

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK Muhammadiyah 1 Tegal
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester	: XI Multimedia / Gasal
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi Pokok	: Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (3 x 11 jp x @45 menit)

B. KOMPETENSI INTI:

KI 3 Pengetahuan

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.

KI 4 Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *multimedia*. 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.

C. KOMPETENSI DASAR

- 3.5. Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector
- 4.5. Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.5.1 Peserta didik dapat menuliskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector.
- 3.5.2 Peserta didik dapat membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector.
- 4.5.1 Peserta didik dapat mendesain fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vector.
- 4.5.2 Peserta didik dapat menyajikan gambar dan teks yang berbasis vector.

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati materi dan melihat video, peserta didik dapat menuliskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector dengan penuh tanggungjawab.
2. Setelah mempelajari dan mencoba, peserta didik dapat membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector dengan benar.
3. Setelah melakukan praktek, peserta didik dapat mendesain fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vector dengan tepat.
4. Setelah melakukan dan mencoba, peserta didik dapat menyajikan gambar dan teks yang berbasis vector dengan tepat.

F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Mandiri
3. Kejujuran
4. Nasionalis
5. Kedisiplinan
6. Rasa ingin tahu
7. Tanggungjawab
8. Gotong royong

G. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengenalan aplikasi pengolah gambar vector
2. Instalasi aplikasi pengolah gambar vector
3. Pengertian dan perbedaan gambar dan teks berbasis vector
4. Mengolah gambar dan teks yang berbasis vector

H. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : *Scientific learning*
2. Metode Pembelajaran : Diskusi, Demonstrasi dan Percobaan (*Eksperimen*)
3. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

I. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran :

- a. Video Youtube, dengan link
<https://www.youtube.com/watch?v=hWB20HeXaEI>
<https://www.youtube.com/watch?v=OfScOmz08TE>
https://www.youtube.com/watch?v=FMI_ZqH-N34
- b. Modul *E-book*,
- c. *Google Classroom*,
- d. *Google Meet/Zoom*,
- e. *Google Form*,
- f. *WhatsApp*,

2. Alat dan Bahan :

- a. Ballpoint, kertas
- b. Laptop/PC
- c. LCD Proyektor

- d. Speaker
- e. *Smartphone*
- f. Koneksi internet

3. Sumber Belajar :

- 1) Modul Desain Grafis Percetakan, halaman 77-89
 - a. Penerbit : Gramedia Pustaka, Informatika
 - b. Penyusun : Hendra Hendratman
 - c. Cetak : Bandung, 2017
- 2) Situs internet : <http://bit.ly/modulDGPXIgasal>

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21 (4C)	Alokasi Waktu (menit)
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik bergabung di <i>Google Meet/Zoom</i> (sesi <i>video conference</i>) 2. Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di <i>Google Form</i> 3. Guru menyapa kondisi peserta didik 4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa 5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak. 6. Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya 7. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang gambar vector <p>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran 9. Guru memberikan permasalahan (<i>problem statement</i>) yang akan dipecahkan terkait bagaimana cara installasi aplikasi pengolah gambar vektor 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen, dan membuat laporan hasil eksperimen 12. Sesi <i>video conference</i> ditutup 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p>	30

<p>Inti</p>	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video gambaran tentang aplikasi gambar vector dan langkah installasi di youtube https://www.youtube.com/watch?v=hWB20HeXaEI 2. Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menganalisa aplikasi gambar vector dan langkah installasi, melalui submission di <i>Google Classroom</i>. 3. Peserta didik diminta mencari referensi perkembangan aplikasi gambar vector corel draw. 4. Peserta didik mensubmit hasil pekerjaan no 3 ke <i>Google Classroom</i>. 5. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di <i>Google Classroom</i>. 6. Peserta didik melakukan praktikum mandiri di rumah menginstall aplikasi gambar vector Corel Draw di PC/Laptop masing-masing. 7. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama praktikum. <p>Mengembangkan & Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil praktikum yang dilakukannya. 9. Peserta didik mengunggah file LKPD ke <i>Google Classroom</i>. 10. Peserta didik mengerjakan soal latihan di <i>Google Classroom</i>. 	<p>Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Jujur, Tanggung jawab</p> <p>Kemandirian, Tanggung jawab</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian, Tanggung Jawab Disiplin</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p>	<p>375</p> <p>60</p>
<p>Penutup</p>	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui <i>Google Meet/Zoom</i>, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan Quiz, khususnya soal mana yang paling banyak salahnya. 2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan bagaimana prosedur installasi corel draw dan fungsi bagian-bagian lembar kerja corel draw. 3. Guru memberikan tugas project yang dikerjakan secara berkelompok dan arahan untuk prosedur pengumpulannya (diupload ke <i>google classroom</i>) 	<p>Gotong Royong</p> <p>Gotong Royong,</p> <p>Tanggung Jawab, Disiplin</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i>, <i>Collaboration</i></p> <p><i>Collaboration, Creative, HOTS</i></p>	<p>30</p>

	<p>4. Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.</p> <p>5. Guru mengakhiri kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran</p>	Religius	<i>Communication</i>	
--	---	----------	----------------------	--

b. Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21 (4C)	Alokasi Waktu (menit)
Pendahuluan	<p>1. Guru menginformasikan kepada peserta didik bergabung di <i>Google Meet/Zoom</i> (sesi <i>video conference</i>).</p> <p>2. Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di <i>Google Form</i>.</p> <p>3. Guru menyapa kondisi peserta didik.</p> <p>4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.</p> <p>5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dilanjutkan peregangan dan gerakan² fisik untuk senam otak.</p> <p>6. Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya.</p> <p>7. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang aplikasi pengolah gambar vector.</p> <p>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</p> <p>8. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran</p> <p>9. Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait perbandingan antara gambar dan teks yang berbasis vektor</p> <p>10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <p>11. Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen, dan membuat laporan hasil eksperimen</p> <p>12. Sesi <i>video conference</i> ditutup</p>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p>	30

<p>Inti</p>	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video tentang perbandingan gambar dan teks yang berbasis vector di youtube https://www.youtube.com/watch?v=OfScOmz08TE 2. Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menganalisa gambar dan teks vector dan berbagai aplikasi berbasis vektor, melalui submission di <i>Google Classroom</i>. 3. Peserta didik diminta mencari referensi jenis gambar dan teks vector. 4. Peserta didik diminta mempbandingkan gambar dan teks berbasis vektor 5. Peserta didik mensubmit hasil pekerjaan no 3 dan 4 ke <i>Google Classroom</i>. 6. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di <i>Google Classroom</i>. 7. Peserta didik melakukan praktikum mandiri di rumah membuat poster perbandingan gambar dan teks yang berbasis vector menggunakan Corel Draw di PC/Laptop masing-masing. 8. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama praktikum. <p>Mengembangkan & Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil praktikum yang dilakukannya. 10. Peserta didik mengunggah file LKPD ke <i>Google Classroom</i>. 11. Peserta didik mengerjakan soal latihan di <i>Google Classroom</i>. 	<p>Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Jujur, Tanggung jawab Kemandirian,</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian, Tanggung Jawab Disiplin</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p>	<p>375</p> <p>60</p>
<p>Penutup</p>	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui <i>Google Meet/Zoom</i>, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan Quiz, khususnya soal mana yang paling banyak salahnya. 2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan perbandingan gambar dan teks berbasis vector. 3. Guru memberikan tugas project yang dikerjakan secara berkelompok dan arahan 	<p>Gotong Royong</p> <p>Gotong Royong,</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i>, <i>Collaboration</i></p>	<p>30</p>

	<p>untuk prosedur pengumpulannya (diupload ke <i>google classroom</i>)</p> <p>4. Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.</p> <p>5. Guru mengakhiri kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa yang bergabung lebih awal.</p>	<p>Tanggung Jawab, Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p><i>Collaboration, Creative, HOTS</i></p> <p><i>Communication</i></p>	
--	--	---	---	--

c. Pertemuan Ketiga

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21 (4C)	Alokasi Waktu (menit)
Pendahuluan	<p>1. Guru menginformasikan kepada peserta didik bergabung di <i>Google Meet/Zoom</i> (sesi <i>video conference</i>).</p> <p>2. Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di <i>Google Form</i>.</p> <p>3. Guru menyapa kondisi peserta didik.</p> <p>4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.</p> <p>5. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak.</p> <p>6. Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya.</p> <p>7. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang perbandingan gambar dan teks vector.</p> <p>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</p> <p>8. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran</p> <p>9. Guru memberikan permasalahan (<i>problem statement</i>) yang akan dipecahkan terkait bagaimana menggabungkan gambar dan teks berbasis vector.</p> <p>10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <p>11. Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen, dan membuat laporan hasil eksperimen</p> <p>12. Sesi <i>video conference</i> ditutup</p>	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Nasionalis</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p>	30

<p>Inti</p>	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati video tentang bagaimana mendesain fitur, menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector di youtube https://www.youtube.com/watch?v=FMIZqH-N34 2. Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menganalisa gambar dan teks vector dan fungsi tool pada aplikasi berbasis vektor, melalui submission di <i>Google Classroom</i>. 3. Peserta didik diminta mencari referensi desain fitur gambar dan teks vektor. 4. Peserta didik diminta menggabungkan gambar dan teks berbasis vektor 5. Peserta didik mensubmit hasil pekerjaan no 3 dan 4 ke <i>Google Classroom</i>. 6. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di <i>Google Classroom</i>. 7. Peserta didik melakukan praktikum mandiri di rumah membuat logo yang berisikan gambar dan teks yang berbasis vector menggunakan <i>Corel Draw</i> di PC/Laptop masing-masing. 8. Melalui <i>WhatsApp</i>, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama praktikum. <p>Mengembangkan & Menyajikan Hasil Karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil praktikum yang dilakukannya. 10. Peserta didik mengunggah file LKPD ke <i>Google Classroom</i>. 11. Peserta didik mengerjakan soal latihan di <i>Google Classroom</i>. 	<p>Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Rasa ingin tahu, Kemandirian</p> <p>Jujur, Tanggung jawab Kemandirian,</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian, Tanggung Jawab Disiplin</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Collaboration</i></p> <p><i>Communication</i></p> <p><i>Critical Thinking, HOTS</i></p>	<p>375</p> <p>60</p>
<p>Penutup</p>	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui <i>Google Meet/Zoom</i>, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan Quiz, khususnya soal mana yang paling banyak salahnya. 2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan bagaimana menggabungkan gambar dan teks berbasis vektor. 3. Guru memberikan tugas project yang 	<p>Gotong Royong</p> <p>Gotong Royong,</p>	<p><i>Communication</i></p> <p><i>Communication</i>, <i>Collaboration</i></p>	<p>30</p>

	dikerjakan secara berkelompok dan arahan untuk prosedur pengumpulannya (diupload ke <i>google classroom</i>)	Tanggung Jawab, Disiplin	<i>Collaboration, Creative, HOTS</i>	
	4. Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.			
	5. Guru mengakhiri kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh salah satu siswa yang bergabung lebih awal.	Religius	<i>Communication</i>	

K. PENILAIAN

- a) Penilaian Pengetahuan : **Tes tertulis**, berdasarkan hasil evaluasi Quiziz, dan submission hasil pengamatan video.
- b) Penilaian Keterampilan : **Hasil Produk**, Berdasarkan laporan praktikum, dan project kelompok
- c) Penilaian Sikap : **Observasi**, berdasarkan kedisiplinan presensi mengikuti *online meeting* dengan *Zoom/Google Meet*, Kedisiplinan dalam mengumpulkan laporan praktikum dan project, Sikap dan keaktifan bertanya serta menjawab selama sesi *online meeting* dan diskusi via *WhatsApp*.

Tegal, 17 September 2020

Mengetahui,
Kepala SMK Muhammadiyah 1 Tegal

Guru Mata Pelajaran

Drs. Riswanto, M.M
NBM. 731 448

Abdul Wahab, S.Kom
NBM. 988 276