

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 1

Nama Sekolah : SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X / 2
Tahun Ajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Perangkat lunak pengolah gambar berbasis vektor
Waktu : 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.6 Menganalisis perangkat lunak pengolah gambar vector
4.6 Memilih perangkat lunak pengolah gambar vector

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
3.6.1 Menganalisis fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.
3.6.2 Membandingkan pengolah gambar vektor berdasarkan fitur.
4. Indikator KD pada KI Keterampilan:
4.6.1 Memilih fitur dalam mengolah gambar vektor.
4.6.2 Membuat desain gambar vektor sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran:

Setelah melaksanakan kegiatan siswa diharapkan mampu :

1. Setelah mengamati video pembelajaran siswa mampu menganalisa fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor dengan benar dan cermat
2. Melalui percobaan mandiri peserta mampu menguji fitur dalam mengolah gambar vektor secara mandiri dan teliti
3. Melalui tugas mandiri siswa mampu menyajikan bentuk desain gambar vektor sederhana dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor secara cermat dan mandiri

E. Materi Pembelajaran:

1. Fakta:

Adobe Illustrator adalah salah satu aplikasi pengolah gambar vektor yang sangat mudah digunakan dan mudah diintegrasikan dengan aplikasi Adobe lainnya

2. Konsep:

Adobe Illustrator dapat digunakan sebagai aplikasi pengolah gambar vektor yang mempunyai fitur lengkap

3. Prinsip:

Fitur lengkap yang ada pada Adobe Illustrator dapat digunakan untuk mengkreasikan gambar vektor dengan baik dan mudah.

4. Prosedur:

- a. Menjelaskan langkah kerja penggunaan aplikasi Adobe Illustrator
- b. Percobaan pembuatan gambar vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Model Pembelajaran : Daring (Dalam jaringan)
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

G. Sumber Belajar

- Bahan ajar (terlampir)
- Bahan Ajar (Buku “The Magic of Adobe Illustrator – Hendi Hendratman – Penerbit Informatika Bandung”)
- Internet (https://www.youtube.com/watch?v=Qd_zL4MABIE)

H. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> – Guru mengucapkan salam dan memimpin doa. – Guru memberi motivasi untuk siswa – Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya. – Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya. 	5 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	Fase 1 Stimulasi Mengamati <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mengamati tayangan tentang penggunaan aplikasi Adobe Illustrator untuk melakukan editing gambar vektor 	10 Menit
	Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah Menanya <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar 	10 menit
	Fase 3 Pengumpulan data Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> – Guru memfasilitasi peserta untuk mencari referensi di internet mengenai materi pembelajaran – Guru bersama siswa mendiskusikan langkah-langkah penggunaan Adobe Illustrator berdasarkan tayangan materi dan modul pembelajaran 	5 menit
	Fase 4 Pengolahan data Mengasosiasi	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa menganalisis prosedur penggunaan aplikasi Adobe Illustrator untuk membuat gambar desain vektor sederhana 	5 menit
	<p>Fase 5 Kesimpulan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mempraktekkan cara penggunaan Adobe Illustrator untuk membuat gambar vektor sederhana. – Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran 	5 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> – Guru menyimpulkan konsep yang benar tentang materi yang sudah disimpulkan oleh setiap kelompok – Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya – Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat desain sederhana menggunakan Adobe Illustrator – Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur dan salam kepada siswa. 	5 Menit

I. Alat Pembelajaran

- Laptop
- HP Android
- Powerpoint
- Internet

J. Penilaian

- Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
- Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
- Aspek Psikomotorik : Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
----	--------------------	------------------	-----------------

1.	Sikap	1. Pengamatan /observasi	– Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan	1. Tes tertulis	• Mengerjakan soal saat pembelajaran
3.	Keterampilan	1. Praktek	• Pada saat mengumpulkan tugas

Mengetahui
Kepala Sekolah

Slamet Riyanto, S.Pd

Banjarnegara, Juli 2020

Guru mata pelajaran

Mukhlis, ST

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : DASAR DESAIN GRAFIS
Kelas/Semester : X
Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan pengumpulan tugas

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

1. K (kurang) = jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas.
2. C (cukup) = jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum konsisten.
3. B (Baik) = jika menunjukkan jika menunjukkan ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai konsisten.
4. SB (Sangat Baik) = adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan konsisten.

Bubuhkan *check list* (v) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.																	
2.																	
3																	
4																	
5																	

Lampiran 2

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.6. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.	3.6.1. Menganalisis fungsi fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor	1. Peserta didik dapat menganalisis fungsi fitur fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor.	Pilihan Ganda (1-5)	terlampir

Soal Pengetahuan

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Fungsi Lasso Tool dalam Adobe Illustrator berfungsi untuk ...
 - a. Menyeleksi obyek satu persatu
 - b. Menyeleksi obyek dengan bentuk tidak beraturan
 - c. Menyeleksi obyek berdasarkan warna tertentu
 - d. Menyeleksi obyek berdasarkan kriteria tertentu
 - e. Menyeleksi obyek yang berbentuk teratur
2. Fungsi untuk membuat bentuk garis lengkung (kurva) dalam Adobe Illustrator adalah ...
 - a. Magic Wand Tool
 - b. Lasso Tool
 - c. Paintbrush Tool
 - d. Pen Tool
 - e. Curvature Tool
3. Fungsi yang digunakan untuk mewarnai garis luar pada obyek yang dibuat adalah ...
 - a. Hand Tool
 - b. Slice Tool
 - c. Fill Colour
 - d. Stroke Colour
 - e. Gradient Tool
4. Untuk menggabungkan 2 buah obyek bangun menjadi satu seperti pada gambar dinamakan ...
 - a. Trim
 - b. Weld
 - c. Merge
 - d. Crop
 - e. Divide
5. Untuk mengambil warna dari sebuah obyek dan menerapkannya pada obyek lain digunakan tool ...
 - a. Fill Colour
 - b. Stroke Colour
 - c. Blend Tool
 - d. Artboard Tool
 - e. Eyedropper Tool

Lampiran 4

PEDOMAN PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawaban benar =1

Jawaban salah = 0

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor penilaian	Nilai
1	B	1	Skor perolahan: Jawaban benar X 20 = 100
2	E	1	
3	D	1	
4	C	1	
5	E	1	
Jumlah		5	

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.6. Menggunakan Perangkat Lunak pengolahan gambar vektor	4.6.1. Membuat gambar vektor dengan fitur –fitur perangkat lunak pengolahan gambar vektor	1. Peserta didik membuat gambar logo sederhana berbasis vektor.	Proyek	terlampir
	4.6.2. Menyajikan gambar vektor hasil pengolahan.	2. Peserta didik mampu mempresentasikan		

Lampiran 6

SOAL KETRAMPILAN

1. Kreasikan sebuah logo sederhana berbasis vektor dengan menggunakan Adobe Illustrator!
2. Kombinasikan bentuk dan warnanya dengan baik!
3. Unggah hasil karya kalian ke dalam google classroom!

Lampiran 7**PENILAIAN KETERAMPILAN**

		Skor (1-4)	Kriteria Skor
	Perencanaan 1. Persiapan 2. Rumusan masalah		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sesuai Skor 2 = kurang sesuai Skor 1 = Tidak sesuai
	Pelaksanaan: a. Sistematis Kegiatan b. Keakuratan Informasi c. Kuantitas Sumber Data d. Analisis Data e. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
	Persentasi: a. Performans b. Penguasaan		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
	Jumlah skor maksimal = 36		
	Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 36) x 100		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 2

Nama Sekolah : SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X / 2
Tahun Ajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Manipulasi gambar vektor
Waktu : 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
- 3.7.1 Menganalisa fungsi manipulasi gambar vektor.
 - 3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar..
4. Indikator KD pada KI Keterampilan:
- 4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.
 - 4.7.2 Mengkreasikan gambar hasil manipulasi.

D. Tujuan Pembelajaran:

Setelah melaksanakan kegiatan siswa diharapkan mampu :

1. Setelah mengamati video pembelajaran siswa mampu menganalisa fungsi fitur-fitur manipulasi gambar vektor dengan benar dan cermat
2. Melalui percobaan mandiri peserta mampu menguji fitur Adobe Illustrator untuk memanipulasi gambar vektor secara mandiri dan teliti
3. Melalui tugas mandiri siswa mampu menyajikan bentuk manipulasi gambar vektor dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor secara cermat dan mandiri

E. Materi Pembelajaran:

1. Fakta:

Adobe Illustrator adalah salah satu aplikasi pengolah gambar vektor dengan fitur manipulasi gambar yang sangat mudah digunakan dan mudah diintegrasikan dengan aplikasi Adobe lainnya

2. Konsep:

Adobe Illustrator dapat digunakan sebagai aplikasi pengolah gambar vektor yang mempunyai fitur manipulasi gambar yang lengkap

3. Prinsip:

Fitur lengkap yang ada pada Adobe Illustrator dapat digunakan untuk mengkreasikan manipulasi gambar vektor dengan baik dan mudah.

4. Prosedur:

- c. Menjelaskan langkah kerja manipulasi gambar dengan aplikasi Adobe Illustrator
- d. Percobaan pembuatan manipulasi gambar vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Model Pembelajaran : Daring (Dalam jaringan)
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

G. Sumber Belajar

- Bahan ajar (terlampir)
- Bahan Ajar (Buku “The Magic of Adobe Illustrator – Hendi Hendratman – Penerbit Informatika Bandung”)
- Internet (<https://www.youtube.com/watch?v=Xsswfbe04f4>)

K. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> – Guru mengucapkan salam dan memimpin doa. – Guru memberi motivasi untuk siswa – Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya. – Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya. 	5 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	Fase 1 Stimulasi Mengamati <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mengamati tayangan tentang penggunaan fitur manipulasi efek pada aplikasi Adobe Illustrator untuk melakukan editing gambar vektor 	10 Menit
	Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah Menanya <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar 	10 menit
	Fase 3 Pengumpulan data Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> – Guru memfasilitasi peserta untuk mencari referensi di internet mengenai materi pembelajaran – Guru bersama siswa mendiskusikan langkah-langkah penggunaan fitur manipulasi pada Adobe Illustrator berdasarkan tayangan materi dan modul pembelajaran 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Fase 4 Pengolahan data Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> – Siswa menganalisis prosedur penggunaan fitur manipulasi efek pada aplikasi Adobe Illustrator untuk membuat gambar desain vektor 	5 menit
	Fase 5 Kesimpulan Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mempraktekkan cara penggunaan fitur efek pada Adobe Illustrator untuk membuat gambar vektor sederhana. – Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran 	5 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> – Guru menyimpulkan konsep yang benar tentang materi yang sudah disimpulkan oleh setiap kelompok – Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya – Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat desain sederhana menggunakan efek dengan menggunakan Adobe Illustrator – Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur dan salam kepada siswa. 	5 Menit

L. Alat Pembelajaran

- Laptop
- HP Android
- Powerpoint
- Internet

M. Penilaian

- Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
- Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja

3. Aspek Psikomotorik : Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	1. Pengamatan /observasi	– Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan	1. Tes tertulis	• Mengerjakan soal saat pembelajaran
3.	Keterampilan	1. Praktek	• Pada saat mengumpulkan tugas

Mengetahui
Kepala Sekolah

Slamet Riyanto, S.Pd

Banjarnegara, Juli 2020

Guru mata pelajaran

Mukhlis, ST

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : DASAR DESAIN GRAFIS
Kelas/Semester : X
Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan pengumpulan tugas

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

1. K (kurang) = jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas.
2. C (cukup) = jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum konsisten.
3. B (Baik) = jika menunjukkan jika menunjukkan ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai konsisten.
4. SB (Sangat Baik) = adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan konsisten.

Bubuhkan *check list* (v) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.																	
2.																	
3																	
4																	
5																	

Lampiran 2

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	3.7.1 Menganalisa fungsi manipulasi gambar vektor.	2. Peserta didik dapat menganalisis fungsi fitur fitur efek perangkat lunak pengolah gambar vektor.	Pilihan Ganda (1-5)	terlampir

Soal Pengetahuan

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Berikut adalah ciri-ciri citra vektor, kecuali ...
 - a. Citra vector terlihat pecah saat diperbesar
 - b. Ukuran file relatif kecil
 - c. Ukuran file gambar tidak bergantung pada resolusi komputer
 - d. Kualitas hasil gambar dari tipe vektor tidak bergantung pada resolusi gambar
 - e. Dalam penyimpanan file, tipe vektor hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relatif kecil
2. Sebuah tool yang dapat digunakan untuk memanipulasi dua objek atau lebih di Adobe Illustrator disebut ...
 - a. Crop
 - b. Expand
 - c. Brush
 - d. Pathfinder
 - e. Artboard
3. Tool dalam Pathfinder dibagi dalam dua kelompok yaitu ...
 - a. Pathfinder dan Navigator
 - b. Pathfinder dan Layer
 - c. Basic Modes dan Medium Modes
 - d. Shapes Modes dan Pathfinder
 - e. Shapes Modes dan Layer
4. Fungsi Unite, Minus Front, Intersect dan Exclude termasuk dalam Tools ...
 - a. Pathfinder
 - b. Layer
 - c. Transform
 - d. Artboard
 - e. Stroke
5. Salah satu fungsi Pathfinder yang berguna untuk menyatukan beberapa objek menjadi satu disebut ...
 - a. Trim
 - b. Exclude
 - c. Intersect
 - d. Minus Front
 - e. Unite

Lampiran 4

PEDOMAN PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawaban benar =1

Jawaban salah = 0

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor penilaian	Nilai
1	A	1	Skor perolahan: Jawaban benar X 20 = 100
2	D	1	
3	D	1	
4	A	1	
5	E	1	
Jumlah		5	

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.7 Menggunakan Perangkat Lunak pengolahan gambar vektor	4.7.1 Membuat gambar vektor dengan fitur –fitur efek pada perangkat lunak pengolahan gambar vektor	3. Peserta didik membuat gambar vektor dengan fitur efek	Proyek	terlampir
	4.6.3. Menyajikan gambar vektor hasil pengolahan dengan fitur efek.	4. Peserta didik mampu mempresentasikan		

Lampiran 6

SOAL KETRAMPILAN

1. Kreasikan sebuah logo berbasis vektor dengan menambahkan fitur efek menggunakan Adobe Illustrator!
2. Kombinasikan efek 3D dan efek warnanya dengan baik!
3. Unggah hasil karya kalian ke dalam google classroom!

Lampiran 7

PENILAIAN KETERAMPILAN

		Skor (1-4)	Kriteria Skor
	Perencanaan 1. Persiapan 2. Rumusan masalah		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sesuai Skor 2 = kurang sesuai Skor 1 = Tidak sesuai
	Pelaksanaan: a. Menyajikan (C4) gambar vektor hasil pengolahan. Peserta didik mampu mempresentasikannya b. Sistematika Kegiatan c. Keakuratan Informasi d. Kuantitas Sumber Data e. Analisis Data f. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
	Persentasi: a. Performans b. Penguasaan		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
	Jumlah skor maksimal = 36		
	Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 36) x 100		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 3

Nama Sekolah : SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X / 2
Tahun Ajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Membuat gambar berbasis vektor
Waktu : 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.8 Merancang pembuatan desain berbasis gambar vektor
4.8 Membuat desain berbasis gambar vector

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
- 3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.
 - 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.
4. Indikator KD pada KI Keterampilan:
- 4.8.1 Mensketsa desain gambar.
 - 4.8.2 Mempresentasikan desain gambar berbasis vektor.

D. Tujuan Pembelajaran:

Setelah melaksanakan kegiatan siswa diharapkan mampu :

1. Setelah mengamati video pembelajaran siswa mampu menganalisa rancangan gambar vektor dengan kreatif dan cermat
2. Melalui percobaan mandiri siswa mampu merancang gambar vektor secara mandiri dan teliti
3. Melalui tugas mandiri siswa mampu membuat gambar vektor dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor secara cermat dan mandiri

E. Materi Pembelajaran:

1. Fakta:

Adobe Illustrator adalah salah satu aplikasi pengolah gambar vektor gambar yang sangat mudah digunakan dan mudah diintegrasikan dengan aplikasi Adobe lainnya

2. Konsep:

Adobe Illustrator dapat digunakan sebagai aplikasi pengolah gambar vektor yang mempunyai fitur manipulasi gambar yang lengkap

3. Prinsip:

Fitur lengkap yang ada pada Adobe Illustrator dapat digunakan untuk mengkreasikan gambar vektor dengan baik dan mudah.

4. Prosedur:

- a. Menjelaskan langkah kerja pembuatan gambar vektor dengan aplikasi Adobe Illustrator
- b. Percobaan pembuatan gambar vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Model Pembelajaran : Daring (Dalam jaringan)
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

G. Sumber Belajar

- Bahan ajar (terlampir)
- Bahan Ajar (Buku “The Magic of Adobe Illustrator – Hendi Hendratman – Penerbit Informatika Bandung”)
- Internet (<https://www.youtube.com/watch?v=q50-bgkEuXI>)

H. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> – Guru mengucapkan salam dan memimpin doa. – Guru memberi motivasi untuk siswa – Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya. – Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya. 	5 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	Fase 1 Stimulasi Mengamati <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mengamati tayangan tentang pembuatan gambar vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 	10 Menit
	Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah Menanya <ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar 	10 menit
	Fase 3 Pengumpulan data Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> – Guru memfasilitasi peserta untuk mencari referensi di internet mengenai materi pembelajaran – Guru bersama siswa mendiskusikan langkah-langkah membuat gambar vektor dengan Adobe Illustrator berdasarkan tayangan materi dan modul pembelajaran 	5 menit
	Fase 4 Pengolahan data Mengasosiasi	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa menganalisis prosedur pembuatan gambar vektor dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk membuat gambar desain vektor 	5 menit
	<p>Fase 5 Kesimpulan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama siswa mempraktekkan cara pembuatan gambar vektor dengan Adobe Illustrator. – Guru menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran 	5 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> – Guru menyimpulkan konsep yang benar tentang materi yang sudah disimpulkan oleh setiap kelompok – Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya – Guru memberikan tugas kepada siswa untuk gambar vektor menggunakan Adobe Illustrator – Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur dan salam kepada siswa. 	5 Menit

I. Alat Pembelajaran

- Laptop
- HP Android
- Powerpoint
- Internet

J. Penilaian

- Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
- Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
- Aspek Psikomotorik : Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	2. Pengamatan /observasi	– Selama pembelajaran
2.	Keterampilan	2. Praktek	• Pada saat mengumpulkan tugas

Banjarnegara, Juli 2020

Guru mata pelajaran

Mengetahui

Kepala Sekolah

Slamet Riyanto, S.Pd

Mukhlis, ST

LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

- Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.																	
2.																	
3																	
4																	
5																	

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1 Mensketsa desain gambar.	1. Peserta didik membuat gambar vektor dengan fitur efek	Proyek	terlampir
	4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.	2. Peserta didik mampu mempresentasikan		

Lampiran 6

SOAL KETRAMPILAN

1. Kreasikan sebuah gambar foto yang ditransformasikan ke dalam bentuk vektor dengan menggunakan Adobe Illustrator!
2. Kombinasikan efek warnanya dengan baik!
3. Unggah hasil karya kalian ke dalam google classroom!

Lampiran 7

PENILAIAN KETERAMPILAN

		Skor (1-4)	Kriteria Skor
	Perencanaan 1. Persiapan 2. Rumusan masalah		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sesuai Skor 2 = kurang sesuai Skor 1 = Tidak sesuai
	Pelaksanaan: a. Menyajikan (C4) gambar vektor hasil pengolahan. Peserta didik mampu mempresentasikannya b. Sistematika Kegiatan c. Keakuratan Informasi d. Kuantitas Sumber Data e. Analisis Data f. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
	Persentasi: a. Performa b. Penguasaan		Skor 4 = Sempurna Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
	Jumlah skor maksimal = 36		
	Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 36) x 100		