soal/tugas untuk dilakukan remedi atau pengayaan</li> <li>• Menutup kegiatan pembelajaran online dengan doa</li> </ul>	10 menit

### Pertemuan 3

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempersiapkan HP/laptop serta koneksi internet untuk melaksanakan pembelajaran online</li> <li>• Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran online</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengisi presensi kehadiran di link google form yang sudah disediakan oleh guru</li> </ul>	10 menit
Inti	<p>Fase 1 (Seeking of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik membuka dan mempelajari materi pada LMS moodle <a href="https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/">https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/</a> yang berisi modul/handout tentang mengubah gambar bitmap ke vektor dan sebaliknya.</li> <li>• Peserta didik membaca dan memahami materi yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Secara mandiri peserta didik melihat tayangan video tutorial tentang mengubah gambar bitmap ke vektor dan sebaliknya <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCF1cnHg">https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCF1cnHg</a></li> <li>• Peserta didik melakukan identifikasi terhadap tayangan video tutorial tentang mengubah gambar bitmap ke vektor dan sebaliknya</li> </ul> <p>Fase 2 (Acquisition of information)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri peserta didik diminta untuk menggali informasi lain, baik dari buku, e-book</li> </ul>	90 menit

	<p>referensi maupun dengan googling di internet tentang mengubah gambar bitmap ke vektor dan sebaliknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membandingkan materi yang dipelajari dari sumber lain dengan materi yang diberikan oleh guru dalam LMS.</li> <li>• Peserta didik menanyakan materi yang belum dipahami melalui forum diskusi yang ada di LMS atau menanyakan langsung pada guru melalui aplikasi Whatsapp.</li> </ul> <p>Fase 3 (Synthesizing of knowledge)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat refleksi materi yang telah dipelajari secara mandiri dan dikirim melalui LMS.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan soal/tugas dari guru sesuai dengan materi yang diberikan.</li> <li>• Peserta didik membuat laporan Tugas Akhir dari guru di LMS dan dikirim melalui LMS.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak peserta didik bergabung web meeting di LMS</li> <li>• Peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan tentang mengubah gambar bitmap ke vektor dan sebaliknya</li> <li>• Guru memberi penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran</li> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberi pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>• Peserta didik menerima respon feedback dari guru terkait hasil pengerjaan soal/tugas untuk dilakukan remidi atau pengayaan</li> <li>• Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup.</li> </ul>	20 menit

### G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Elearning Moodle
2. HP/Laptop
3. Data Internet

### H. Sumber Belajar

- Buku Dasar Desain Grafis, Rudy Setiawan, Mediatama
- Buku Dasar Desain Grafis, Andi Novianto, Erlangga
- Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4>
- Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCFIcnHg>

## **I. Penilaian Pembelajaran**

### 1. Teknik Penilaian

- Forum diskusi
- Tugas online
- Tes tertulis online
- Tes praktek/Tugas Akhir

### 2. Instrumen Penilaian

- Forum Diskusi
- Soal tugas online
- Soal ujian online
- Soal Praktek/Tugas AKhir

Mengetahui  
Kepala SMK Ma'arif NU Doro

Pekalongan, Juni 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**Untung Widiyotomo, SE**

---

NIP

**Muhammad Nizar, S.Kom**

---

NIP