



YAYASAN ZIYADATUL HIMMAH

**SMK TERPADU MIFTAHUL ULUM**

Jl. Masjid Darul Kariem Sasar Kapedi Bluto Sumenep 69466

e-mail [smktmuec@gmail.com](mailto:smktmuec@gmail.com) web [www.muec.or.id](http://www.muec.or.id) cp. +6282257487244

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh : AFIFURRAHMAN, S.Pd., MM.

[conk.afif@gmail.com](mailto:conk.afif@gmail.com)

Nama Sekolah	:	SMKT MIFTAHUL ULUM SUMENEP
Mata Pelajaran	:	Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	:	X TKJ / Ganjil
Komp. Keahlian	:	Teknik Komputer dan Jaringan
Materi Pokok	:	Pengolahan Gambar berbasis Vektor
Alokasi Waktu	:	10 Menit

### A. Kompetensi Inti

#### 1. Kompetensi Inti 3

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian desain grafis 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.

#### 2. Kompetensi Inti 4

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian desain grafis. 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.

## Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.8	Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1	Melakukan teknik-teknik dalam mendesain logo
		3.8.2	Menjalankan prinsip prinsip dalam mendesain logo
		3.8.3	Menganalisis jenis jenis logo
4.8	Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1	Merancang desain logo sesuai dengan ketentuan-ketentuan dalam teknik mendesain logo
		4.8.2	Merancang desain logo berdasarkan prinsip prinsip dalam mendesain logo
		4.8.3	Membuat berbagai jenis desain logo

### B. Tujuan Pembelajaran

Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis peoyek dan startegi penugasan yang dilengkapi dengan LKPD, peserta didik diharapkan dapat :

1. melakukan teknik-teknik mendesain logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya dengan baik dan benar.
2. menjalankan prinsip prinsip dalam mendesain logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya dengan baik dan benar.
3. menganalisis jenis jenis logo melalui tayangan dan contoh yang diberikan oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri.
4. Merancang desain logo dengan aplikasi pengolah gambar sesuai ketentuan-ketentuan dalam teknik mendesain logo setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.
5. Merancang desain logo berdasarkan prinsip prinsip dalam mendesain logo dengan aplikasi pengolah gambar setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.
6. Membuat berbagai jenis desain logo dengan aplikasi pengolah gambar setelah diberikan contoh proyek oleh guru sesuai dengan sintaksnya secara mandiri dan berkelompok dengan kreatif.

### C. Materi Pembelajaran

1. **Teknik Mendesain Logo:** Sebuah logo dapat terdiri atas beberapa kombinasi seperti unsur garis, *logotype* atau teks, visualisasi dan warna.

2. **Prinsip Mendesain Logo:** Sederhana, mudah diingat, unik, jelas, fleksibel, warna khas, *update, trendmark*, menggambarkan visi misi perusahaan, tidak mengandung unsur SARA.
3. **Jenis Logo:** *Sequential, Mosaic, Model Dots, Arabesque, Origami, Maskot, Ideagram, Organik, Black and white* (materi lebih lengkap bisa dilihat di modul).

#### D. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. **Pendekatan** : Saintifik
2. **Model** : Pembelajaran Berbasis Masalah
3. **Metode** : Ceramah Plus, Presentasi, Diskusi.

#### E. Kegiatan Pembelajaran

*Pertemuan ke-1*

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	
<b>A</b>	<b>PENDAHULUAN</b>			<b>2'</b>
<b>1</b>	Salam	Memanggil Salam Mengkondisikan kelas Memulai Doa Mengabsen Peserta didik	Menjawab Salam Berdoa bersama Memperhatikan Absensi yang dilakukan Guru	0.5'
<b>2</b>	Apersepsi	Guru menanyakan kepada peserta didik terkait materi <i>tool</i> dan <i>effect</i> dalam aplikasi <i>corel draw</i> pada pertemuan sebelumnya Guru memberikan pemahaman awal tentang materi desain logo berbasis vektor	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan guru dan mengajukan pertanyaan bilamana ada yang tidak atau kurang dipahami	1'
<b>3</b>	Motivasi	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dipelajari secara kontekstual		0.5'
<b>B</b>	<b>INTI</b>			<b>6'</b>
<b>1</b>	Pemberian Rangsangan / Orientasi Masalah	Guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan metode diskusi secara berkelompok	Peserta didik membuat kelompok berdasarkan hobi musik yang sama	1'
		Guru memberikan penjelasan terkait materi teknik, prinsip dan jenis jenis logo berikut contoh-contohnya melalui <i>Power Point</i>	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil membuka modul pembelajaran	1'

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	
		Guru memberikan sebuah masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Masalah tersebut dapat ditemukan pada Modul Pembelajaran bagian LKPD.	Peserta didik membuka LKPD dan mengamati instruksi yang ada. Peserta didik bertanya bila mana ada yang tidak dipahami	0.5'
2	Mengorganisasikan peserta didik	Guru memastikan tiap anggota memahami tugasnya masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari bahan atau alat yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diberikan	0.5'
3	Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam kerja kelompok selama proses diskusi atau pengumpulan data	Peserta didik melakukan pengumpulan data untuk bahan diskusi kelompok	1'
4	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Guru mengamati dan mengawasi Peserta didik serta menjadi pembimbing saat Peserta didik sedang melakukan tugas praktek secara kelompok.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berdiskusi dan mengidentifikasi yang berkaitan dengan solusi dari pemecahan masalah untuk dipresentasikan	1'
		Guru melakukan penilaian terhadap proyek siswa saat presentasi tiap kelompok sedang berlangsung	Peserta didik mempresentasikan hasil desain logonya secara bergantian di depan kelas	1'
5	Evaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok lain untuk memberikan evaluasi pada setiap kelompok secara bergantian. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. Merangkum materi sesuai dengan hasil diskusi dan presentasi.	1'
<b>C</b>	<b>PENUTUP</b>			<b>2'</b>
1	Tindak Lanjut	Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. Yaitu melakukan perbaikan pada proyek yang dibuat hari ini sesuai dengan hasil evaluasi dan belajar membuat logo sendiri secara individu.	Peserta didik mengamati dengan sungguh-sungguh apa yang disampaikan guru	1'
		Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan bila mana ada yang tidak dimengerti	0.5'
2	Doa	Guru mengkondisikan kelas. Berdoa, kemudian mengucapkan Salam.	Peserta didik membereskan alat belajar mereka Berdoa, menjawab salam.	0.5'

## **F. Sumber Belajar dan Bahan Ajar**

### **1. Sumber Belajar**

Novianto, A. 2019. *Dasar Desain Grafis SMK X*. Jakarta. PT. Erlangga  
*Youtube.com*

### **2. Bahan Ajar**

Aplikasi *CorelDraw*  
*e-Modul Dasar Desain Grafis*

## **G. Media dan Sarana Pembelajaran**

### **1. Media Pembelajaran**

LCD Proyektor, Laptop / Komputer, *Software Slideshow*, dan LKPD.

### **2. Sarana Prasarana**

Spidol, *Whiteboard*, Penghapus

## **H. Penilaian Pembelajaran**

### **1. Penilaian (KD 3.8 dan KD 4.8)**

- a. Teknik Penilaian (terlampir)
- b. Kisi Kisi Soal Pengetahuan (terlampir)
- c. Kisi Kisi Soal Keterampilan (terlampir)
- d. Penilaian Sikap dan Penerapan Nilai Nilai Karakter (terlampir)
- e. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan (terlampir)

Sumenep, 01 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

**AFIFURRAHMAN, S. Pd., MM.**

## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### A. Teknik Penilaian

KD		Teknik Penilaian	Keterangan
3.7.	Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	1. Tes Tulis	Pilihan Ganda
4.8.	Membuat desain berbasis gambar vektor	2. Diskusi 3. Penugasan Proyek	Secara Kelompok Individu

### B. Kisi Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar		Indikator (IPK)		Materi	Indikator Soal		Bentuk Soal	Soal
3.8	Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1.	Menjelaskan Teknik mendesain logo	Teknik mendesain logo	3.8.1	Peserta didik mampu Menjelaskan Teknik mendesain logo	1. Tes Tulis 2. Diskusi	1. Jelaskan Teknik mendesain logo?
		3.8.2.	Menyebutkan Prinsip mendesain logo	Prinsip Desain Logo	3.8.2	Mampu Menjelaskan berbagai Prinsip desain logo		2. Sebutkan prinsip prinsip dalam mendesain logo?
		3.8.3.	Menyebutkan jenis jenis logo	Jenis Logo	3.8.3	Mampu Mengidentifikasi jenis jenis logo		3. Sebutkan dan jelaskan jenis jenis logo?

Perskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai			
Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Jumlah Soal
Keterampilan mengutarakan pendapat dalam diskusi	Jawaban sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan	4	3
	Jawaban sesuai kunci jawaban	3	
	Jawaban kurang sesuai kunci jawaban	2	
	Jawaban tidak sesuai kunci jawaban	1	
	Tidak ada jawaban	0	
Skor maksimal			24
Skor minimal			0

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### C. Kisi Kisi Soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator (IPK)	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Soal
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1. Menerapkan dan menyajikan konsep dan ketentuan-ketentuan Teknik desain berbasis gambar vektor	1. Teknik desain logo 2. Prinsip dalam mendesain logo 3. Jenis-Jenis logo	4.8.1 Peserta didik mampu Menerapkan dan menyajikan konsep dan pinsip teknik mendesain logo	Penugasan / Proyek	1. Buatlah 1 jenis logo sesuai dengan yang telah anda pelajari 2. Setorkan hasilnya secara individu melalui <i>e-mail</i> 3. Diskusikan kemudian Presentasikan Secara Berkelompok 1 Jenis logo sesuai kelompok.

#### D. Penialain Sikap dan Penerapan Nilai Nilai Karakter

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor	
1.	Persiapan Kerja			
	a. Penggunaan alat/bahan	Penggunaan alat/bahan sesuai prosedur	91 – 100	
		Penggunaan alat/bahan kurang sesuai prosedur	80 – 90	
		Penggunaan alat/bahan tidak sesuai prosedur	70 – 79	
	b. Ketersediaan alat/bahan	Ketersediaan alat/bahan lengkap	91 – 100	
		Ketersediaan alat/bahan cukup lengkap	80 – 90	
Ketersediaan alat/bahan kurang lengkap		70 – 79		
2.	Proses dan Hasil Kerja			
	a. Kelengkapan informasi	Informasi yang dicari lengkap	91 – 100	
		Informasi yang dicari cukup lengkap	80 – 90	
		Informasi yang dicari kurang lengkap	70 – 79	
	b. Ketepatan informasi	Informasi yang dicari tepat	91 – 100	
		Informasi yang dicari cukup tepat	80 – 90	
		Informasi yang dicari kurang tepat	70 – 79	
	c. Hasil pencarian informasi	Hasil pencarian informasi disusun rapih	91 – 100	
		Hasil pencarian informasi disusun cukup rapih	80 – 90	
		Hasil pencarian informasi disusun kurang rapih	70 – 79	
	3.	Sikap Kerja		
		a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil	91 – 100
Bekerja dengan cukup terampil			80 – 90	
Bekerja dengan kurang terampil			70 – 79	
b. Kedisiplinan dalam bekerja		Bekerja dengan disiplin	91 – 100	
		Bekerja dengan cukup disiplin	80 – 90	
		Bekerja dengan kurang disiplin	70 – 79	
c. Tanggung jawab dalam bekerja		Bertanggung jawab	91 – 100	
		Cukup bertanggung jawab	80 – 90	
		Kurang bertanggung jawab	70 – 79	
d. Konsentrasi dalam bekerja		Bekerja dengan konsentrasi	91 – 100	
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 – 90	
	Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 – 79		
4.	Waktu			
	Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	91 – 100	
		Selesai tepat waktu	80 – 90	
		Selesai setelah waktu berakhir	70 – 79	

### 1. Pengolahan Nilai Keterampilan:

	Nilai Proyek (NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	4	5
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Nilai Komponen (NK)** =  $\frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
- **Nilai Proyek (NP)** = penjumlahan dari NK

### 2. Penilaian Sikap dan Penerapan Nilai-nilai Karakter

#### Jurnal Perkembangan Karakter

Hari/Tanggal:

No.	Nama	Kelas	Sikap yang unggul/unik	Sikap yang perlu bimbingan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

### E. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### 1. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran remedial diberikan pada peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui tutor sebaya, tugas dan diakhiri dengan tes.

#### 2. Pembelajaran Pengayaan

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

- 1) Peserta didik yang mencapai nilai  $n$  (ketuntasan)  $<n<n$  (maksimum) diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- 2) Peserta didik yang mencapai nilai  $n>n$  (maksimum) diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Sumenep, 01 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

**AFIFURRAHMAN, S. Pd., MM.**