

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 2 Buduran Sidoarjo  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Kelas / Semester : XI MM / I  
Program Keahlian : Multimedia  
Materi Pokok : Penggabungan gambar dan teks berbasis vektor  
Pertemuan : 1 (Daring)  
Alokasi Waktu : 3 JP x 45 Menit  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- 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 dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.1 Menganalisis fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor
	3.5.2 Membandingkan gambar dan teks yang berbasis vektor
4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	4.5.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor
	4.5.2 Mendesain gambar dan teks yang berbasis vektor

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode *blended learning* (Model Kelas *Flex*) dan model pembelajaran *project base learning* dalam pembelajaran penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor, diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat:

1. Melalui kegiatan mengamati video tutorial penggabungan gambar dan teks berbasis vektor, peserta didik mampu **menyebutkan** min 5 fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor.
2. Setelah mengamati video tutorial di layar, peserta didik mampu **menuliskan** fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor.
3. Setelah menganalisis fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar berbasis vektor peserta didik mampu **membandingkan** fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi pengolah gambar berbasis vektor.
4. Setelah membandingkan fitur-fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor, peserta didik mampu **memutuskan** penggunaan fitur aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor.

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Aplikasi Pengolah Vektor

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah Adobe Illustrator, CorelDraw, Inkscape, Affinity Designer dsb.

#### 2. Fitur-fitur aplikasi pengolah vektor

Setiap versi-versi Illustrator memiliki fitur-fitur baru yang tidak akan ditemukan di Illustrator versi sebelumnya. Karena itu, bila user ingin menggunakan Illustrator dengan fitur terlengkap, user harus menginstall Illustrator versi terbaru dan ter-update. Adobe mulai mengembangkan Illustrator pada tahun 1985. Meski mulai dikembangkan sejak tahun 1985, namun Illustrator baru resmi dirilis pada Januari 1987. Toolbox atau panel tools pada Illustrator tidak jauh berbeda dengan Photoshop, hanya mungkin ada beberapa tools saja yang berbeda nama dan fungsinya.

### E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Project Base Learning*
2. Metode : *Blended Learning* (Model Kelas *Flex*)
3. Strategi : Pendekatan Saintifik

## F. Skenario/Langkah-langkah Pembelajaran

No	Guru	Peserta Didik	Platform	Alokasi Waktu
<b>1</b>	<b>Pendahuluan (15')</b>			
a	Koneksi Guru menyiapkan perangkat dan koneksi untuk memasuki kelas maya	Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi untuk proses pembelajaran daring	Google Classroom dan Google Meet	1'
b	Salam da Do'a Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran dan mengajak peserta didik yang bergabung pertama kali pada web meet untuk memimpin do'a.	Peserta didik menjawab salam dan berdo'a dengan kepercayaan dan keyakinannya masing-masing.	Google meet	1'
c	Kehadiran Guru memeriksa kehadiran peserta didik sesuai no urut dari absensi	Peserta didik mengucapkan "Hadir" atau menganacungkan tangan pada kamera	Google meet	5'
d	Apersepsi dan Motivasi Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi mulai dari menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar dirumah, memberikan motivasi agar peserta didik dapat menerima materi yang akan diajarkan, dan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan mengaitkan materi pada kehidupan sehari-hari untuk masa depan peserta didik.	Peserta didik memperhatikan dan berinteraksi dengan guru, serta berusaha memahami peyampaian guru	Google meet	4'
	Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk menstimulus agar peserta didik aktif untuk menentukan tujuan pembelajarn	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan nerespon pertanyaan dari guru dan secara aktif menyebutkan menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		4'
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti (105')</b>			
	Guru memberikan link pada google classroom berupa video tentang fitur-fitur aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor	Peserta didik membuka link video yang sudah berikan oleh guru dan <b>mengamati</b> video dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, <b>berkomunikasi</b> dan bekerjasama.	Google classroom	30'

	Guru memberikan pertanyaan terkait video tentang fitur-fitur aplikasi pengolah gambar vektor yang sudah di tayangkan	Peserta didik <b>mengumpulkan informasi</b> dan menjawab pertanyaan dengan sikap jujur dan bertanggung jawab	Google meet	10'
	Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiskusi mengenai fitur-fitur aplikasi pengolah gambar vektor	Peserta didik <b>mangasosiasikan/</b> membandingkan fitur-fitur aplikasi pengolah gambar vektor, dan <b>mengkomunikasikan</b> hasil diskusi melalui google classroom	Google Classroom	30'
	Guru memberikan penugasan kepada setiap peserta didik untuk menyebutkan min 5 fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar dan tesk yang berbasis vektor	Peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri sesuai instruksi yang diberikan oleh guru degan rasa disiplin dan penuh tanggung jawab, serta mengunggah hasil jawaban pada google classroom	Google Classroom	35'
<b>3</b>	<b>Kegiatan Penutup (15')</b>			
	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan	Peserta didik terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi serta menyampaikan kesimpulan	Google meet	10'
	Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan gambaran tentang materi selanjutnya	Peserta didik berinteraksi dengan guru melalui web meet	Google meet	3'
	Guru mangakhiri pelajaran dan menunjuk salah satu peserta didik yang aktif pada proses pembelajaran untuk memimpin do'a	Peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinannya masing-masing	Google meet	2'

### G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Pembelajaran daring ini menggunakan beberapa platform digital, yaitu:

#### 1. Media

- a. Google Classroom  
Untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik.
- b. Google Meet  
Untuk berkomunikasi secara dari dengan peserta didik.

#### 2. Alat

- a. Laptop/Notebook/Komputer
- b. Aplikasi pengolah gambar vector

### 3. Sumber Belajar

- a. <https://design.tutsplus.com/articles/10-essential-tips-tools-all-adobe-illustrator-beginners-should-learn--cms-23163>
- b. <https://belajar-contoh-cara.blogspot.com/2014/03/mengenal-adobe-illustrator-dan-kegunaan.html>
- c. <https://medium.com/paperpillar/bagaimana-cara-saya-belajar-ilustrasi-16bf2725f3f4>
- d. <https://www.heizeih.com/tutorial-corel-draw/>
- e. <https://www.halamantutor.xyz/2019/07/cara-menggunakan-corel-draw.html>

## H. Penilaian

Ranah Penilaian	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
<b>Sikap</b>	1. Disiplin 2. Jujur 3. Tanggung Jawab 4. Kerjasama 5. Percaya Diri	Observasi kinerja	Saat melakukan web meet
<b>Pengetahuan</b>	Pengetahuan menganalisis fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks yang berbasis vektor	Essay	Saat Pembelajaran
<b>Keterampilan</b>	Keterampilan dan kreatifitas mendesain gambar dan teks yang berbasis vektor	Portofolio	Setelah pembelajaran

Mengesahkan,  
Kepala SMKN 2 Buduran

Sidoarjo, Juli 2020

Dra. Hj. Mariya Ernawati, M.M  
NIP. 196604041993032010

Muhammad Hanafi M., S.ST  
NIP.