

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING MAPEL DASAR DESAIN GRAFIS KD 3.6 & 4.6)

Sekolah Pendidikan : SMK Negeri 2 Gorontalo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X / Genap
Materi Pokok : Menggunakan Aplikasi Pengolah Gambar Vector
Kompetensi Dasar :
3.6 Memahami Aplikasi Pengolah Gambar Vector.
4.6 Menggunakan Aplikasi Pengolah Gambar Vector.

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) dan *Video Communication* (Google Meet) peserta didik mampu :

1. Memahami Aplikasi Pengolah Gambar Vector.
2. Menggunakan Aplikasi Pengolah Gambar Vector.

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui (Google Meet)

a) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik dan cara pengerjaannya
5. Guru memberikan absensi digital

b) Kegiatan Inti (Google Classroom)

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui *google classroom* tentang Aplikasi Pengolah Gambar *Vector*;
2. Peserta Didik Menganalisis Materi yang diberikan serta mempelajari Tutorial cara pembuatan POSTER Menggunakan aplikasi *Picsart* di *Smartphone* (*Stimulation*);
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah Menganalisis Materi Aplikasi Pengolah Gambar *Vector* serta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*);
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi Aplikasi Pengolah Gambar *Vector* setelah berdiskusi dengan guru. (*Data Processing*);
5. Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Pengolah gambar *Vector* (*Picsart*) untuk membuat Gambar POSTER yang bertemakan #dirumahsaja, hasilnya diupload ke Google Classroom dalam bentuk portofolio (*Verification*);
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah Menganalisis dan Melakukan. (*Generalization*);

c) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

d) Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

C. Evaluasi

1. Pembelajaran DARING perlu dikembangkan dan guru harus selalu aktif dalam memotivasi Peserta didik.
2. Merdeka belajar memberikan ruang gerak bagi guru dalam pengembangan pembelajaran, pada kompetensi kali ini saya dikarenakan siswa masih terbatas pada Komputer dan Laptop, saya menggunakan media Smartphone dalam mempraktikkan pembuatan gambar vector, yaitu pada aplikasi Picsart.
3. Masih terdapat beberapa siswa yang masih terkendala dengan Smartphone dan jaringan internet/wifi.

D. Tindak Lanjut

1. Selalu aktif berkolaborasi dengan Kepala sekolah dan Walikelas dan juga orang tua siswa/i dalam membangun informasi dan membuat program pembelajaran DARING guna untuk peningkatan keinginan siswa dalam pengerjaan tugas
2. Selalu belajar dan berkembang serta berkolaborasi dengan teman sesama guru IT guna untuk menularkan inovasi – inovasi baru bagi guru yang masih terkendala dalam pemahaman IT
3. Membantu kepala sekolah dalam program yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran DARING, serta mendata peserta didik yang masih kekurangan media seperti *Smartphone* dan jaringan internet supaya bisa dibantu. Dan jika masih juga tidak punya smartphone, akan dilakukan *home visit*.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs.Jakub, A.Gue
NIP.196706081994121002

Gorontalo, Mei 2020
Guru Mata Pelajaran,

Abdul Rahman Bahsoan, Gr.S.SI