

**PENGEMBANGAN PERANGKAT  
PEMBELAJARAN  
RPP MODEL DARING  
PERTEMUAN KE 3**



**Disusun Oleh :  
ADE SUTARYA  
NIM : 209012495164**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
TAHUN 2020**



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## RPP DARING

Satuan Pendidikan	: SMKS BINA NASIONAL INFORMATIKA
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X TKJ / 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: 1. Menggambar Bentuk Bidang Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor 2. Mengolah Bentuk Bidang Dengan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
Alokasi Waktu	: Pertemuan Ke 3 (4 JP x @45 menit)

### KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 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 sederhana 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

### KOMPETENSI DASAR (KD)

#### Kompetensi Dasar (KD)

- KD 3.6 **Menerapkan (C3 - Aplikasi)** perangkat lunak pengolah gambar vektor
- KD 4.6 **Menggunakan (P4 - Artikulasi)** perangkat lunak pengolah gambar vektor

## INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

### Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- KD 3.6 **Menerapkan (C3 – Aplikasi)** perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 3.6.1 **Menjelaskan (C2 - Pemahaman)** fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor
  - 3.6.2 **Membandingkan (C3 - Evaluasi)** fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang berdasarkan fungsi bentuk icon
- KD 4.6 **Menggunakan (P4 – Artikulasi)** perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 4.6.1 **Mengoperasikan (P3 – Pengalamiahan)** fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang menggunakan perangkat lunak pengolah vektor
  - 4.6.2 **Membentuk (P4 – Artikulasi)** bentuk bidang vektor hasil pengolahan

## TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Disajikan *e-modul* Modul Desain Grafis tentang fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang perangkat lunak pengolah gambar vektor yang diupload melalui Google Classroom, peserta didik dapat **menjelaskan** fungsi fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang pengolah gambar vektor secara **mandiri**.
2. Melalui diskusi kelompok menggunakan aplikasi **Google Classroom** peserta didik dapat **membandingkan** fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang berdasarkan fungsi bentuk icon.
3. Dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor peserta didik dapat **mengoperasikan** fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang menggunakan perangkat lunak pengolah vektor secara **mandiri**, melalui presentasi menggunakan **GoogleMeet**.
4. Peserta didik dapat **membentuk** gambar vektor hasil pengolahan menggunakan perangkat lunak pengolah vektor yang diupload ke **GoogleForm** secara **mandiri**.

## MATERI PEMBELAJARAN

1. Fungsi Fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang Perangkat Pengolah Gambar Vektor
2. Mengolah bentuk bidang menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

## PENDEKATAN, STRATEGI dan METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : TPAC (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*), Saintific
2. Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)
3. Metode Pembelajaran : Paparan, Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, dan tes Formatif

## LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

### 1. Kegiatan Pendahuluan (*Pre Reading*)

- **Stimulation** (stimulasi/pemberian rangsangan) - **20 menit**

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<ol style="list-style-type: none"><li>a. Melalui media Aplikasi <b>Whatsapp</b> Group Kelas, Guru melakukan <i>Chat</i> untuk menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam (<b>sikap religi</b>)</li><li>b. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Siswa yang diminta membaca <i>do'a</i> adalah siswa yang hari ini</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik membalas <i>Chat</i> melalui Aplikasi <b>Whatsapp</b> dari Guru dengan mengucapkan salam sesuai dengan agama yang dianutnya.</li><li>b. Peserta didik berdo'a secara individu di rumah masing-masing menurut agama dan kepercayaan yang dianutnya, dipimpin oleh peserta didik yang sudah ditunjuk oleh Guru</li></ol>

<p>melakukan <i>Chat</i> paling awal. (<b>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK</b>)</p> <p>c. Mengecek presensi peserta didik melalui LMS (<b>GoogleForm</b>) di setiap awal pelajaran (<b>kedisiplinan</b>)</p> <p>d. Guru meminta peserta didik untuk membuka <b>GooleMeet</b> untuk melakukan telekonferen dengan membagikan <i>link meet via Whatsapp</i></p> <p>e. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan memberikan motivasi</p> <p>f. Mendiskusikan kompetensi yang telah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya terkait dengan kompetensi yang akan dipelajari.</p> <p>g. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan.</p> <p>h. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>i. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan</p> <p>j. Guru memberikan pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik tentang topik yang akan dibahas</p> <p>k. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat pertanyaan tentang topik yang akan dibahas</p>	<p>c. Peserta didik membuka GoogleForm untuk melakukan pengisian presensi kehadiran</p> <p>d. Peserta didik membuka link GoogleMeet yang diberikan Guru untuk melakukan Telekonferense menggunakan Handphone atau laptop yang terhubung internet</p> <p>e. Peserta didik menyimak arahan dari Guru melalui GoogelMeet</p>
--	---

## 2. Kegiatan Inti (*While Reading*)

### - **Orientasi Siswa pada Masalah** - 20 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>a. Disajikan tayangan video Youtube yang diupload melalui Google Classroom (<b>Literasi TIK</b>)</p> <p>b. Dengan bimbingan guru, peserta didik membahas tentang tayangan video Youtube. Guru mengaitkan tayangan video Youtube dengan berbagai produk desain yang ada dilingkungan sekitar</p> <p>c. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk mestimulus ketertarikan peserta didik tentang topik yang sedang di bahas.</p> <p>d. Disajikan materi dalam bentuk <i>e-modul</i> tentang topik materi yang sedang dibahas</p>	<p>a. Peserta didik menyimak tayangan Video Youtube tentang topik yang sedang dibahas yang diberikan guru melalui Google Classroom</p> <p>b. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan Guru</p> <p><b>Literasi TIK</b></p> <p>c. Peserta didik membaca materi yang disajikan dalam bentuk <i>e-modul</i> yang diupload melalui Google Classroom</p> <p>d. Peserta didik membuat catatan penting di buku masing-masing mengenai materi yang sedang dibahas.</p>

### - **Mengorganisasi Peserta Didik dalam Belajar** - 20 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>a. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang di dalam Google Classroom, daftar nama kelompok ditentukan oleh Guru dan di share melalui Whatsapp Group kelas.</p> <p>b. Masing-masing kelompok diberikan tugas berbeda topik yang terdapat di dalam Google Classroom.</p>	<p>a. Peserta didik melakukan diskusi bersama kelompoknya masing-masing mengenai topik yang sudah diberikan Guru di dalam Google Classroom.</p> <p>b. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di Google Classroom dengan cara merekam video kemudian mengupload ke GoogleForm</p>

### - **Membimbing Penyelidikan Peserta Didik Secara Mandiri maupun Kelompok** - 30 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
<p>a. Guru mengkondisikan peserta didik untuk melakukan percobaan secara mandiri untuk menggunakan fungsi fungsi toolbox untuk</p>	<p>a. Peserta melakukan presentasi video percobaan mengoperasikan fungsi toolbox untuk menggambar bentuk bidang pengolah gambar</p>

menggambar bentuk bidang menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor dengan mempresentasikannya melalui GoogleMeet. (sinkronus)	vektor secara mandiri menggunakan GoogleMeet. (sinkronus)
---	---

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya** – 40 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
a. Guru memberikan penugasan berupa hasil karya membentuk gambar hasil pengolahan menggunakan aplikasi perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan cara meng- <i>capture</i> b. Guru mengecek hasil karya peserta didik yang diupload ke Google Form dan memberikan tanggapan pada kolom komentar	a. Peserta didik membuat bentuk gambar dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan cara meng- <i>capture</i> b. Peserta didik mengupload gambar hasil pengolahan ke Google Form. c. Peserta didik melihat hasil tanggapan Guru melalui kolom komentar

- **Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah** – 30 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
c. Guru memberikan soal evaluasi tentang materi yang disampaikan melalui Google Form dengan durasi 30 menit d. Guru menginformasikan hasil evaluasi menggunakan aplikasi Whatsapp Group	d. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi menggunakan Google Classroom e. Peserta didik melihat nilai hasil evaluasi

### 3. Kegiatan Penutup

- **Generalization** (Menarik Simpulan/Generalisasi) - 20 menit

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
a. Guru membimbing peserta didik melakukan refleksi pembelajaran menggunakan Google Form b. Dengan menggunakan GoogleMeet guru membuat simpulan tentang materi sudah dibahas c. Guru menjelaskan tentang aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. d. Guru menunjuk peserta didik untuk menutup pertemuan dengan berdo'a bersama e. Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam	a. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan bimbingan guru melalui Google Form b. Peserta didik menyimak simpulan yang diberikan Guru menggunakan GoogleMeet c. Peserta didik berdo'a secara mandiri menurut agama yang dianutnya d. Peserta didik mengucapkan salam dan menutup aplikasi GoogleMeet

## ALAT/BAHAN dan MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Alat/Bahan

- Laptop dengan spesifikasi (OS Windows 7 atau 8, 64 bit)
- Handphone dengan (OS Android)
- Aplikasi GoogleClassroom
- Aplikasi Whatsapp
- Aplikasi Telegram
- Software CorelDraw X5
- Mouse + Mouspad
- Kertas HVS
- Pensil

2. Media Belajar
  - a. Sinkron menggunakan Google Meet
  - b. Asinkron menggunakan LMS (*Google Classroom*), Whatsapp, dan Google Form.
  - c. Buku Digital (*e-modul*), PPT, dan Video Tutorial Youtube

## SUMBER BELAJAR

1. Buku Paket Dasar Desain Grafis halaman 81 - 114
  - a. Purnomo, Aulia Nutrisiany. 2018. **Dasar Desain Grafis Bidang untuk SMK/MAK kelas X**. Jakarta: PT. Gramedia.
  - b. *e-modul* Desain Grafis yang dishare di GoogleClassroom
2. Internet / Youtube
  - a. <https://www.youtube.com/watch?v=LQm5W1JfxYg&t=51s>
  - b. <https://www.youtube.com/watch?v=D8C3rgRhSXw>
  - c. <https://www.youtube.com/watch?v=AV1cKP-axm0>
  - d. <https://www.youtube.com/watch?v=JVorH5izUPs>

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan selama proses pembelajaran daring  
Sikap Spritual yang dinilai adalah selalu bersyukur, selalu berdo'a sebelum melakukan kegiatan, toleransi pada agama yang berbeda  
Sikap Sosial yang dinilai adalah selalu bersikap santun, peduli, percaya diri, tanggung jawab, responsif dalam pergaulan  
Instrumen Observasi menggunakan Jurnal Guru (*format terlampir*)
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Formatif dalam bentuk CBT (*Computer Based Test*) menggunakan aplikasi Google Form (*format kisi-kisi soal terlampir*)
3. Penilaian Keterampilan : Produk / Portofolio (*format terlampir*)
4. Remedial : Peserta didik yang belum mencapai KKM, melaksanakan remedial berupa CBT (*Computer Based Test*) menggunakan GoogleForm.

Wakasek Kurikulum

**Fuad Zein, S.Pd.I**

Bekasi, Juli 2020  
Guru Pengampu

**Ade Sutarya, S.Kom**

Mengetahui,  
Kepala SMK Bina Nasional Informatika

**Aliman, SE., MM**