

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Konsep Dasar Desain Grafis
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat memahami konsep dasar desain grafis.
2. Siswa dapat memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
3. Siswa dapat menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dalam sebuah desain.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mendiskripsikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
2. Siswa dapat menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang kedalam sebuah desain.

E. Materi Pembelajaran

- Konsep Dasar Desain Grafis
- Unsur-unsur tata letak.

- Garis, ilustrasi, tipografi.
- Warna, gelap-terang
- Tekstur, dan ruang

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
 Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- Kegiatan awal : 30 menit
 - Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 - Perkenalan dengan peserta didik baru.
 - Mendengarkan uraian singkat tentang materi pelajaran yang akan disampaikan serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bisa menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran selanjutnya.
 - Menyampaikan ketentuan penilaian yang akan diberlakukan.
 - Memberikan stimulus kepada peserta didik dengan sebuah pernyataan tentang apakah yang dimaksud dengan desain ?
 - Memberikan gambaran penerapan desain dalam kehidupan sehari-hari
- Kegiatan Inti : 180 menit
 - Mengamati :
 - Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai contoh penerapan desain grafis yang terdapat pada kegiatan siswa dalam proses memahami materi pembelajaran.
 - Peserta didik melihat tayangan slide show tentang konsep dasar desain grafis.
 - Mengumpulkan informasi / mencoba :
 Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang, serta Peserta didik mendokumentasikan hasil eksplorasi yang dilakukan pada catatan.
 - Menalar / Mengasosiasi :
 Peserta didik membuat kesimpulan tentang konsep dasar desain grafis dan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, serta ruang.
 - Mengkomunikasikan :
 - Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil tentang unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
 - Masing-masing peserta didik menyajikan hasilnya secara lisan di depan kelas.
 - Menanya :
 Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- Kegiatan Akhir : 15 menit
 - Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan.
 - Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.

3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
5. Salam penutup

B. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Internet

C. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Sikap	Pengetahuan
1			
2			
3			
4			
5			

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam pembelajaran</p> <p>71-80 = Memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran, namun antusias kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan penjelasan, serta bersemangat dalam pembelajaran</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi, serta dapat membantu teman dalam memahami materi</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami pembelajaran</p> <p>71-80 = Cukup memahami pembelajaran dengan melihat catatan</p> <p>81-90 = Memahami pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan singkat dari pendidik</p> <p>91-100 = Amat memahami pembelajaran, dibuktikan dapat membantu teman yang lambat memahami.</p>

D. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis

1. Apakah yang dimaksud dengan desain grafis!
2. Jelaskan perbedaan grafis vektor dan bitmap!
3. Sebutkan macam-macam software grafis bitmap dan grafis vektor yang anda ketahui!

4. Apakah yang dimaksud dengan toolbox?
5. Jelaskan mengenai mengenal efek-efek weld, simplify, dan trim!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Unsur Warna Desain Grafis
Pertemuan ke	: 2
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 6. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 7. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 8. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 5.1 Memahami fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
- 6.1 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4. Siswa dapat memahami fungsi warna dalam dasar desain grafis.
- 5. Siswa dapat memahami unsur warna CMYK dan RGB
- 6. Siswa dapat menempatkan unsur warna dalam sebuah desain.

E. Tujuan Pembelajaran

- 3. Siswa dapat memahami fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
- 4. Siswa dapat menempatkan unsur warna CMYK dan RGB dalam sebuah desain.

F. Materi Pembelajaran

- Pengertian warna
- Fungsi warna
- Unsur warna CMYK dan RGB

H. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
- Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
 - Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
 - Peserta didik melihat tayangan slide show tentang fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB, serta Peserta didik mendokumentasikan hasil eksplorasi yang dilakukan pada buku catatan.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB didepan kelas.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 5. Salam penutup.

E. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Internet

F. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Sikap	Pengetahuan
1			
2			
3			
4			
5			

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam pembelajaran</p> <p>71-80 = Memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran, namun antusias kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan penjelasan, serta bersemangat dalam pembelajaran</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi, serta dapat membantu teman dalam memahami materi</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami pembelajaran</p> <p>71-80 = Cukup memahami pembelajaran dengan melihat catatan</p> <p>81-90 = Memahami pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan singkat dari pendidik</p> <p>91-100 = Amat memahami pembelajaran, dibuktikan dapat membantu teman yang lambat memahami.</p>

G. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis

1. Apakah yang dimaksud dengan desian grafis!
2. Jelaskan perbedaan grafis vektor dan bitmap!
3. Sebutkan macam-macam software grafis bitmap dan grafis vektor yang anda ketahui!
4. Apakah yang dimaksud dengan toolbox?
5. Jelaskan mengenai mengenal efek-efek weld, simplify, dan trim!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Prinsip-Prinsip Tata Letak
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 9. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 10. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 11. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 12. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 7.1 Menerapkan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
- 8.1 Menggunakan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 7. Siswa dapat memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
- 8. Siswa dapat membuat desain dengan menggunakan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain

E. Tujuan Pembelajaran

- 5. Siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain

6. Siswa dapat menggunakan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain

F. Materi Pembelajaran

- Prinsip-prinsip tata letak

J. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

K. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
 3. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
 4. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain didepan kelas.
 5. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 6. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontrkas, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain.
 7. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 8. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 9. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 10. Salam penutup.

H. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Internet

I. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Sikap	Pengetahuan
1			
2			
3			
4			
5			

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<70 = Tidak aktif dalam pembelajaran 71-80 = Memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran, namun antusias kurang 81-90 = Turut memperhatikan penjelasan, serta bersemangat dalam pembelajaran 91-100 = Cepat memahami materi, serta dapat membantu teman dalam memahami materi
2.	Pengetahuan	<70 = Tidak memahami pembelajaran 71-80 = Cukup memahami pembelajaran dengan melihat catatan 81-90 = Memahami pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan singkat dari pendidik 91-100 = Amat memahami pembelajaran, dibuktikan dapat membantu teman yang lambat memahami.

J. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Format Gambar
Pertemuan ke	: 4
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 13. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 14. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 15. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 16. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 9.1 Memahami berbagai format gambar.
10.1 Menempatkan berbagai format gambar.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

9. Siswa dapat memahami berbagai format gambar dalam desain grafis.
10. Siswa dapat menempatkan berbagai format gambar dalam desain grafis.

E. Tujuan Pembelajaran

7. Siswa dapat memahami berbagai format gambar.
8. Siswa dapat menempatkan berbagai format gambar.

F. Materi Pembelajaran

- Format Gambar

L. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

M. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 2 JP (2 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 10 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 70 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai berbagai format gambar.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai format gambar dalam desain.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang berbagai format gambar.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan berbagai format gambar didepan kelas.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 10 menit
 11. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai berbagai format gambar.
 12. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 13. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 14. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 15. Salam penutup.

K. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Internet

L. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Sikap	Pengetahuan
1			
2			
3			
4			

5			
---	--	--	--

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam pembelajaran</p> <p>71-80 = Memperhatikan penjelasan dalam pembelajaran, namun antusias kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan penjelasan, serta bersemangat dalam pembelajaran</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi, serta dapat membantu teman dalam memahami materi</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami pembelajaran</p> <p>71-80 = Cukup memahami pembelajaran dengan melihat catatan</p> <p>81-90 = Memahami pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan singkat dari pendidik</p> <p>91-100 = Amat memahami pembelajaran, dibuktikan dapat membantu teman yang lambat memahami.</p>

M. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Prosedur Scanning
Pertemuan ke	: 4
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 17. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 18. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 19. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 20. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 11.1 Menerapkan prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
12.1 Melakukan scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 11.Siswa dapat memahami prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
12.Siswa dapat memahami tujuan scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
13.Siswa dapat melakukan prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.

E. Tujuan Pembelajaran

9. Siswa dapat memahami prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
10.Siswa dapat melakukan scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.

F. Materi Pembelajaran

- Scanning

N. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

O. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 3 JP (3 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 105 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai tujuan serta prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tujuan serta prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tujuan serta prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan tujuan serta prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 16. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai berbagai format gambar.
 17. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 18. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 19. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 20. Salam penutup.

N. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Mesin Scanner
- Internet

O. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum</p> <p>71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami sintak pada pascal</p> <p>71-80 = Cukup memahami menu dan sintak pada pascal</p> <p>81-90 = Memahami sintak serta dapat menulis kode dengan benar</p> <p>91-100 = Amat memahami konsep pemecahan masalah</p>
3.	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti menulis kode pada pascal</p> <p>71-80 = mengingat sintak-sintak pascal tapi masih ragu dalam menuliskannya</p> <p>81-90 = dapat menulis kode dengan lancer walaupun kadang masih ada error</p> <p>91-100 = dapat menuliskan kode program dengan baik dan benar</p>

P. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
Pertemuan ke	: 5
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 21. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 22. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 23. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 24. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 13.1 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.
14.1 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

14. Siswa dapat memahami macam-macam perangkat lunak pengolah gambar vektor.
15. Siswa dapat memahami perbedaan perangkat lunak pengolah gambar vector dan bitmap.
16. Siswa dapat melakukan instalasi perangkat lunak pengolah gambar vector.

E. Tujuan Pembelajaran

11. Siswa dapat menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.
12. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

F. Materi Pembelajaran

- Pengolah gambar vector
- Corel Draw

P. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

Q. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai macam-macam pengolah gambar vektor.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengolah gambar vector, corel draw.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan cara instalasi perangkat lunak gambar vector didepan kelas.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 21. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai berbagai format gambar.
 22. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 23. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 24. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 25. Salam penutup.

Q. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Program Corel Draw
- Internet

R. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum</p> <p>71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami sintak pada pascal</p> <p>71-80 = Cukup memahami menu dan sintak pada pascal</p> <p>81-90 = Memahami sintak serta dapat menulis kode dengan benar</p> <p>91-100 = Amat memahami konsep pemecahan masalah</p>
3.	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti menulis kode pada pascal</p> <p>71-80 = mengingat sintak-sintak pascal tapi masih ragu dalam menuliskannya</p> <p>81-90 = dapat menulis kode dengan lancer walaupun kadang masih ada error</p> <p>91-100 = dapat menuliskan kode program dengan baik dan benar</p>

S. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis dan Praktek.

Bandar Lampung, Agustus 2019

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Pengolah Gambar Vektor
Pertemuan ke	: 6
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 25. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 26. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 27. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 28. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 15.1 Menerapkan gambar vector dengan menggunakan fitur efek.
16.1 Memanipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

17. Siswa dapat memahami berbagai macam tools pada pengolah gambar vector, corel draw.
18. Siswa dapat memahami fungsi tools pada pengolah gambar vector, corel draw.
19. Siswa dapat membuat suatu objek dari tools pada pengolah gambar vector, corel draw.

E. Tujuan Pembelajaran

13. Siswa dapat menerapkan gambar vector dengan menggunakan fitur efek.
14. Siswa dapat memanipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek.

F. Materi Pembelajaran

- Pengolah gambar vector
- Corel Draw

R. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

S. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan penjelasan mengenai tools pada perangkat lunak pengolah gambar vector, corel draw.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tools pada pengolah gambar vector, corel draw.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools beserta fungsinya pada perangkat lunak pengolah gambar vektor.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan penjelasan mengenai fungsi dari tools pengolah gambar vektor didepan kelas.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 26. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari hasil pembelajaran mengenai berbagai format gambar.
 27. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 28. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap penjelasan yang telah disampaikan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 29. Guru memberikan tugas kepada peserta didik.
 30. Salam penutup.

T. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Slide show Materi
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Program Corel Draw
- Internet

U. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum</p> <p>71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum</p>
2.	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami sintak pada pascal</p> <p>71-80 = Cukup memahami menu dan sintak pada pascal</p> <p>81-90 = Memahami sintak serta dapat menulis kode dengan benar</p> <p>91-100 = Amat memahami konsep pemecahan masalah</p>
3.	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti menulis kode pada pascal</p> <p>71-80 = mengingat sintak-sintak pascal tapi masih ragu dalam menuliskannya</p> <p>81-90 = dapat menulis kode dengan lancer walaupun kadang masih ada error</p> <p>91-100 = dapat menuliskan kode program dengan baik dan benar</p>

V. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Tes tertulis dan Praktek.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Desain Berbasis Gambar Vektor
Pertemuan ke	: 7-18
Alokasi Waktu	: 60 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 29. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 30. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 31. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 32. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 17.1 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vector.
- 18.1 Membuat desain berbasis gambar vector.

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

20. Siswa dapat memahami fungsi setiap tools pada aplikasi pengolah gambar vector, yaitu corel draw.
21. Siswa dapat menggunakan setiap tools sesuai dengan baik.
22. Siswa dapat membuat berbagai macam desain menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor.

E. Tujuan Pembelajaran

15. Siswa dapat menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
16. Siswa dapat membuat desain berbasis gambar vector.

F. Materi Pembelajaran

- Corel Draw

F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
- Metode : Praktek

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 185 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-1.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat logo SCTV yang diberikan oleh guru.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain logo SCTV.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam penutup

Pertemuan 2 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 185 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-2.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat logo Indosiar yang diberikan oleh guru.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain logo Indosiar.
 4. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

5. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
5. Salam penutup

Pertemuan 3 : 5 JP (5 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 15 menit

1. Bersih-bersih lab. MM
2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
3. Mengabsen peserta didik.
4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

b. Kegiatan Inti : 195 menit

1. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahannya guru mengenai praktek latihan ke-3.

2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat logo Bimbel yang diberikan oleh guru.

3. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain logo Bimbel.

4. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

5. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
5. Salam penutup.

Pertemuan 4 : 5 JP (5 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 15 menit

1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.

2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-4.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat kartu nama di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain kartu nama.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam penutup.

Pertemuan 5 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-5.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain kartu undangan di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain kartu undangan.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit

1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
5. Salam penutup.

Pertemuan 6 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-6.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain brosur di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain brosur.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam penutup

Pertemuan 7 & 8 : 10 JP (10 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-7.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

- Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain brosur tiga halaman di youtube.
3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain brosur tiga halaman.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam penutup.

Pertemuan 9 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahannya guru mengenai praktek latihan ke-8.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain logo Im3 di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain logo Im3.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.

5. Salam Penutup

Pertemuan 10 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-9.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain stempel di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain stempel.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam Penutup.

Pertemuan 11 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-9.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain kalender di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain kalender.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam Penutup.

Pertemuan 12 : 5 JP (5 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 15 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 195 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-9.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain baju sederhana di youtube.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain baju sederhana.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 5. Salam Penutup.

H. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Corel Draw
- Youtube
- Internet

I. Evaluasi / Penilaian

- Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
- Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian	
		Sikap	Pengetahuan
1			
2			
3			
4			
5			

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	<70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum 71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang 81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek 91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum
2.	Pengetahuan	<70 = Tidak memahami sintak pada pascal 71-80 = Cukup memahami fungsi tools corel draw 81-90 = Memahami sintak serta dapat menggunakan tools dengan benar 91-100 = Memahami penggunaan tools secara sangat baik
3.	Ketrampilan	<70 = Tidak mengerti cara menggunakan tools 71-80 = mengingat fungsi tools tapi masih ragu dalam menggunakannya 81-90 = dapat menggunakan tools dengan lancer walaupun kadang masih ada kaku 91-100 = dapat menggunakan tools dalam membuat desain dengan baik dan benar

J. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 8 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 33. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 34. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 35. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 36. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa dapat memahami macam-macam perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).
2. Siswa dapat melakukan instalasi perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).
2. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).

E. Materi Pembelajaran

- Pengolah gambar bitmap (raster)
- Photoshop

K. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Metode : Praktek

L. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mendengarkan uraian singkat tentang materi pelajaran yang akan disampaikan serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bisa menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran selanjutnya.
 3. Menyampaikan ketentuan penilaian yang akan diberlakukan.
 4. Memberikan stimulus kepada peserta didik dengan sebuah pernyataan tentang apakah yang dimaksud dengan gambar bitmap ?
 5. Memberikan gambaran penerapan desain dalam kehidupan sehari-hari

- b. Kegiatan Inti : 140 menit
 1. Mengamati :
 - Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai contoh penerapan desain grafis khususnya gambar bitmap yang terdapat pada kegiatan siswa dalam proses memahami materi pembelajaran.
 - Peserta didik melihat tayangan video tentang contoh pembuatan desain grafis berbasis gambar bitmap (raster).
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tools pada aplikasi pengolah gambar bitmap, serta Peserta didik mendokumentasikan hasil eksplorasi yang dilakukan pada catatan.
 3. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.
 4. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan cara instalasi perangkat lunak gambar bitmap didepan kelas.
 5. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.

- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 6. Peserta didik bersama guru menarik kesimpulan akhir dari materi.
 7. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 8. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 9. Salam penutup

Pertemuan 2 : 4 JP (4 x 45 menit)

- d. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

- e. Kegiatan Inti : 140 menit
 1. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan penjelasan mengenai tools pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap, Photoshop.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tools pada pengolah gambar bitmap, Photoshop.

3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools beserta fungsinya pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap, Photoshop.
4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan penjelasan mengenai fungsi dari tools pengolah gambar bitmap didepan kelas.
5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru
- f. Kegiatan Akhir : 15 menit
 6. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 7. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 8. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 9. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 10. Salam penutup

M. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Photoshop
- Youtube
- Internet

N. Evaluasi / Penilaian

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Praktek
- b. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum</p> <p>71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta</p>

		dapat membantu teman melakukan praktikum
2	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami materi</p> <p>71-80 = Cukup memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>81-90 = Memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>91-100 = Memahami penggunaan tools secara sangat baik</p>
3	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti cara menggunakan tools</p> <p>71-80 = Mengingat fungsi tools tapi masih ragu dalam menggunakannya</p> <p>81-90 = Dapat menggunakan tools dengan lancar walaupun kadang masih ada lambat</p> <p>91-100 = Dapat menggunakan tools dalam membuat desain dengan baik dan benar</p>

O. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)
Pertemuan ke	: 3, 4, 5, 6
Alokasi Waktu	: 16 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti

- KI 37. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 38. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 39. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 40. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

- 3.10 Menganalisis manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
- 4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

23. Siswa dapat memahami fungsi setiap tools pada aplikasi pengolah gambar bitmap, yaitu Photoshop.
24. Siswa dapat menggunakan setiap tools sesuai dengan baik.
25. Siswa dapat menerapkan berbagai macam fitur efek pada aplikasi pengolah gambar bitmap.

E. Tujuan Pembelajaran

17. Siswa dapat menerapkan berbagai macam fitur efek pada gambar bitmap.
18. Siswa dapat membuat desain berbasis gambar bitmap.

F. Materi Pembelajaran

- Photoshop

P. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
- Metode : Praktek

Q. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 25 menit
 5. Bersih-bersih lab. MM
 6. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 7. Mengabsen peserta didik.
 8. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 140 menit
 6. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-1.
 7. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial menggabungkan dua gambar yang diberikan oleh guru.
 8. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam penggabungan dua gambar.
 9. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil editing mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 10. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 10. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 11. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 12. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 13. Salam penutup

Pertemuan 4 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 140 menit
 6. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai lanjutan praktek latihan ke-1.
 7. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial menggabungkan dua gambar yang diberikan oleh guru.
 8. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam menggabungkan dua gambar.
 9. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

10. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

11. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.

12. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.

13. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.

14. Salam penutup

Pertemuan 5 : 4 JP (4 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 20 menit

5. Bersih-bersih lab. MM

6. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.

7. Mengabsen peserta didik.

8. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

b. Kegiatan Inti : 145 menit

6. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahannya guru mengenai praktek latihan ke-2.

7. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain spanduk yang diberikan oleh guru.

8. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain spanduk.

9. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

10. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

6. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.

7. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.

8. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.

9. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.

10. Salam penutup.

Pertemuan 6 : 5 JP (5 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 20 menit

4. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.

5. Mengabsen peserta didik.

6. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
 6. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai lanjutan praktek latihan ke-2.
 7. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain spanduk yang diberikan oleh guru.
 8. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain spanduk.
 9. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 10. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 6. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 7. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 8. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 9. Salam penutup.

R. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Corel Draw
- Youtube
- Internet

S. Evaluasi / Penilaian

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
- b. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Sikap	<70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum 71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program,

		<p>namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum</p>
2	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami materi</p> <p>71-80 = Cukup memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>81-90 = Memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>91-100 = Memahami penggunaan tools secara sangat baik</p>
3	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti cara menggunakan tools</p> <p>71-80 = Mengingat fungsi tools tapi masih ragu dalam menggunakannya</p> <p>81-90 = Dapat menggunakan tools dengan lancar walaupun kadang masih ada lambat</p> <p>91-100 = Dapat menggunakan tools dalam membuat desain dengan baik dan benar</p>

F. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)
Pertemuan ke	: 7 - 12
Alokasi Waktu	: 24 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 41. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 42. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 43. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 44. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 5.10 Menganalisis pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)
- 6.10 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 26.Siswa dapat memahami fungsi setiap tools pada aplikasi pengolah gambar bitmap, yaitu Photoshop.
- 27.Siswa dapat merancang pembuatan desain dengan baik.
- 28.Siswa dapat menggunakan setiap tools dalam pembuatan desain dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

- 19.Siswa dapat menganalisis pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster).
- 20.Siswa dapat membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

E. Materi Pembelajaran

- Photoshop

T. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
- Metode : Praktek

U. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 7 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 20 menit
 9. Bersih-bersih lab. MM
 10. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 11. Mengabsen peserta didik.
 12. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
 11. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-3.
 12. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial pembuatan desain spanduk yang diberikan oleh guru.
 13. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain spanduk.
 14. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil editing mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 15. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 14. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 15. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 16. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 17. Salam penutup

Pertemuan 8 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 20 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
 11. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai lanjutan praktek latihan ke-3.
 12. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial pembuatan desain spanduk yang diberikan oleh guru.
 13. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain spanduk.
 14. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

15. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

15. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.

16. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.

17. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.

18. Salam penutup

Pertemuan 9 : 4 JP (4 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 20 menit

9. Bersih-bersih lab. MM

10. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.

11. Mengabsen peserta didik.

12. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

b. Kegiatan Inti : 145 menit

11. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-4.

12. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain kalender yang diberikan oleh guru.

13. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain kalender.

14. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.

15. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

c. Kegiatan Akhir : 15 menit

11. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.

12. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.

13. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.

14. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.

15. Salam penutup.

Pertemuan 10 : 4 JP (4 x 45 menit)

a. Kegiatan awal : 20 menit

7. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.

8. Mengabsen peserta didik.

9. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
11. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai lanjutan praktek latihan ke-4.
 12. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain kalender yang diberikan oleh guru.
 13. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain kalender.
 14. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 15. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
10. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 11. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 12. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 13. Salam penutup.

Pertemuan 11 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 20 menit
1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahan guru mengenai praktek latihan ke-5.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain brosur yang diberikan oleh guru.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain brosur.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.

2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
4. Salam penutup

Pertemuan 12 : 4 JP (4 x 45 menit)

- a. Kegiatan awal : 20 menit
 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 2. Mengabsen peserta didik.
 3. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.
- b. Kegiatan Inti : 145 menit
 1. Mengamati :
Peserta didik mendengarkan pengarahannya guru mengenai lanjutan praktek latihan ke-5.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi video tutorial membuat desain brosur yang diberikan oleh guru.
 3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools yang digunakan dalam pembuatan desain brosur.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan hasil desain mereka kepada guru secara bergantian dan diperlihatkan kepada peserta didik yang lain.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 2. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 3. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 4. Salam penutup

V. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Photoshop
- Youtube
- Internet

W. Evaluasi / Penilaian

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Tes Tertulis
- b. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				

2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Sikap	<70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum 71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang 81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek 91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum
2	Pengetahuan	<70 = Tidak memahami materi 71-80 = Cukup memahami materi mengenai fungsi tools photoshop 81-90 = Memahami materi mengenai fungsi tools photoshop 91-100 = Memahami penggunaan tools secara sangat baik
3	Ketrampilan	<70 = Tidak mengerti cara menggunakan tools 71-80 = Mengingat fungsi tools tapi masih ragu dalam menggunakannya 81-90 = Dapat menggunakan tools dengan lancar walaupun kadang masih ada lambat 91-100 = Dapat menggunakan tools dalam membuat desain dengan baik dan benar

G. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Gajah Mada Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)
Kelas / Semester	: X / Genap
Materi Pokok	: Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)
Pertemuan ke	: 13 dan 14
Alokasi Waktu	: 8 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 45. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 46. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 47. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 48. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
- 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3. Siswa dapat memahami teknik penggabungan gambar vector dan bitmap.
4. Siswa dapat membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap.

D. Tujuan Pembelajaran

3. Siswa dapat memahami penggabungan dua tipe gambar.
4. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) untuk menggabungkan dua tipe gambar.

E. Materi Pembelajaran

- Pengolah gambar bitmap (raster)
- Photoshop

X. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
- Metode : Praktek

Y. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 13 : 4 JP (4 x 45 menit)

- d. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

- b. Kegiatan Inti : 140 menit
 1. Mengamati :
 - Peserta didik mendengarkan penjelasan sederhana mengenai contoh penerapan desain grafis khususnya gambar bitmap dan vektor yang terdapat pada kegiatan siswa dalam proses memahami materi pembelajaran.
 - Peserta didik melihat tayangan video tentang contoh penggabungan desain grafis berbasis gambar bitmap (raster) dan vektor.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tools pada aplikasi pengolah gambar bitmap dalam penggabungan dua tipe gambar, serta Peserta didik mendokumentasikan hasil eksplorasi yang dilakukan pada catatan.
 3. Menalar / Mengasosiasi :

Peserta didik membuat kesimpulan tentang penggabungan gambar bitmap dan vektor.
 4. Mengkomunikasikan :

Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan rancangan desainnya didepan kelas.
 5. Menanya :

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru.

- c. Kegiatan Akhir : 15 menit
 18. Peserta didik bersama guru menarik kesimpulan akhir dari materi.
 19. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 20. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 21. Salam penutup

Pertemuan 14 : 4 JP (4 x 45 menit)

- e. Kegiatan awal : 25 menit
 1. Bersih-bersih lab. MM
 2. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 3. Mengabsen peserta didik.
 4. Mereview materi sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan uraian singkat tentang materi yang akan dibahas selanjutnya.

- f. Kegiatan Inti : 140 menit
 1. Mengamati :

Peserta didik mendengarkan penjelasan mengenai contoh penggabungan gambar bitmap dan vektor.
 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi tools pada pengolah gambar bitmap, Photoshop dalam membuat desain penggabungan dua tipe gambar.

3. Menalar / Mengasosiasi :
Peserta didik membuat kesimpulan tentang tools beserta fungsinya yang digunakan dalam membuat desain penggabungan dua tipe gambar.
 4. Mengkomunikasikan :
Peserta didik diarahkan untuk menyampaikan penjelasan mengenai fungsi dari tools pengolah gambar bitmap didepan kelas.
 5. Menanya :
Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, dan peserta didik lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, dibimbing oleh guru
- g. Kegiatan Akhir : 15 menit
19. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kesimpulan akhir dari materi ini.
 20. Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
 21. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman dan penguasaan serta keterampilan peserta didik terhadap praktek yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
 22. Guru memberikan tugas kelompok kepada peserta didik.
 23. Salam penutup

Z. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Proyektor
- Laptop
- Buku sumber yang terkait
- Papan Tulis
- Photoshop
- Youtube
- Internet

AA. Evaluasi / Penilaian

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan, dan Praktek
- b. Prosedur Penilaian

Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
1				
2				
3				
4				
5				

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1	Sikap	<p><70 = Tidak aktif dalam melakukan praktikum</p> <p>71-80 = Memperhatikan kelompok dalam membuat program, namun kemauan untuk melakukan praktek kurang</p> <p>81-90 = Turut memperhatikan teman, serta bersemangat saat mendapat giliran melakukan praktek</p> <p>91-100 = Cepat memahami materi pada jobsheet, serta dapat membantu teman melakukan praktikum</p>

2	Pengetahuan	<p><70 = Tidak memahami materi</p> <p>71-80 = Cukup memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>81-90 = Memahami materi mengenai fungsi tools photoshop</p> <p>91-100 = Memahami penggunaan tools secara sangat baik</p>
3	Ketrampilan	<p><70 = Tidak mengerti cara menggunakan tools</p> <p>71-80 = Mengingat fungsi tools tapi masih ragu dalam menggunakannya</p> <p>81-90 = Dapat menggunakan tools dengan lancar walaupun kadang masih ada lambat</p> <p>91-100 = Dapat menggunakan tools dalam membuat desain dengan baik dan benar</p>

BB. Instrumen Penilaian Hasil Belajar : Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bandar Lampung, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hj. ENDEN SOPA SOPIYANA, S.Sos.,M.Pd.
NRKS : 190231L0221261242161818

IDHAM HALIK, S.Kom
NUPTK : 7342770671130173