

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 2 Muaro Jambi	
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan (C3 – Multimedia)	
Kelas/ Semester	: XI (Sebelas)/ I (Satu)	
Alokasi Waktu	: 24 x 45 menit	
Tujuan Pembelajaran	KD-3	KD-4
	3.5.Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5.Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor
	IPK-3	IPK-4
	3.5.1. Mengenal aplikasi pengolah gambar berbasis vektor 3.5.2. Menjelaskan tehnik penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor 3.5.3. Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor 3.5.4. Menjelaskan produk/ karya yang dihasilkan dari penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.5. Menginstal dan menggunakan aplikasi pengolah gambar berbasis vektor 3.5.6. Menggabungkan gambar dan teks menggunakan aplikasi pengolah gambar berbasis vektor 3.5.7. Mendesain produk/ karya yang dihasilkan dari penggabungan gambar dan teks. 3.5.8. Mendemonstrasikan proses mendesain produk/ karya
Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menginstal dan menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor • Penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor • Mendesain produk/ karya hasilkan dari penggabungan gambar dan teks 	

Pertemuan Ke-1	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	Kegiatan	AW/m	Kegiatan	AW/m
Pendekatan: - Scientific - TPACK Model : - Blanded Learning - Flipped Classroom Metode: - Discovery Learning Alat: Laptop, Smartphone, infocus/ Proyektor Bahan : File instalasi untuk software pengolah gambar vektor (Coreldraw), Modul	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdo'a, memeriksa kehadiran siswa, dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan • Apersepsi terkait aplikasi pengolah gambar vektor • Menyampaikan IPK dan gambaran kegiatan yang akan dilakukan serta mengaitkan dengan materi sebelumnya • Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan 	20m		

<p>pembelajaran coreldraw.</p> <p>Media: Kuota/ akses internet, google drive</p>	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk kelompok belajar dan diskusi berjumlah 5siswa/ kelompok • Guru menanyakan tentang pengertian gambar vektor, aplikasi-aplikasi pengolah gambar vektor dan contoh-contoh gambar produk/ kreasi gambar vektor • Guru menyimpulkan hasil jawaban dari seluruh kelompok • Guru mempersilahkan setiap kelompok untuk mendownload file master aplikasi coreldraw dan modul pembelajaran coreldraw, serta melakukan proses instal aplikasi • kemudian setiap siswa melakukan proses instal aplikasi dilaptopnya masing-masing • apa bila terjadi kendala dalam proses penginstalan maka anggota kelompok harus membantu dalam menyelesaikan kendala tersebut. Jika masih tidak bisa maka boleh meminta bantuan pada kelompok lain • guru akan membantu dalam menyelesaikan kenndala apabila tidak dapat diselesaikan oleh siswa • Setiap siswa membuka aplikasi coreldraw yang telah diinstal. • Guru meminta setiap kelopak untuk menjelaskan nama dan fugsu bagian-bagian dari lembar kerja coreldraw • Setiap kelompok menjelaskan nama dan fugsu bagian-bagian dari lembar kerja coreldraw 	<p>220m</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok mensearching jawaban dari internet, dan masing-masing kelompok memberikan jawaban hasil kerja kelompoknya • Setiap kelompok mendownload/ mencopy file master aplikasi coreldraw dan modul pembelajaran coreldraw. 	
---	--	--------------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memerintahkan setiap kelompok untuk memilih salah satu contoh produk/ karya sederhana yang telah disediakan untuk dilakukan analisis langkah langkah pembuatannya • Guru meminta setiap kelompok untuk menjelaskan hasil analisis produk • Setiap kelompok menunjukkan dan menjelaskan hasil analisis kelompoknya langkah langkah dalam membuat produk/ karya sederhana yang telah dipilih. • Guru meminta setiap kelompok untuk mendesain produk/ karya yang telah dipilih berdasarkan hasil analisis menggunakan coreldraw • Stiap kelompok mendesain produk/ karya yang telah dipilih berdasarkan hasil analisis menggunakan coreldraw • Hasil desain ditunjukkan kepada guru dan dipresentasikan dg kelompok lain <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman terhadap materi yang telah dipelajari • Refleksi terhadap proses dan materi • Tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya 	30m		
--	--	------------	--	--

Pertemuan Ke-3	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	Kegiatan	AW/m	Kegiatan	AW/m
Pendekatan: - Scientific - TPACK			<i>Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aplikasi Video Conference (zoom meeting/ google meet) atau aplikasi chatting (WA)</i>	

		<p>vektor dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, seperti gambar: brosur, undangan, poster, daftar menu, dsb.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa disuruh memilih salah 1 gambar yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan desain. • Guru menugaskan pada setiap siswa mendesain gambar vektor yang telah dipilih serta memberikan kreasi tambahan sesuai unsur estetika. • Guru menugaskan agar setiap siswa membuat laporan dalam bentuk file dokumen atau file video langkah langkah dalam pembuatan desain gambar. <p><i>Dilakukan diluar video conference</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat desain gambar vektor secara individu. • Siswa membuat laporan dalam bentuk file dokumen/ file video secara individu. • Apabila mengalami kendala dalam proses desain, siswa dapat berkonsultasi kepada teman ataupun guru melalui <i>aplikasi Chatting/ Video Call</i>. • Siswa mengumpulkan file hasil desain dan file laporan melalui <i>Google Classroom</i> • Siswa mengerjakan soal pilihan ganda secara online, melalui link google form yang ada di google classroom <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkuman terhadap materi yang telah dipelajari 	<p>10m</p>
--	--	---	-------------------

			<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi terhadap proses dan materi • Tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya
--	--	--	---

Penilaian:				
Aspek Penilaian	Jenis Tes	Bentuk Tes	Jumlah Soal	Waktu
Sikap	Non Tes	Sikap: Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, santun, kerja sama		Saat pembelajaran berlangsung
Pengetahuan	Tes	Pilihan Ganda	10 PG	Di akhir KD
Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja, presentasi/ laporan kerja	3 Projek Kerja	Saat pembelajaran berlangsung

Program Tindak Lanjut:	
	<p>1. Remedial Pesertadidik yang belum mencapai KKM diberitugas berupa :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran ulang • Bimbingan perorangan • Belajar kelompok • pemanfaatan tutor sebaya
	<p>2. Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi tinggi • Membuat Produk/ karya gambar vektor dengan tingkat yang lebih

Diketahui oleh, Kepala Sekolah	Diketahui oleh, Kepala Sekolah	Diketahui oleh, Kepala Sekolah
Lasa Siagian, M.Pd. NIP. 196812101995121002	Lasa Siagian, M.Pd. NIP. 196812101995121002	Lasa Siagian, M.Pd. NIP. 196812101995121002