

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



OLEH

Ratih Febriyanti

PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG) ANGKATAN 3
PROGRAM PENDIDIKAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI PENDIDIKAN
BANDUNG
2021

RPP

DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

KD 3.7 dan 4.7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 49 Jakarta
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: X/ 1
Materi	: Desain Grafis Percetakan
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Alokasi Waktu	: 3 x 30 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. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. 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 Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7. Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (C4)	3.7.1 Siswa dapat menganalisis fitur penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap dengan aplikasi grafis canva pada jenis grafis persuasif (C4) 3.7.2 Siswa dapat memadukan teks dan gambar berbasis bitmap dengan aplikasi canva untuk membuat berbagai macam desain grafis persuasif. (C4) 3.7.3 Siswa dapat memutuskan jenis desain grafis berbasis bitmap yang akan dibuat dengan aplikasi canva pada jenis grafis persuasif.(C5)
4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap.(C5)	4.7.1 Siswa dapat memodifikasi gambar dan teks berbasis bitmap dalam pembuatan desain grafis dengan aplikasi canva pada jenis grafis persuasif.(P3) 4.7.2 Siswa dapat mendesain desain grafis pesuasif untuk berbagai macam kebutuhan sesuai dengan pilihannya.(P5)

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode diskusi dan penugasan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran grafis berbasis bitmap dengan menggunakan aplikasi canva, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat:

1. Melalui penayangan video , siswa dapat menganalisis fitur penggabungan gambar dan teks berbasis bitmap dengan aplikasi grafis canva pada jenis grafis persuasif dengan teliti, jujur dan bertanggung jawab.

2. Melalui contoh yang diberikan oleh guru pada video power point dan tayangan power point, siswa dapat memadukan teks dan gambar berbasis bitmap dengan aplikasi canva untuk membuat berbagai macam desain grafis persuasif dengan tepat, jujur dan bertanggung jawab.
3. Melalui kegiatan tanya jawab zoom, siswa dapat memutuskan jenis desain grafis berbasis bitmap yang akan dibuat dengan aplikasi canva pada jenis grafis persuasif tepat, jujur dan bertanggung jawab.
4. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat memodifikasi gambar dan teks berbasis bitmap dalam pembuatan desain grafis dengan aplikasi canva pada jenis grafis persuasif dengan tepat, jujur dan bertanggung jawab.
5. Melalui kegiatan proyek sederhana dengan mengunggah di LMS, siswa dapat mendesain desain grafis persuasif untuk berbagai macam kebutuhan sesuai dengan pilihannya dengan tepat, jujur dan bertanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran (Terlampir)

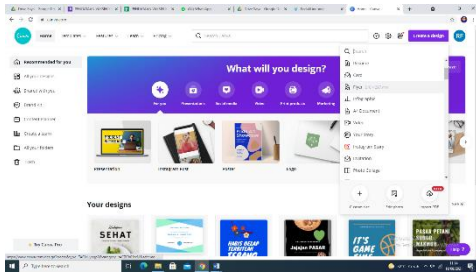
Desain merupakan salah satu komponen sebagai tolak ukur kesuksesan *campaign marketing*. Bahkan, tidak jarang kita melihat iklan yang unik dan nyeleneh baik di televisi maupun di social media. Tujuannya biasanya sebagai *brand awareness* atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika anda ingin memiliki design yang berkualitas namun tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw atau photoshop maka canva adalah solusinya.

Pada aplikasi canva cara penggunaannya hanya drag and drop. Beberapa kemudahan yang diberikan canva yaitu :

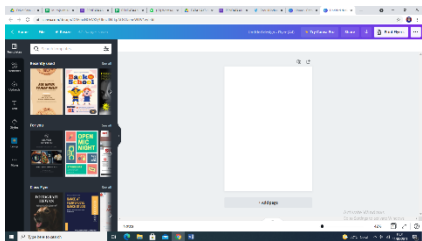
1. Dapat mempelajari fitur jenis grafis persuasif pada aplikasi canva dengan mudah.
2. Dapat memadukan gambar dan teks pada jenis grafis persuasif dengan mudah.
3. Dapat memutuskan desain grafis jenis persuasif yang akan digunakan seperti flyer, brosur, poster, banner, iklan dan selebaran.
4. Memudahkan pengguna untuk memodifikasi gambar dan teks sehingga pengguna cepat dalam mendesain grafis pada aplikasi canva.

Langkah-langkah membuat jenis grafis persuasive pada canva :

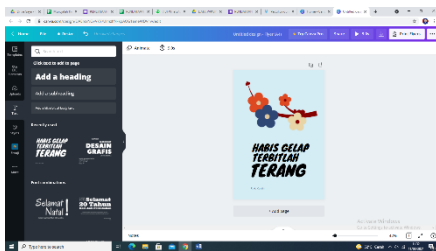
1. Buat akun pada canva
2. Klik Create design



3. Pilihlah jenis desain persuasive , contoh flyer , maka akan tampil seperti dibawah ini



4. Drag and drop penggabungan gambar dan teks.



E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik, TPACK (*Technological and Pedagogical Content Knowledge*)
- Model Pembelajaran : Project Based Learning (PJBL)
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

F. Sumber Belajar

1. Buku “Dasar Desain Grafis Kelas X – Endik Kuswanto – Penerbit PT Kuantum Sejahtera”
2. Internet (<https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>)
3. Internet (<https://www.canva.com/>)
4. Sumber lainnya yang relevan

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	Komponen TPACK
		Guru	Siswa		
1	Pendahuluan			30 menit	
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun melalui zoom. ▪ Guru secara santun meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran. ▪ Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk memperhatikan protokol kesehatan 3M pencegahan Covid-19 sebelum pembelajaran dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun. ▪ Ketua kelas memimpin berdo'a secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran. ▪ Peserta didik mendengarkan instruksi dari guru 	5 menit	TCK Technolical Content Knowledge
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan. 	5 menit	
c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit. ▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdo'a untuk siswa yang sakit. ▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru 	5 menit	

		<p>dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa. 	<p>dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun melalui raise hand pada zoom. 		
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran membuat desain grafis berbasis bitmap pada aplikasi canva yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian. 	5 menit	
2	Kegiatan Inti			50 Menit	Komponen Tpack
a.	Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang bentuk-bentuk desain grafis dalam bidang apapun • Guru menunjukkan dan bertanya hasil karya desain grafis dalam jenis apapun. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi. • Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan Santun melalui raise hand pada zoom. 		TACK Technological Content Knowledge

		<p>menggunakan presentasi share screen pada zoom (lebih dari 5 karya).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginstruksikan kepada siswa untuk melihat LKPD yang akan dikerjakan selama pembelajaran pada LMS : https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 • Guru menampilkan tayangan video cara pembuatan jenis grafis persuasif pada aplikasi canva yang sudah di unggah pada LMS: https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 • Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuka LMS untuk melihat penugasan selama pembelajaran di LKPD pada link : https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 • Siswa melihat tayangan video. • Siswa bertanya terkait materi pembuatan desain grafis berbasis bitmap dengan aplikasi canva. 		
b.	Mendesain Perencanaan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok . Satu kelompok max 4 orang (5 Kelompok). • Guru memfasilitasi setiap kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan instruksi guru dengan aktif segera membentuk kelompok. • Setiap kelompok memilih tugas project 		TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)

		<p>untuk memilih satu project didalam LKPD yang telah di upload didalam LMS :</p> <p>https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada breakout room guru memfasilitasi kelompok siswa untuk memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan. 	<p>yang diberikan guru dengan bertanggung jawab dan kemudian siswa menganalisis tugas guru dengan berkelompok secara tertib.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa masuk kedalam room kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan. 		
c	Menyusun Jadwal Pembuatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan) membuat perencanaan, mengatur jadwal terhadap desain grafis yang dipilih kelompok siswa agar dapat diselesaikan dengan tepat waktu . 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama 		

d.	Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih dengan keliling pada breakout room zoom • Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Salah satunya materi bahan ajar yang telah di upload pada LMS : https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 • Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanggapi pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun melalui raise hand pada zoom. • Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi. • Siswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru 	TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)
----	---	---	---	---

e.	Menguji Hasil	<ul style="list-style-type: none"> Guru berdiskusi tentang rancangan proyek desain grafis persuasif, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standard didalam breakoutroom zoom 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membahas kelayakan hasil desain grafis persuasif yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain 		TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)
f.	Evaluasi Pengalaman Belajar	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing proses pemaparan hasil desain grafis pada share screen zoom, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan siswa merefleksi/ kesimpulan. Guru menginstruksikan siswa mengerjakan soal evaluasi pada LMS : https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap siswa memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek Siswa mengerjakan soal evaluasi formatif. 		TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)
3	Penutup			15 menit	Komponen TPACK
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun. 	5 menit	
b	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis. Guru menarik kesimpulan dari 	<ul style="list-style-type: none"> Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama. Siswa mengamati dan mendengarkan 	10 menit	

		materi yang telah diberikan dengan santun.	kesimpulan yang disampaikan oleh guru.		
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan kepada siswa untuk mengerjakan tugas dan belajar materi pertemuan selanjutnya yang akan disampaikan dalam LMS : https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698 Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya dan pengayaan bagi siswa yang telah memenuhi kkm 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dengan baik dan mencatat materi untuk pertemuan selanjutnya Siswa mendengarkan dengan penuh konsentrasi 	5 menit	
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat. Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin. Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun. 		
ALOKASI				90 Menit	

H. Alat Pembelajaran

- a. Laptop
- b. HP Android
- c. Powerpoint
- d. Internet /Youtube
- e. Contoh Gambar grafis
- f. LMS : <https://learning.sma49jkt.sch.id/?code=35172698>
- g. Aplikasi canva online

I. Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : Pengamatan
- Penilaian pengetahuan : Tes tulis pilihan ganda di dalam LMS
- Penilaian keterampilan : Unjuk kerja membuat karya dan diupload pada LMS

J. Prosedur Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin b. Jujur c. Kerjasama d. Percaya Diri e. Toleransi	Pengamatan aktivitas di kelas zoom	Selama pembelajaran berlangsung
2.	Pengetahuan 3.2 Menganalisis penggabungan teks dan gambar	Tes lisan dan tertulis untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kembali materi yang dipelajarinya	Pada saat pendalaman materi
3.	Keterampilan 4.2. Menggabungkan gambar dan teks pada bitmap	Unjuk Kerja	Pada saat presentasi

K. Instrumen Penilaian (Terlampir)

L. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

a. Analisis Hasil Penilaian

- i. Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- ii. Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- i. Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM diadakan remedi
- ii. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dra. Sofia Riski

Jakarta , 08 Agustus 2021
Guru Mapel

Ratih Febriyanti, ST