

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
PJJ DARING SINKRON**

Nama Sekolah : SMKN 1 Wonorejo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis (C2)
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Manfaat manipulasi gambar vector
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (pertemuan 1)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021

A. KOMPETENSI INTI

KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional
KI 4	:	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR

3.7	:	Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4.7	:	Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor. 3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui video pembelajaran peserta didik mampu **memahami** fungsi manipulasi gambar vektor dengan baik dan percaya diri **(C2)**
2. Melalui pengamatan dan diskusi diharapkan peserta didik mampu **mengumpulkan data/ informasi** terkait materi manipulasi gambar vector pada video pembelajaran dengan baik dan percaya diri. **(C4)**
3. Melalui penugasan diharapkan peserta didik mampu **merangkum** dan menyimpulkan tentang manipulasi gambar vektor dengan penuh tanggung jawab. **(C2)**

E. MATERI PEMBELAJARAN

Video pembelajaran, “ Cara manipulasi gambar vector “ dimana materi yang disampaikan meliputi tujuan dan teknik manipulasi gambar vektor.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Discovery Learning
- Metode : Demonstrasi, diskusi, Tanya jawab dan penugasan

G. ALAT DAN BAHAN

Perangkat:

- Komputer/PC
- Smart phone

Software:

- Whatsapp
- Google classroom

Perlengkapan :

- Buku
- Alat tulis (spidol, bullpen, pensil dan lain-lain)

Bahan ajar :

- Video pembelajaran “ Cara Manipulasi Gambar Vektor” (yang di buat secara mandiri oleh guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan : 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan :</p> <p>1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik</p>	<p>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup kelas Whatsapp</p> <p>2. Mengarahkan siswa masuk ke Google Classroom dengan link yang telah di share di group WA, dan siswa mengisi daftar hadir Online pada Google Classroom</p>	10 Menit
<p>Inti :</p> <p>Sintaks :Discovery Learning</p> <p>1. Stimulus Video materi pembelajaran</p> <p>2. Identifikasi & mengumpulkan data Mengidentifikasi, mencari dan mengumpulkan data isi materi pembelajaran yang terkandung dalam video</p> <p>3. Mengkomunikasikan & memverivikasi Bertanya dan membandingkan hasil data untuk mendapatkan informasi</p> <p>4. Menyimpulkan Menyimpulkan hasil rangkuman materi yang terdapat dalam video</p>	<p>1. Guru memberikan instruksi melalui teks, agar peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis untuk mencatat point-point materi pada video pembelajaran yang akan di tayangkan.</p> <p>2. Peserta didik mengamati, mengidentifikasi, mengumpulkan data/informasi materi pada video yang sedang di tayangkan pada Google classroom. (durasi 10 menit)</p> <p>3. Peserta didik berdiskusi dan bertanya melalui forum siswa dan guru (durasi 30 menit)</p> <p>4. Peserta didik mengerjakan tugas: membuat rangkuman dan kesimpulan pada kolom jawaban tugas berdasarkan point-point materi yang terdapat dalam video (durasi 30 menit)</p>	70 Menit
<p>Penutup :</p> <p>1. Memberikan umpan balik dan informasi rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</p> <p>2. Salam penutup</p>	<p>1. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya kepada peserta didik atas apa yang mereka pelajari hari ini melalui grup whatsapp</p> <p>2. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan meninggalkan kelas daring</p>	10 Menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil
2. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> Manfaat manipulasi gambar vector	Tes online	Penyelesaian tes online

3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas.	Rubrik Pengamatan (proses diskusi dan pengerjaan tugas)	Selama proses pembelajaran / praktikum
----	--	--	--

Pasuruan, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Wonorejo

Guru Mata Pelajaran,

A. Syamsul Hadi, S.Pd, M.Si
NIP. 19710406 199802 1 003

Imam Nurdin, S.Kom

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
PJJ DARING SINKRON**

Nama Sekolah : SMKN 1 Wonorejo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis (C2)
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Teknik memanipulasi gambar vektor
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (pertemuan 2)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021

A. KOMPETENSI INTI

KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional
KI 4	:	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR

3.7	:	Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4.7	:	Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui slide power point pembelajaran peserta didik mampu **memahami** Perbandingan efek manipulasi pada gambar dengan baik dan percaya diri (**C2**)
- Melalui diskusi diharapkan peserta didik dapat **membandingkan** hasil gambar pada tiap efek manipulasi yang di gunakan dengan baik dan percaya diri (**C4**)
- Melalui penugasan diharapkan peserta didik mampu mendeskripsikan perbandingan gambar hasil manipulasi berdasarkan fitur efek dengan penuh tanggung jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

Slide Power point “ Perbandingan efek manipulasi pada gambar “ dimana materi yang disampaikan meliputi penjelasan dan contoh hasil gambar manipulasi berdasarkan fitur efek.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Discovery Learning
- Metode : Demonstrasi, diskusi, Tanya jawab dan penugasan

G. BAHAN DAN ALAT

Perangkat:

- Komputer/PC
- Smart phone

Software:

- Whatsapp
- Google classroom

Perlengkapan :

- Buku
- Alat tulis (spidol, bullpen, pensil dan lain-lain)

Bahan ajar :

- Slide Power point “ Perbandingan Efek Manipulasi Pada Gambar “ (yang di buat secara mandiri oleh guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan : 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan :</p> <p>1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik</p>	<p>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup kelas Whatsapp</p> <p>2. Mengarahkan peserta didik masuk ke Google Classroom dengan link yang telah di share di group WA, dan siswa mengisi daftar hadir Online pada Google Classroom</p>	10 Menit
<p>Inti :</p> <p>Sintaks :Discovery Learning</p> <p>1. Stimulus Slide power point materi pembelajaran</p> <p>2. Identifikasi & mengumpulkan data Mengidentifikasi, mencari dan mengumpulkan data isi materi pembelajaran yang terkandung dalam video</p> <p>3. Mengkomunikasikan & memverivikasi Bertanya dan membandingkan hasil data untuk mendapatkan informasi</p> <p>4. Menyimpulkan Menyimpulkan hasil rangkuman materi yang terdapat dalam video</p>	<p>1. Guru memberikan instruksi melalui teks, agar peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis untuk mencatat point-point materi pada slide Power point yang akan di tampilkan.</p> <p>2. Peserta didik mengamati, mengidentifikasi, mengumpulkan data/informasi materi pada slide Power point yang akan di tampilkan. pada Google classroom. (durasi 10 menit)</p> <p>3. Peserta didik berdiskusi dan bertanya melalui forum siswa dan guru (durasi 30 menit)</p> <p>4. Peserta didik mengerjakan tugas : mendeskripsikan perbandingan antara beberapa gambar hasil manipulasi menggunakan berberapa fitur efek yang telah di siapkan oleh guru pada kolom jawaban tugas (durasi 30 menit)</p>	70 Menit
<p>Penutup :</p> <p>3. Memberikan umpan balik dan informasi rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</p> <p>4. Salam penutup</p>	<p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya kepada peserta didik atas apa yang mereka pelajari hari ini melalui grup whatsapp</p> <p>4. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan meninggalkan kelas daring</p>	10 Menit

PENILAIAN

a. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil

b. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> Teknik memanipulasi gambar vektor	Tes online	Penyelesaian tes online

3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas.	Rubrik Pengamatan (proses diskusi dan pengerjaan tugas)	Selama proses pembelajaran / praktikum
----	--	--	--

Pasuruan, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Wonorejo

Guru Mata Pelajaran,

A. Syamsul Hadi, S.Pd, M.Si
NIP. 19710406 199802 1 003

Imam Nurdin, S.Kom

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
PJJ DARING ASINKRON**

Nama Sekolah : SMKN 1 Wonorejo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis (C2)
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Teknik memanipulasi gambar vektor
Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (pertemuan 3)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021

A. KOMPETENSI INTI

KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional
KI 4	:	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR

3.7	:	Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4.7	:	Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi..

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Melalui pembelajaran berbasis project peserta didik mampu **membuat /memanipulasi** gambar vektor dengan baik dan percaya diri (**P2**)
- b. Melalui kegiatan penugasan dan upload hasil project diharapkan peserta didik dapat menyajikan hasil gambar manipulasi

E. MATERI PEMBELAJARAN

Slide Power point “ Review contoh gambar vector hasil manipulasi “ dimana materi yang disampaikan berisi beberapa contoh gambar vector hasil manipulasi berdasarkan fitur efek sebagai referensi atau rujukan dalam pelaksanaan penyelesaian tugas.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model : Project Basic Learning
- Metode : Demonstrasi, dan penugasan

G. BAHAN DAN ALAT

Perangkat:

- Komputer/PC
- Smart phone

Software:

- Whatsapp
- Google classroom

Bahan ajar :

- Slide Power point “ Review Contoh Gambar Vektor Hasil Manipulasi “ (yang di buat secara mandiri oleh guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan : 3

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan : 1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik	1. Melakukan pembukaan dengan salam melalui grup kelas Whatsapp 2. Guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok maksimal 6 orang secara random (salah satu dari anggota kelompok harus mempunyai laptop/PC yang terinstal Coreldraw) 3. Mengarahkan siswa masuk ke Google Classroom dengan link yang telah di share di group WA, dan siswa mengisi daftar hadir Online pada Google Classroom	10 Menit
Inti : Sintaks : Project Basic Learning Penentuan pertanyaan/tugas, menyusun perencanaan proyek dan menyusun jadwal	1. Guru menampilkan.Slide Power point “ Review contoh gambar vector hasil manipulasi “ pada Google classroom sebagai bahan referensi atau rujukan 2. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik : membuat /memanipulasi penggabungan dua gambar vector menggunakan efek 3. Guru menjelaskan tentang prosedur dan batas waktu penyelesaian tugas 4. Peserta didik diberi kesempatan bertanya kepada guru melalui group kelas Whatsapp terkait tentang tugas yang diberikan 5. Peserta didik mengerjakan dan meng upload hasil tugas kelompok ke alamat email guru yang telah di share di group whatsapp (sampai batas waktu yang ditentukan oleh guru yaitu pukul 16:00 WIB)	70 Menit

<p>Penutup :</p> <p>1. Memberikan umpan balik dan informasi rencana kegiatan pembelajaran berikutnya</p> <p>2. Salam penutup</p>	<p>1. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran setelah batas waktu penyelesaian dan upload tugas sudah habis dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya melalui grup whatsapp</p> <p>2. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan meninggalkan kelas daring</p>	<p>10 Menit</p>
---	--	-----------------

PENILAIAN

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil
- b. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p><u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</p>	<p>Rubrik Pengamatan</p>	<p>Selama pembelajaran</p>
2.	<p><u>Pengetahuan</u> Teknik memanipulasi gambar vektor</p>	<p>Hasil upload tugas kelompok</p>	<p>Penyelesaian tes online</p>

3.	<p><u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas kelompok.</p>	<p>Rubrik Pengamatan (proses diskusi dan pengerjaan tugas kelompok)</p>	<p>Selama proses pembelajaran / praktikum</p>
----	---	---	---

Pasuruan, 15 Juli 2020

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Wonorejo

Guru Mata Pelajaran,

A. Syamsul Hadi, S.Pd, M.Si
NIP. 19710406 199802 1 003

Imam Nurdin, S.Kom