

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Candipuro
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran/Materi	: Dasar Desain Grafis/Bekerja dengan Aplikasi Berbasis Objek
Kelas / Semester	: X TKJ 2 / 1 (Ganjil)
Tahun Ajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3 JP (3 x 30 Menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.3 Menerapkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor. 3.6.4 Menguraikan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor.
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector	4.6.3 Mencoba fungsi fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor. 4.6.4 Menggabungkan fungsi fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Ke 2

1. Setelah mengamati slideshare dan video yang ditampilkan guru tentang materi fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor, peserta didik mampu menerapkan dan mencoba fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan tepat dan benar sesuai dengan fungsinya.
2. Setelah berdiskusi kelompok dengan tema fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor, peserta didik mampu menguraikan dan menggabungkan fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vector dengan tepat dan benar sesuai dengan fungsinya.

D. Materi Pembelajaran

Bekerja dengan Aplikasi Berbasis Objek, Membuat lembar kerja baru, Menyimpan Dokumen, Mengatur Ukuran Halaman, Membuat Teks, Objek dan Membuat bentuk.

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*scientific*)

Model Pembelajaran : *Discovery Learning* pendekatan *Blended Learning*
Model Web Centric Course Google Classroom

Metode : Diskusi kelompok, *examples non examples*

G. Media, Bahan dan Sumber Pembelajaran

1. Alat dan Media Pembelajaran : Laptop, Internet, LCD, Smartphone, Google Classroom, Google Form, Youtube, LKPD
2. Sumber Belajar : Slideshare

H. Kegiatan Pembelajaran

Sintak Grant Ramsay (dalam Tao, 2011)

Kegiatan	Deskripsi		Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	<p>Pertemuan 2 (3 x 30 menit) Sinkronus /Tatap Muka Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam proses KBM:<ul style="list-style-type: none">• Memberi salam• Berdoa• Menanyakan kabar peserta didik (kenyamanan dan kesiapan peserta didik dalam belajar)• Mengecek kehadiran peserta didik2. Guru menyampaikan KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran dan materi pokok pembelajaran3. Menyampaikan cakupan materi dan urutan kegiatan4. Apersepsi berupa gambaran umum aplikasi CorelDraw terhadap realisasinya dalam pekerjaan.5. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan6. Membagi peserta didik menjadi	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjawab salam dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan berdoa. (PPK)2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. (4C-Communication)	10 menit

	kelompok kecil		
<i>Seeking Information</i>	<p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melihat tayangan video tentang Fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector. Pada link youtube. 2. Guru memberikan materi berupa slideshare yang di uplod pada Google Classroom. <p>Pernyataan/identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dari materi yang sudah ditampilkan guru melalui video maupun dari materi slideshare. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru beserta peserta didik bersama-sama mengamati video dari youtube sebagai sumber informasi melalui media pembelajaran (<i>Communication, Collaboration, Creating -4C</i>) 2. Peserta didik membaca slideshare secara online tentang Fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector melalui dari slideshare yang guru bagikan pada Google Classroom. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pesertadidik menanyakan hal yang belum mereka pahami tentang materi fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector kepada guru. (<i>Critical thinking</i>) 	15 Menit
	<p>Pengumpulan Data (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mencari tahu informasi terkait fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dan menerapkan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector menggunakan Aplikasi CorelDraw X3. 	<p>TPACK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menggali informasi dan menganalisis fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dan mencoba menggabungkan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor menggunakan Aplikasi CorelDraw X3. (<i>Creative thinking</i>) 	15 Menit
<i>Acquisition of Information</i>	<p>Pengolahan data (data processing)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok tentang fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor 	<p>TPACK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama kelompok membuka LKPD dan berdiskusi tentang fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector dan menerapkan 	20 Menit

	<p>dan menerapkan fungsi fitur kedalam desain gambar menggunakan Aplikasi CorelDraw X3 dari LKPD yang dibagikan di Google Classroom.</p> <p>2. Guru membantu peserta didik dalam mengolah data yang didapat dengan mengontrol peserta didik dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok.</p>	<p>fungsi fitur kedalam desain gambar menggunakan Aplikasi CorelDraw X3. (<i>Critical thinking, Creative thinking, Reflective thinking and Problem formulation -4C</i>)</p>	
<i>Synthesizing of Knowlegde</i>	<p>Pembuktian (Verrification)</p> <p>1. Guru menugaskan peserta didik secara kelompok untuk mempresentasikan apa yang mereka diskusikan tentang fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector.</p> <p>2. Guru menugaskan peserta didik untuk membuat rekaman video presentasi kemudian file video di upload pada kelas di Google Classroom.</p>	<p>TPACK</p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan secara kelompok dari apa yang mereka diskusikan tentang fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dan menguraikan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vector. Serta membuat rekaman video presentasi kemudian file video di upload pada Kelas di Google Classrom.</p>	15 Menit
Tahap Konfirmasi	<p>Menarik Kesimpulan (Generalization)</p> <p>1. Guru melakukan evaluasi pelajaran yang telah dilaksanakan, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan pembelajaran secara langsung.</p> <p>2. Guru memberikan link Google Form sebagai media evaluasi kegiatan pembelajaran.</p>	<p>1. Peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran secara langsung. (<i>Critical thinking and Communication - 4C</i>)</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dari link yang diberikan oleh guru.</p>	5 Menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru merefleksikan kegiatan KBM yang sudah dilakukan, dengan membagikan lembar refleksi kepada peserta didik secara berkelompok pada Google Classroom. 2. Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya 3. Guru mengkondisikan peserta didik dan kelas sebelum pelajaran diakhiri dalam hal kebersihan kelas. 4. Berdoa 5. Salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok mengisi lembar refleksi yang dibagikan guru. 2. Peserta didik mengupload lembar refleksi pada Google Classroom. 3. Peserta didik berdoa bersama guru dilanjutkan dengan merapihkan dan membersihkan ruangan kelas. 	10 Menit
----------------	--	--	-------------

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

- Teknik penilaian : Observasi : sikap religius dan sikap sosial
- Bentuk penilaian : lembar pengamatan
- Instrumen penilaian : Jurnal (terlampir)

2. Pengetahuan

- Jenis/Teknik tes : tertulis, lisan, dan Penugasan
- Bentuk tes : Uraian/ Pilihan Ganda menggunakan Google Form
- Instrumen Penilaian : (terlampir)

3. Keterampilan

- Teknik/Bentuk Penilaian : Praktik/Performance, LKPD
- Instrumen Penilaian : (terlampir)

Remedial

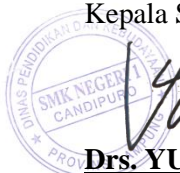
- Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali ters remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut :

- Siswa yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- Siswa yang mencapai nilai $n > n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Candipuro



Drs. YUNIRMAN
NIP. 19640612 200710 1 009

Candipuro, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

IBNU RIDHO, S. Kom
NIP. -

PENILAIAN OBSERVASI

Penilaian observasi dilakukan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor. Aspek – aspek yang dinilai meliputi sikap : DISIPLIN, TANGGUNG JAWAB, KERJASAMA, TELITI, KREATIF dan SANTUN.

1. Lembar Penilaian Ranah Afektif

Mata Pelajaran :
Kelas :
Topik/Sub topik :
Indikator Penilaian : Peserta didik menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, kerjasama, teliti, kreatif dan santun dalam pembelajaran praktikum di Lab komputer.

No	Nama	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja sama	Teliti	Kreatif	Santun	Keterangan
1	Aldi Saputra							
2	Andi Rianto							
3	Bagus Permana							
4	Banu Aditya							
5	Citra Lestari							
6	Danang Prakosa							
7	Dimas Setiawan							
8	Dinar Agung Pamuji							
9	Hari Pratama							
10	Irfan Maulana							
dst								

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka sesuai dengan kriteria berikut :

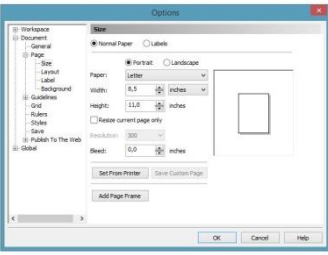




- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang


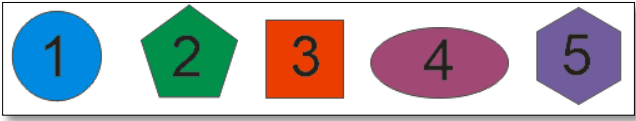
2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

Nama Siswa :
Kelas :
Teknik Penilaian : Pilihan Ganda

Butir Soal

No.	Butir Pertanyaan	Kriteria		Nilai Akhir
		Benar	Salah	
1.	<p>Berikut ini adalah langkah-langkah membuka program aplikasi CorelDraw X3 menggunakan welcome sreen</p> <ol style="list-style-type: none">1. klik New pada welcome screen2. klik CorelDraw X33. klik Star4. klik All Apps <p>Urutan langkah yang benar untuk membuka program aplikasi CorelDraw X3 melalui welcome sreen adalah :</p>	Poin 10	Point 0	
2.	<p>Berikut ini adalah langkah-langkah membuka program aplikasi CorelDraw X3 menggunakan Sub Menu New</p> <ol style="list-style-type: none">1. klik Sub menu New2. klik CorelDraw X33. klik Star4. klik Menu5. klik All Apps <p>Urutan langkah yang benar untuk membuka program aplikasi CorelDraw X3 menggunakan Sub Menu New adalah :</p>	Poin 10	Point 0	
3.	<p>Berikut ini adalah langkah-langkah menyimpan file program aplikasi CorelDraw X3 :</p> <ol style="list-style-type: none">1. klik Menu File2. pilih Folder3. klik Save As4. ketik Nama File5. klik Save <p>Urutan langkah-langkah yang benar untuk menyimpan file program aplikasi CorelDraw X3 adalah :</p>	Poin 10	Point 0	
4.	<p>Berikut ini adalah tampilan jendela Option ketika kita</p>	Poin 10	Point 0	

	<p>meng klik Menu Page Layout – sub menu Page Setup pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Untuk membuat lembar kerja pada posisi mendatar maka kita harus mengklik pada bagian?</p>			
5.	<p>Berikut ini adalah tampilan Toolbox pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari beberapa toolbox diatas yang berfungsi untuk membuat teks atau tulisan adalah :</p>	Poin 10	Point 0	
6.	<p>Berikut ini adalah tampilan Property Bar dari toolbox Text Tool pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari property bar diatas yang berfungsi untuk merubah jenis teks atau tulisan adalah :</p>	Poin 10	Point 0	
7.	<p>Berikut ini adalah desain gambar yang dibuat menggunakan Toolbox rectangle tool pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari desain gambar diatas manakah yang dibuat menggunakan Toolbox rectangle tool pada program aplikasi CorelDraw X3:</p>	Poin 10	Point 0	
8.	<p>Berikut ini adalah tampilan Toolbox Outline tool pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari gambar diatas lakukan perbandingan toolbox manakah yang digunakan untuk membuat outline</p>	Poin 10	Point 0	

	dengan ukuran 8 pada program aplikasi CorelDraw X3:			
9.	<p>Berikut ini adalah desain gambar yang dibuat menggunakan Toolbox ellipse tool pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari desain gambar diatas manakah yang dibuat menggunakan Toolbox ellipse tool pada program aplikasi CorelDraw X3:</p>	Poin 10	Point 0	
10.	<p>Berikut ini adalah desain gambar yang dibuat menggunakan Toolbox polygon tool pada program aplikasi CorelDraw X3 :</p>  <p>Dari desain gambar diatas manakah yang dibuat menggunakan Toolbox polygon tool pada program aplikasi CorelDraw X3:</p>	Poin 10	Point 0	

Pensekoran

Nilai : **Jumlah Soal Benar X 10**

Skala	Predikat
81 – 100	Sangat Baik (BS)
61 – 80	Baik (B)
41 – 60	Cukup (C)
21 – 40	Kurang (K)
0 – 20	Kurang Sekali (KS)

Hasil Penilaian Tugas

No	Nama	Nilai
1.	Aldi Saputra	
2.	Andi Rianto	
3.	Bagus Permana	
4.	Banu Aditya	
5.	Citra Lestari	
6.	Danang Prakosa	
7.	Dimas Setiawan	
8.	Dinar Agung Pamuji	
9.	Hari Pratama	
10.	Irfan Maulana	
dst		

3. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

Nama Siswa :
Kelas :
Teknik Penilaian : Soal Praktik

Soal

Buatlah desain Objek dan Bentuk menggunakan kombinasi 4 buah toolbox, misalnya Text tool, Rectangle tool, Ellipse tool, Polygon tool dan Basic shape tool. Simpan hasil desain dengan format JPG atau PNG. Kemudian upload desain hasil karya kalian pada Group kelas di Google Classroom. Waktu pengerjaan 1 minggu.

Format Penilaian

Komponen Penilaian	Indikator Kriteria Unjuk Kerja	Capaian Kompetensi Skor
Pelaksanaan	Kriteria Unjuk Kerja :	
	1. Mengkombinasikan minimal 4 toolbox	
	2. Menggunakan komposisi warna yang sesuai	
	3. Karya original bukan copy paste dari Internet	
	Memenuhi 3 kriteria hasil	SK 85-100
Pengiriman Tugas	Kriteria Pengiriman Tugas	
	1. Tepat waktu	
	2. Gambar/desain Jelas	
	3. Format file gambar sesuai	
	Memenuhi 3 kriteria hasil	SK 85-100
Memenuhi 2 kriteria hasil	K 70-84	
Memenuhi 1 kriteria hasil	CK 65-69	
Memenuhi 0 kriteria hasil	BK 0-64	
Total Skor		

Ket :

SK : Sangat Kompeten
K : Kompeten
CK : Cukup Kompeten
BK : Belum Kompeten

Hasil Penilaian Tugas

No	Nama	Skor capaian kompetensi dan bobot		Nilai	Nilai Pembulatan
		Pelaksanaan	Pengiriman		
		50	50		
1	Aldi				
2	Bagus				
3	Citra				
4	Dimas				
5	Hari				