

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.5	Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dukuhturi	Tegal, 17 Juli 2020 Guru Mata Pelajaran
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan	Kelas/Semester : XI/Gasal	
Kompetensi Keahlian : Multimedia	Tahun Pelajaran : 2020/2021	
Kompetensi Dasar: 3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector 4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector	Alokasi Waktu : 1x12 JP @ 45 Menit	
Indikator Pencapaian Kompetensi: 3.5.1. Mengetahui aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector. 3.5.2. Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector. 4.5.1. Memasang aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector. 4.5.2. Memanipulasi gambar dan teks berbasis vector dengan fitur efek.	Materi Pembelajaran : Perangkat Lunak Vektor	Sungging Nanda, Pratama, S.Pd
	Tujuan Pembelajaran : 1. Setelah mengamati materi dan melihat video, peserta didik dapat mengetahui aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector dengan benar. 2. Setelah mengamati materi dan melihat video, peserta didik dapat menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector dengan benar 3. Setelah mempelajari dan mencoba, peserta didik dapat memasang aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector dengan tepat 4. Setelah mempelajari dan mencoba, peserta didik dapat memanipulasi gambar dan teks yang berbasis vector dengan tepat.	Mengetahui Kepala Sekolah Drs. Parman, M.Pd
	Model Pembelajaran : Project Based learning	
	Metode Pembelajaran: Diskusi, Demonstrasi dan Percobaan (<i>Eksperimen</i>) Pendekatan Pembelajaran: TPACK	
Pendahuluan (Synchronous 20 menit): 1. Guru Mengajak peserta didik bergabung melalui <i>Google Meet/Zoom</i> melalui group Whatsapp. (Kedisiplinan) 2. Guru memberi salam dan dibalas oleh peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa. (Religius) 3. Guru menanyakan keadaan siswa dan meminta peserta didik untuk mengisi presensi hadir di google form. (Komunikasi) 4. Apersepsi dengan menanyakan konsep vektor dan menyampaikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. (kolaborasi) 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai, cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan		Media, Alat dan Bahan Pembelajaran 1. Media Pembelajaran a. Video Youtube, dengan link https://www.youtube.com/watch?v=hWB20HeXaEI https://www.youtube.com/watch?v=FMI_ZqH-N34 b. Modul E-book, 2. Alat dan Bahan : a. Pensil 2B b. Kertas A4 c. Laptop/PC d. Speaker e. Smartphone f. Koneksi internet c. Google Classroom, d. Google Meet/Zoom, e. Google Form, f. WhatsApp 3. Sumber Belajar : Modul Desain Grafis Percetakan, halaman 77-89 - Penerbit : Gramedia Pustaka, Informatika - Penyusun : Hendra Hendratman - Cetak : Bandung, 2017
Inti (Synchronous dan Asynchronous 500 menit): 1. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi video langkah instalasi aplikasi gambar vector di Youtube, (Critical Thinking) 2. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom dan melakukan praktikum mandiri di rumah memasang aplikasi gambar vector CorelDraw/PicsArt di PC/Laptop atau gawai masing-masing. (Mandiri) 3. Peserta didik membuat sketsa logo di kertas A4 menggunakan pensil. (tanggung jawab) 4. Peserta didik membuat desain logo dengan memanipulasi gambar dan teks menggunakan fitur efek. (tanggung jawab) 5. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan teman lain atau bertanya dengan guru selama praktikum. (komunikasi) 6. Guru menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran. 7. Siswa membuat kesimpulan atau Simpulan dari kegiatan pembelajaran melalui Google Classroom. (kolaborasi)		
Penutup (Synchronous 20 menit): 1. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. ; (kolaborasi) 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. ; (komunikasi) 3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. (komunikasi) 5. Guru mengakhiri Kegiatan belajar ditutup dengan doa yang dipimpin oleh siswa. (komunikasi)		
Penilaian: Pengetahuan: Test Tulis dan Penugasan fitur aplikasi pengolah vektor Ketrampilan: Hasil Produk Sikap: Observasi, berdasarkan kedisiplinan presensi online, pengumpulan tugas, serta sikap dan keaktifan bertanya selama sesi daring dan diskusi WhatsApp.		

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.5	Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dukuhturi	Tegal, 17 Juli 2020 Guru Mata Pelajaran
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan	Kelas/Semester : XI/Gasal	
Kompetensi Keahlian : Multimedia	Tahun Pelajaran : 2020/2021	
Kompetensi Dasar: 3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector. 4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector. Indikator Pencapaian Kompetensi: 3.5.1. Merinci fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector. 3.5.2. Membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector. 4.5.1. Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vector. 4.5.2. Mendesain gambar dan teks yang berbasis vektor	Alokasi Waktu : 1x12 JP @ 45 Menit	Sunggging Nanda, Pratama, S.Pd
	Materi Pembelajaran : Perangkat Lunak Vektor	
	Tujuan Pembelajaran : 1. Setelah mengamati materi, peserta didik dapat merinci fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vector dengan benar. 2. Setelah mengamati materi, peserta didik dapat membandingkan gambar dan teks yang berbasis vector dengan benar 3. Setelah mempelajari dan mencoba, peserta didik dapat mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vector dengan tepat. 4. Setelah mempelajari dan mencoba, peserta didik dapat mendesain gambar dan teks yang berbasis vektor dengan tepat.	Mengetahui Kepala Sekolah Drs. Parman, M.Pd
	Model Pembelajaran : Project Based learning Metode Pembelajaran: Diskusi, Demonstrasi dan Percobaan (<i>Eksperimen</i>) Pendekatan Pembelajaran: TPACK	
Pendahuluan : (Synchronous 20 menit) 1. Guru Mengajak peserta didik bergabung melalui <i>Google Meet/Zoom</i> melalui group Whatsapp. (Kedisiplinan) 2. Guru memberi salam dan dibalas oleh peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa. (Religius) 3. Guru menanyakan keadaan siswa dan meminta peserta didik untuk mengisi presensi hadir di google form. (komunikasi) 4. Guru Bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya. (kolaborasi) 5. Apersepsi dengan mengingat kembali tentang aplikasi pengolah vector. (Berpikir kritis) 6. Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi siswa dan menyampaikan teknik kegiatan pembelajaran.		Media, Alat dan Bahan Pembelajaran 1. Media Pembelajaran a. Video Youtube, dengan link https://www.youtube.com/watch?v=hWB20HeXaEI https://www.youtube.com/watch?v=FMI_ZqH-N34 b. Modul E-book, 2. Alat dan Bahan : a. Pensil 2B b. kertas c. Laptop/PC d. Speaker e. Smartphone f. Koneksi internet g. Google Classroom, h. Google Meet/Zoom, i. Google Form, j. WhatsApp 3. Sumber Belajar : Modul Desain Grafis Percetakan, halaman 77-89 - Penerbit : Gramedia Pustaka, Informatika - Penyusun : Hendra Hendratman - Cetak : Bandung, 2017
Inti (Synchronous dan Asynchronous 500 menit): 1. Peserta didik diminta mencari referensi dan membandingkan jenis gambar dan teks vector melalui pencarian web. 2. Peserta didik mengunggah hasil kerja di google classroom (disiplin). 3. Peserta didik mengunduh LKPD di Google Classroom. 4. Membuat rancangan desain Project di kertas A4 dan jadwal kegiatan project. 5. Peserta didik melakukan praktikum mandiri di rumah membuat poster menggunakan Corel Draw/PicsArt. 6. Peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru melalui whatsapp (rasa ingin tahu) 7. Peserta didik mengerjakan soal latihan menggunakan google form. (jujur)		
Penutup (Synchronous 20 menit): 1. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. ; (kolaborasi) 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. ; (komunikasi) 3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. (komunikasi) 5. Guru mengakhiri Kegiatan belajar ditutup dengan doa yang dipimpin oleh siswa		
Penilaian: Pengetahuan: Test Tulis dan Penugasan membandingkan gambar dan teks vector. Ketrampilan: Hasil Produk. Sikap: Observasi, berdasarkan kedisiplinan presensi online, pengumpulan tugas, serta sikap dan keaktifan bertanya selama sesi daring dan diskusi WhatsApp.		

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3.6	Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dukuhturi	Tegal, 17 Juli 2020 Guru Mata Pelajaran
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan	Kelas/Semester : XI/Gasal	
Kompetensi Keahlian : Multimedia	Tahun Pelajaran : 2020/2021	
Kompetensi Dasar: Pengetahuan 3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vector Ketrampilan 4.6 Mendesain efek pada gambar vector Indikator Pencapaian Kompetensi: 1. Menjelaskan fungsi efek pada gambar vektor. 2. Membandingkan efek pada gambar vector	Alokasi Waktu : 1x12 JP @ 45 menit	
	Materi Pembelajaran : Efek pada Perangkat Lunak Vektor	Sungging Nanda, Pratama, S.Pd
	Tujuan Pembelajaran : 1. Setelah melakukan praktek, peserta didik dapat menjelaskan fungsi efek pada gambar vektor dengan tepat. 2. Setelah melakukan dan mencoba, membandingkan efek pada gambar vector dengan tepat.	Mengetahui Kepala Sekolah
	Model Pembelajaran : Project Based learning Metode Pembelajaran: Diskusi, Demonstrasi dan Percobaan (<i>Eksperimen</i>) Pendekatan Pembelajaran: TPACK	Drs. Parman, M.Pd
Pendahuluan (Synchronous 20 menit): 1. Guru Mengajak peserta didik bergabung melalui <i>Google Meet/Zoom</i> melalui group Whatsapp. (Kedisiplinan) 2. Guru memberi salam dan dibalas oleh peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa. (Religius) 3. Guru menanyakan keadaan siswa dan meminta peserta didik untuk mengisi presensi hadir di google form. (disiplin) 4. Apersepsi dengan menanyakan konsep vektor dan menyampaikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. (kolaborasi) 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai. 6. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan. (komunikasi)		Media, Alat dan Bahan Pembelajaran
Inti (Asynchronous 500 menit): 1. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi macam-macam efek CorelDraw di website. 2. Peserta didik membuat fungsi dari efek pada CorelDraw.. (tanggung jawab) 3. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom dan melakukan praktikum mandiri di rumah membandingkan efek pada CorelDraw/PicsArt di PC/Laptop masing-masing. (disiplin) 4. Peserta didik membuat Laporan efek yang dipakai dalam pembuatannya dengan di sertai penjelasan. (tanggung jawab) 5. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama praktikum. 6. Guru menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran. (tanggung jawab)		1. Media Pembelajaran a. Modul E-book, b. Google Classroom, c. Google Meet/Zoom, d. Google Form, e. WhatsApp 2. Alat dan Bahan : a. Laptop/PC b. Speaker c. Smartphone d. Koneksi internet 3. Sumber Belajar : Modul Desain Grafis Percetakan, halaman 77-89 - Penerbit : Gramedia Pustaka, Informatika - Penyusun : Hendra Hendratman - Cetak : Bandung, 2017
Penutup (Synchronous dan Asynchronous 20 menit): 1. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. ; (kolaborasi) 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.; (kolaborasi) 3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. (komunikasi) 5. Guru mengakhiri Kegiatan belajar ditutup dengan doa yang dipimpin oleh siswa. (komunikasi)		
Penilaian: Pengetahuan: Test Tulis dan Penugasan efek aplikasi pengolah vektor Ketrampilan: Hasil Produk dan Laporan praktikum Sikap: Observasi, berdasarkan kedisiplinan presensi online, pengumpulan tugas, serta sikap dan keaktifan bertanya selama sesi daring dan diskusi WhatsApp.		