

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
BLENDED LEARNING**

Sekolah : SMK N 2 Cimahi
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Kom. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
 Kelas/Semester : X / 1
 Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (3 minggu x 4 jp x 45 menit)

A. Kompetensi Inti:

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi (IPK)
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses **pengamatan melalui tayangan video**, Siswa dapat **Menjelaskan konsep gambar vektor dengan tepat.**

2. Melalui proses **pengamatan melalui tayangan video dan membaca modul mengenai autodesc scetchbook**, siswa dapat **menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dengan mandiri dan tepat.**
3. Melalui proses **pengamatan melalui tayangan video dan membaca modul mengenai autodesc scetchbook**, siswa dapat **mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor dengan mandiri dan tepat.**
4. Melalui **diskusi kelompok serta eksplorasi melalui internet**, Siswa dapat menemukan solusi jika ditemukan permasalahan yang berhubungan dengan **fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dan cara mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor dengan cermat dan bertanggung jawab.**
5. Melalui **percobaan menggunakan aplikasi autodesc scetchbook** , siswa dapat **membuat satu gambar dengan mandiri.**
6. Siswa dapat **membuat video atau presentasi** untuk menyampaikan tahapan tentang **Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan dan pembuatannya** sebagai laporan kegiatan dengan **mandiri dan sistematis.**

D. Materi Pembelajaran

1. Gambar Vektor
2. AUTODESK SCETCHUP

E. Model dan Metoda

Pendekatan/Model: *Scientific Blended Learning*

Metoda : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Waktu	Online	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberi salam 2. Siswa dan Guru Berdoa 3. Guru mengecek kehadiran dan kabar siswa 4. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran, materi dan penilaian 5. Apersepsi berupa jenis gambar dan pengalaman siswa dalam menggambar 6. Menerapkan K3 	15 menit	Chat Room di forum Google Classroom	Sebelum Tatap Muka
Stimulation	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melihat hasil-hasil produk dari Autodesc Scetchup (video) yang sudah disediakan guru di GCR 2. Siswa membaca modul Autodesc Scetchup dan penjelasan mengenai gambar vektor 	11 x 45 Menit	Chat Materi Tugas Kelas Google Classroom	Sebelum Sebelum Tatap Muka

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Waktu	Online	
Pernyataan / Identifikasi masalah (Problem Statement)	Menanya 1. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait Gambar Vektor dan pengalaman menggunakan aplikasi vektor serta fitur-fitur pada aplikasi 2. Siswa menjawab pertanyaan terkait Gambar Vektor dan pengalaman menggunakan aplikasi vektor serta fitur-fitur pada aplikasi		Chat Materi Tugas Kelas Google Classroom	Sebelum Tatap Muka
Pengumpulan data (Data Collection)	Mengumpulkan informasi 1. Siswa mencoba membuka aplikasi pengolahan gambar vektor. 2. Jika siswa menemui kendala dari pertanyaan yang diajukan dan percobaan yang dilakukan, Guru mempersilakan siswa untuk googling mengenai Gambar Vektor dan pengalaman menggunakan aplikasi vektor serta fitur-fitur pada aplikasi dan cara menggunakannya. 3. Siswa berdiskusi mengenai kendala-kendala yang ditemui dan solusi dari hasil pencaian online. Dan saling sharing informasi mengenai kendala dan temuan		Chat Materi Tugas Kelas Google Classroom	Sebelum Tatap Muka
Pembuktian (Data processing dan Verificati on)	Menalar 1. Siswa menerapkan temuan-temuan mengenai Gambar Vektor dan menggunakan aplikasi vektor serta fitur-fitur pada aplikasi dan cara		Chat Materi Tugas Kelas Google Classroom	Sebelum Tatap Muka

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Waktu	Online	
	<p>menggunakannya melalui pembuatan satu gambar</p> <p>2. Siswa dapat merekam melalui video atau membuat presentasi mengenai apa itu gambar vektor, fitur-fitur dan menggunakan fitur-fitur pada aplikasi dan cara menggunakannya untuk mendokumentasikan pembuatan gambar tersebut</p> <p>3. Jika sudah selesai siswa mengumpulkan menggunakan GCR</p> <p>4. Selama pengerjaan siswa dapat berdiskusi jika ditemukan kendala</p>		Chat Materi Tugas Kelas Google Classroom	Sebelum Tatap Muka
Menarik simpulan / generalisasi (Generalization)	Mengkomunikasikan <p>1. Guru menampilkan hasil yang dibuat siswa dan memberikan tanggapan mengenai karya yang dibuat siswa baik berupa pujian maupun sumbang saran</p> <p>3. Guru memberikan penilaian dan masukan secara keseluruhan</p> <p>4. Guru dan siswa berdiskusi mengenai produk yang sudah ditampilkan</p>			
Penutup	<p>1. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan</p> <p>2. Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran</p>	30 menit	Chat room Forum Google Classroom	Tatap Muka

G. Media, Alat/Bahan dan sumber belajar

1. Media Pembelajaran:

Luring : Google Classroom, Presentasi, Video, E-book

Daring : Google Classroom, Presentasi, Video, E-book

2. Alat/Bahan pembelajaran
 - Luring : Proyektor, Laptop atau Personal Computer, Handphone/Smartphone
 - Daring : Laptop atau Personal Computer, Handphone/Smartphone
 - Handphone, Google Classroom
3. Sumber Belajar:
 - a) Modul Dasar Desain Grafis
 - b) Manual Scetchbook
http://www.welinske.com/wp-content/uploads/2013/09/SketchBook-Mobile_v275_ENU.pdf
 - c) Internet

H. Penilaian, Remedial dan Pengayaan

Instrumen dan teknik penilaian

1) Teknik penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1.	Pengetahuan	Penugasan	Saat pembelajaran
2.	Keterampilan	Penugasan	Saat pembelajaran
3.	Sikap	Observasi diskusi	Saat pembelajaran

2) Instrumen penilaian

a) Penilaian Pengetahuan (melalui presentasi atau video yang dibuat)

No.	Indikator	Skor
1.	Terdapat penjelasan (apa, bagaimana) gambar vektor	25
2.	fitur-fitur pada scetchbook	25
3.	menggunakan fitur-fitur pada aplikasi	25
4.	Ada video atau presentasi	25
	Jumlah Skor	100

b) Penilaian Keterampilan (melalui gambar dibuat)

No.	Aspek	Skor
1.	Siswa membuat gambar	50
2.	Gambar menarik (persepsi guru)	25
3.	Gambar menarik (persepsi siswa)	25
	Jumlah Skor	100

c) Penilaian Sikap

No.	Aspek Pengamatan	Aktif	tidak
1	Berdoa sebelum belajar		
2	Belajar tepat waktu		
3	Mengerjakan sendiri video/presentasi		
4	Terlibat aktif diskusi		

I. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Analisis Hasil Penilaian
 - a. Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif.
 - b. Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan.
2. Pembelajaran Remedial
 - a. Dilakukan dengan cara penugasan secara individu dan diakhiri dengan tes tertulis.

- b. Dilakukan dengan cara penugasan secara kelompok dan diakhiri dengan tes secara individu.
3. Pembelajaran Pengayaan
- a. Dilakukan dengan cara penugasan pada peserta didik untuk mencari sumber-sumber lain melalui media internet, teman sebaya, atau sumber yang relevan.
 - b. Dilakukan dengan cara tutor sebaya melalui peserta didik yang lebih cepat mengerti kepada peserta didik yang lain.

Bandung, 20 Juli 2020
Guru,

Gigin Gantini Putri