

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMKN 1 Seputih Agung
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI/1 (Ganjil)
Program Keahlian	: Multimedia
Materi Pokok	: Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Vector
Pertemuan Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 12 x 30 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, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan 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, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia 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 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.1 Menjelaskan citra vector dan format file citra vector
4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5.1 Mengadaptasi aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan pendekatan **saintifik**, dengan metode pembelajaran **kooperatif tipe numberd head together (NHT)** dan model pembelajaran **Discovery Learning** dalam pembelajaran penggabungan gambar dan teks berbasis vector, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat :

1. **Menjelaskan** citra vector pada desain dengan tepat
2. **Menjelaskan** karakteristik jenis file ekstensi citra vector dengan tepat
3. **Mengadaptasi** citra vector pada desain dilingkungan sekolah dengan terampil

## D. Materi Pembelajaran

1. Citra Vector
2. File Ekstensi Pada Citra Vector

## E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Discovery Learning*
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan *Scientific*

## F. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan perangkat dan koneksi untuk memasuki kelas daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
b	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran dan menunjuk peserta didik yang bergabung pertama pada webmeet untuk memimpin doa</li> <li>Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan berdoa menurut agama masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar</li> <li>Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
c	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	3'

## SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik;</li> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</li> <li>Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	10'
2	<b>Kegiatan Inti (330')</b>				
a	Stimulation (Mengamati)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan link tayangan beberapa contoh citra vector dan jenis-jenis file gambar <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8x3oIO5xCRg">https://www.youtube.com/watch?v=8x3oIO5xCRg</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=v7Z_Y0gHtCU">https://www.youtube.com/watch?v=v7Z_Y0gHtCU</a></li> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka sumber belajar yang ada di internet untuk tambahan contoh dari citra vector dan jenis-jenis file gambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membuka link dan memperhatikan tayangan konsep citra vector dan file gambar dari guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari</li> <li>Peserta didik aktif mencari sumber informasi terkait dengan citra vector dan jenis-jenis file gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> <li>Google Drive</li> </ul>	10'
b	Problem Statement (Menanya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang materi pembelajaran citra vector dan tipe file gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan aktif dan mengajukan pertanyaan awal mengenai materi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	20'

## SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c.	Data Collection (Mengumpulkan informasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran citra vector dan tipe file gambar dengan sabar dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berupaya melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran citra vector dan tipe file gambar dengan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
d.	Data Processing (Mengolah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk menemukan hubungan antarkonsep dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berdiskusi untuk menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
e.	Verification (Mengaplikasikan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing peserta didik dalam menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan diaplikasikan dalam kegiatan praktik yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada sebuah desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dengan sabar dan tekun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan praktik untuk menerapkannya pada sebuah desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dengan tekun dan cermat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
f.	Generalization (Menarik kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mampu melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'

### SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		bentuk presentasi webmeet dengan sabar dan percaya diri.	webmeet dengan tekun dan cermat.		
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri</li> <li>Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan sabar dan tekun.</li> <li>Guru melakukan penilaian menggunakan test online untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan</li> <li>Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu.</li> <li>Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun.</li> <li>Peserta didik melakukan test online menggunakan smartphone</li> <li>Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> <li>Google Classroom</li> </ul>	10'
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'

## **G. Media, Alat dan Sumber Belajar**

1. Media : Google Classroom, Google Meet, Youtube, Whatsapp, Google Drive
2. Alat : Laptop, Komputer, Smartphone Android, Software Coreldraw, Koneksi Internet
3. Sumber Belajar
  - a. Modul desain grafis percetakan semester 1  
<https://drive.google.com/file/d/1OCcwZDUbpQ3acmFmb5zhrjtWt1-zBtdO/view>
  - b. Tutorial penjelasan citra vector <https://www.youtube.com/watch?v=8x3oIO5xCRg>
  - c. Tutorial format gambar [https://www.youtube.com/watch?v=v7Z\\_Y0gHtCU](https://www.youtube.com/watch?v=v7Z_Y0gHtCU)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Seputih Agung, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Harjimat, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19740310 200212 1 005

Rahmad Wahyudi, S.Kom  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 1 Seputih Agung  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Kelas/Semester : XI/1 (Ganjil)  
Program Keahlian : Multimedia  
Materi Pokok : Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Vector  
Pertemuan Ke : 2  
Alokasi Waktu : 12 x 30 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, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan 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, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia 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 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 Pencapaian Kompetensi

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

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan pendekatan *saintifik*, dengan metode pembelajaran **kooperatif tipe numberd head together (NHT)** dan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran penggabungan gambar dan teks berbasis vector, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat :

1. **Menuliskan** fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector
2. **Mengemukakan** fungsi fitur-fitur pada aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector
3. **Mengintegrasikan** fitur aplikasi dalam mengolah gambar dan teks berbasis vector.

## D. Materi Pembelajaran

1. Aplikasi Pengolah Vector
2. Fitur-fitur Aplikasi Pengolah Vector

## E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Discovery Learning*
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan *Scientific*

## F. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
<b>1</b>	<b>Pendahuluan (15')</b>				
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan perangkat dan koneksi untuk memasuki kelas daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
b	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran dan menunjuk peserta didik yang bergabung pertama pada webmeet untuk memimpin doa</li> <li>Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan berdoa menurut agama masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar</li> <li>Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
c	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik</li> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</li> <li>Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	10'

## SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
2	<b>Kegiatan Inti (330')</b>				
a	Stimulation (Mengamati)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan link tayangan fitur-fitur aplikasi pengolah citra vector  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs">https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADrbTE">https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADrbTE</a></li> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka sumber belajar yang ada di internet untuk tambahan pemahaman aplikasi pengolah citra vector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membuka link dan memperhatikan fitur-fitur aplikasi pengolah citra vector dari guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari</li> <li>Peserta didik aktif mencari sumber informasi terkait dengan aplikasi pengolah citra vector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> <li>Google Drive</li> </ul>	10'
b	Problem Statement (Menanya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang materi pembelajaran aplikasi pengolah citra vector dan fitur-fitur aplikasi pengolah citra vector</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan aktif dan mengajukan pertanyaan awal mengenai materi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	20'
c.	Data Collection (Mengumpulkan informasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran aplikasi pengolah citra vector dan fitur-fitur aplikasi pengolah citra vector dengan sabar dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berupaya melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran aplikasi pengolah citra vector dan fitur-fitur aplikasi pengolah citra vector dengan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'

## SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
d.	Data Processing (Mengolah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk menemukan hubungan antarkonsep dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berdiskusi untuk menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
e.	Verification (Mengaplikasikan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing peserta didik dalam menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan diaplikasikan dalam kegiatan praktik yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada sebuah desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dengan sabar dan tekun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan praktik untuk menerapkannya pada sebuah desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dengan tekun dan cermat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
f.	Generalization (Menarik kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan peserta didik untuk mampu melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi webmeet dengan sabar dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi pada webmeet dengan tekun dan cermat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
a.	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri</li> <li>Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu.</li> <li>Peserta didik turut membantu memberikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	10'

## SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan sabar dan tekun.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan penilaian menggunakan test online untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan</li> <li>• Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<p>penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan test online menggunakan smartphone</li> <li>• Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Classroom</li> </ul>	
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Meet</li> </ul>	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Meet</li> </ul>	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Meet</li> </ul>	1'

## **G. Media, Alat dan Sumber Belajar**

1. Media : Google Classroom, Google Meet, Youtube, Whatsapp, Google Drive
2. Alat : Laptop, Komputer, Smartphone Android, Software Coreldraw, Koneksi Internet
3. Sumber Belajar
  - a. Modul desain grafis percetakan semester 1  
<https://drive.google.com/file/d/1OCcwZDUbpQ3acmFmb5zhrjtWt1-zBtdO/view>
  - b. Tutorial penggunaan aplikasi coreldraw :  
<https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs>  
<https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADRbTE>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Seputih Agung, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Harjimat, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19740310 200212 1 005

Rahmad Wahyudi, S.Kom  
NIP.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SMKN 1 Seputih Agung  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Kelas/Semester : XI/1 (Ganjil)  
Program Keahlian : Multimedia  
Materi Pokok : Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Vector  
Pertemuan Ke : 3  
Alokasi Waktu : 12 x 30 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, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan 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, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia 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 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.3 Menganalisis penggabungan gambar dan teks pada gambar vector
4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5.3 Mendesain gambar dan teks berbasis vector

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran daring dengan menggunakan pendekatan *saintifik*, dengan metode pembelajaran **kooperatif tipe numberd head together (NHT)** dan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran penggabungan gambar dan teks berbasis vector, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat:

1. **Menganalisis** penggabungan gambar dan teks pada gambar vector
2. **Mendesain** penggabungan gambar dan teks pada gambar vector

## D. Materi Pembelajaran

1. **Menggabungkan gambar dan teks pada gambar vector**

## D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Project Based Learning*
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan *Scientific*

## E. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				

### SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan perangkat dan koneksi untuk memasuki kelas daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
b	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran dan menunjuk peserta didik yang bergabung pertama pada webmeet untuk memimpin doa</li> <li>Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak dan berdoa menurut agama masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar</li> <li>Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu Indonesia Raya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
c	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	10'
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> </ul>		

### SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
2	<b>Kegiatan Inti (330')</b>				
a	Penentuan Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang materi pembelajaran menggabungkan gambar dan teks berbasis vector</li> <li>Guru mendemontasikan langkah menggunakan dan menjelaskan fitur aplikasi CorelDraw, membuat desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dan memberikan link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs">https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADrbTE">https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADrbTE</a> dengan yakin dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan aktif dan mengajukan pertanyaan awal mengenai materi pembelajaran</li> <li>Siswa memperhatikan dengan seksama materi penggunaan fitur aplikasi CorelDraw dan membuka link youtube, membuat desain penggabungan gambar dan teks berbasis vector dengan yakin dan percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> <li>Google Meet</li> <li>Youtube</li> </ul>	35'
b	Mendesain Perencanaan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok secara acak yang terdiri satu kelompok 5 orang.</li> <li>Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta memperhatikan instruksi guru dengan aktif membentuk kelompok dalam grub whatsapp</li> <li>Setiap kelompok memilih tugas project yang diberikan guru dengan bertanggung jawab dan menganalisis tugas guru dengan berkelompok secara tertib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> <li>Google Meet</li> </ul>	70'
c.	Membimbing penyelidikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki.</li> <li>Guru memantau siswa yang sedang berdiskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi.</li> <li>Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> <li>Google Meet</li> </ul>	75'

### SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		melalui whatsapp grub atau webmeet kelompok untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan	untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan tanggung jawab.		
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa harus bekerjasama untuk membuat presentasi dan membagi tugas dalam presentasi dengan adil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
e	Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Classroom</li> <li>Whatsapp Grub</li> </ul>	75'
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri</li> <li>Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan sabar dan tekun.</li> <li>Guru melakukan penilaian menggunakan test online untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diberikan</li> <li>Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu.</li> <li>Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun.</li> <li>Peserta didik melakukan test online menggunakan smartphone</li> <li>Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> <li>Google Classroom</li> </ul>	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google Meet</li> </ul>	1'

#### F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Google Classroom, Google Meet, Youtube, Whatsapp, Google Drive
2. Alat : Laptop, Komputer, Smartphone Android, Software Coreldraw, Koneksi Internet
3. Sumber Belajar
  - a. Modul desain grafis percetakan semester 1  
<https://drive.google.com/file/d/1OCcwZDUbpQ3acmFmb5zhrjtWt1-zBtdO/view>
  - b. Tutorial penggunaan aplikasi coreldraw :  
<https://www.youtube.com/watch?v=tn4r4L0Cnfs>  
<https://www.youtube.com/watch?v=b8oQqADrbTE>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Seputih Agung, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Harjimat, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19740310 200212 1 005

Rahmad Wahyudi, S.Kom  
NIP.