

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMA Negeri 3 Jakarta
Bidang Keahlian	: Teknik Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/ Semester	: X ( Sepuluh ) / Ganjil
Materi Pokok	: Menerapkan Pembuatan Desain Berbasis Gambar Vektor
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

### A. Kompetensi Dasar

- 3.8. Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor
- 4.8. Membuat desain berbasis gambar vektor

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

#### 1. Kognitif

##### 1. produk

- a. Menjelaskan pembuatan desain berbasis gambar vektor
- b. Mengidentifikasi pembuatan desain gambar vektor
- c. Menganalisis pembuatan desain berbasis gambar vektor.

##### 2. Proses

- a. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain berbasis gambar vektor

#### 2. Keterampilan

- a. Membuat desain berbasis gambar vektor

### C. Tujuan Pembelajaran:

#### 1. Kognitif :

##### a) produk

- a. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar Peserta didik mampu Menjelaskan pembuatan desain berbasis gambar vektor sesuai dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.
- b. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar peserta didik bisa Mengidentifikasi pembuatan desain gambar vektor dengan mengerjakan soal LP3 minimal nilai sama dengan KKM
- c. Menganalisis pembuatan desain berbasis gambar vektor.

##### b) Proses

- a. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain berbasis gambar vektor

## 2. Keterampilan:

- a. Dengan menggunakan komputer siswa diharapkan bisa Membuat desain berbasis gambar vektor.

### D. Materi Pembelajaran:

- a. Membuat gambar menggunakan aplikasi berbasis vektor
- b. Pembuatan desain gambar vektor
- c. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain berbasis gambar vektor

### E. Pendekatan, Model dan Metode:

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Project Base Learning

Metode : Demonstrasi, Tanya jawab, Diskusi

### F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

#### Media, Alat/Bahan,

- a. Google Classrom

(<https://classroom.google.com/u/0/w/MzcxNTNziI0OTAz/tc/Mzc1MDQ3Mjk3ODAz>)

untuk aktivitas asinkron dan Google Meet untk aktivitas sinkron.

- b. Slide : Materi Perangkat Lunak Pengola gambar vektor

- c. Internet : <https://www.youtube.com/watch?v=m6G408J1mk8>

- d. Peralatan :Kertas HVS, Pensil, Penghapus, Laptop/Komputer, CorelDraw X4

- e. LKPD/Labsheet

#### Sumber Belajar

- a. Buku Referensi :

- Hanifah wijayanti.dasar desain grafis.kelas X. Surakarta: PT Putra Nugraha
- Alia Nutrisiany Purnomo, S.T..dasar desain grafis, Kelas X.Jakarta: PT Grasindo.
- Internet : <https://www.youtube.com/watch?v=m6G408J1mk8>

## Langkah Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
1. Guru mengajak peserta didik bergabung di google meet melalui WA Group. 2. Guru menyapa kondisi peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa secara mandiri 4. Guru meminta siswa untuk mengisi daftar hadir di Google Form ( <a href="https://forms.gle/W2MRf5oQq9Gi1wR29">https://forms.gle/W2MRf5oQq9Gi1wR29</a> ) 5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pembuatan desain berbasis gambar vektor dengan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari – hari dan untuk masa depan peserta didik.	Disiplin  Religius	Teknologi  Communication	10 Menit

### 2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<b>Sintak 1 : Penentuan Project</b> 1. Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan powerpoint tentang langkah-langkah pembuatan desain grafis berbasis gambar vektor. 2. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara pada penugasan diantaranya : a. Pengertian langkah-langkah	Gotong Royong	Critical Thinking Communication Collaboration	

<p>pembuatan desain grafis gambar vektor</p> <p>b. Bagaimana pengaruh pembuatan desain grafis gambar vektor yang baik buat kita</p> <p>c. Bagaimana membuat desain grafis vektor</p> <p>3. Guru menentukan praktik pembuatan desain grafis gambar vektor</p> <p>4. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat tentang materi di powerpoint yang telah di tampilkan.</p> <p>5. Peserta didik mengamati langkah-langkah pembuatan desain grafis gambar vektor</p> <p>6. Guru memberikan slide powerpoin tentang materi pembuatan desain grafis gambar vektor.</p> <p>7. Guru memberikan aturan yang akan dijalankan dalam pembuatan desain grafis gambar vektor</p>	Mandiri		
<p><b>Sintak-2 : Perencanaan Langkah – langkah Penyelesaian Project.</b></p> <p>8. Peserta didik mencari beberapa informasi dari berbagai sumber baik buku ataupun internet tentang membuat desain desain grafis gambar vektor</p> <p>9. Peserta didik menyusun rencana pembuatan desain grafis gambar vektor</p> <p>10. Peserta didik menggunakan peralatan dan perangkat yang sudah disampaikan oleh guru.</p>	<p>Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	
<p>Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project</p> <p>11. Peserta didik bersama guru</p>	<p>Bertanggung Jawab Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication</p>	

<p>menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untuk project pembuatan desain grafis gambar vektor.</p> <p>12. Peserta didik menyusun jadwal project pembuatan desain grafis gambar vektor berpedoman kepada rentang waktu yang sudah disepakati bersama.</p> <p>13. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan.</p>		Collaboration	
<p><b>Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasiitas dan Monitoring Guru.</b></p> <p>14. Guru membagikan LKPD dengan tagihan berupa :</p> <p>Melakukan hal berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain grafis gambar vektor tahap demi tahap.</li> <li>- Memilih warna yang menarik terhadap desain</li> </ul> <p>15. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai jadwal yang ditentukan.</p>	<p>Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	
<p><b>Sintak-5 : Penyusunan Laporan Pesentasi/Publikasi Hasil Project.</b></p> <p>16. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas pembuatan desain berbasis gambar vektor yang telah dibuat.</p> <p>17. Peserta didik memaparkan hasil pembuatan desain berbasis gambar vektor yang telah dibuat.</p> <p>18. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukan terkait pembuatan desain berbasis gambar vektor yang telah dibuat.</p> <p>19. Peserta didik menyampaikan laporan tentang hasil pembuatan desain berbasis</p>	<p>Gotong Royong Mandiri Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	

gambar vektor yang dilakukan dengan mengirimkan melalui google classroom.			
<p>Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project</p> <p>20. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari desain proyek yang telah dibuat.</p> <p>21. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.</p>	<p>Bertanggung Jawab Mandiri</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	

### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil – hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat dari pelajaran yang berlangsung.</li> <li>Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran,</li> <li>Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas baik individual maupun kelompok.</li> <li>Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>Menutup pembelajaran dengan berdoa.</li> </ol>	<p>Mandiri Religius Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking Communication Collaboration</p>	

#### A. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

##### 1. Teknik Penilaian

- a. Sikap Perilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Asesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Asesmen Kinerja Keterampilan

## 2. Instrumen Penilaian

- a. LP1 : Sikap Perilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
- d. LP4 : Proses
- e. LP5 : Keterampilan

## 3. Pembelajaran remedil dan pengayaan

### B. Lampiran

- 1. Materi Pelajaran
- 2. Rubrik penilaian

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Jakarta, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran,

**Drs. Adriansyah, M.Pd**  
NIP. 196706011997031006

**Abdul Marwin, S.Kom**  
NIP. -

