

# RENCANA PEMBELAJARAN (RPP) SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI



<b>Bidang Keahlian</b>	<b>: Teknologi Informasi dan Komunikasi</b>
<b>Program Keahlian</b>	<b>: Teknik Komputer dan Informatika</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia (C3)</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: XI / Ganjil (3)</b>
<b>Guru Mata Pelajaran</b>	<b>: Yuli Fitriana Normalita, S.T</b>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### A. Identitas Sekolah :

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah Wonosari  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Komp. Keahlian : Multimedia  
Kelas/Semester : XI / 1 (satu)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Alokasi Waktu : 1JP @ 30 Menit)

### B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

#### 1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* 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.

#### 2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Multimedia**. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector	3.5.1 Menjelaskan aplikasi pengolahan gambar dan teks yang berbasis vektor 3.5.2 Menyebutkan ciri-ciri gambar vektor 3.
4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	4.5.1 Membuat gambar dan teks yang berbasis vektor.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan aplikasi pengolahan gambar dan teks yang berbasis vector dengan benar.
2. Siswa mampu menyebutkan ciri-ciri gambar vektor dengan benar.
3. Siswa mampu membuat pengolahan gambar dan teks yang berbasis vektor CorelDraw dengan tepat dan kreatif.

### E. Materi Pembelajaran (Rincian dari Materi Pokok Pembelajaran)

1. Fakta  
Gambar dan teks berbasis vektor yaitu salah satunya kartu nama
2. Konsep  
Fungsi aplikasi pengolahan gambar dan teks berbasis vektor
3. Prinsip  
Teknik pembuatan desain gambar dan teks dengan menggunakan software CorelDraw
4. Prosedur  
Langkah 1 : Membuka lembar kerja baru  
Langkah 2 : Mendesain pada Drawing page (area kerja)  
Langkah 3 : Simpan hasil desain

### F. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : *scientific learning*
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan Praktik

### G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Media : Laptop, Slide Power Point

### H. Sumber Belajar

1. Buku :
  - Asmoro Siwi Widi, 2017 “DESAIN GRAFIS PERCETAKAN”, Yogyakarta : ANDI YOGYAKARTA
  - Mappede, Muhammad Yusuf. 2019. *Modul 5 MULTIMEDIA Kegiatan Belajar 1 Konsep Dasar Desain Grafis, Grafis Percetakan dan Fotografi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
2. Internet :
  - <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132299860/pendidikan/jobsheet2-komputerdisain.pdf>

### I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu	Alat/Bahan/media	Strategi
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan mempersilahkan siswa berdoa.</li><li>2. Mengabsen dan memeriksa kehadiran siswa.</li><li>3. Memberi motivasi kepada siswa agar mereka semangat mengikuti materi</li><li>4. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan.</li><li>5. Mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li></ol>	5 Menit		Ceramah
Inti	<p><b>Stimulus/ Rangsangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan video tentang contoh gambar vektor (membuat kartu nama)</li></ul> <p><b>Identifikasi masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan atau memberikan tanggapan tentang video yang sudah ditampilkan</li><li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya setelah memperhatikan dan menyimak tayangan video</li></ul>	20 Menit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laptop</li><li>• Slide Power Point</li></ul>	Diskusi Tanya Jawab Presentasi Praktik

	<p><b>Pengumpulan Data</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memaparkan tentang gambar vektor</li> <li>• Guru memberi contoh gambar vektor</li> </ul> <p><b>Pembuktian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan tugas kepada siswa tentang gambar vektor</li> <li>• Siswa membuat gambar vektor</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa menampilkan atau mempresentasikan hasil tugas yang telah diberikan</li> <li>•</li> </ul>			
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyimpulkan materi gambar vektor yang sudah diajarkan.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>3. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup.</li> </ol>	5 Menit	• Laptop	Diskusi Tanya jawab

## J. Teknik Penilaian dan Instrumen Penilaian

Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
<p><b>Pengetahuan</b></p> <p>3.5 Menerapkan penggabungan gambar teks yang berbasis vektor</p>	Tes Tertulis	Soal tes tertulis, instrumen penilaian
<p><b>Ketrampilan</b></p> <p>4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor</p>	Tes praktik/ unjuk kerja	Lembar soal praktik
<p><b>Sikap</b></p>	Observasi (pengamatan)	Form lembar penilaian sikap

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Tsulianta Subhan Aziz, S.Pd  
NBM. 896 615

Wonosari, 27 April 2021  
Guru Mata Pelajaran

Yuli Fitriana Normalita, ST  
NBM. 1156310