

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif 3 Wates  
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
 Kelas/Jurusan : XI/Multimedia  
 Semester/Tahun Pelajaran : Gasal/ 2021/2022  
 Materi Pokok : Gambar Sketsa dan Ilustrasi  
 Sub Materi Pokok : Gambar Ilustrasi  
 Alokasi Waktu : 10 menit

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator

KD 3.3. Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi.

#### Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.3.1 Menganalisis gambar ilustrasi secara benar

KD. 4.3. Menggambar sketsa dan ilustrasi.

#### Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

4.3.1 Membuat gambar ilustrasi.

### B. Tujuan Pembelajaran :

Melalui kegiatan pengamatan, berdiskusi, menggali informasi, dan melakukan praktikum terbimbing dengan menerapkan budaya kerja 5R, siswa diharapkan dapat :

1. Menganalisis gambar ilustrasi secara tepat dan mandiri.
2. Membuat gambar ilustrasi menggunakan perangkat lunak yang sesuai dengan menerapkan budaya kerja 5R dalam proses kerja secara kreatif.

### C. Materi Pembelajaran :

Gambar Ilustrasi

### D. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : *Scientific Learning*
2. Model/strategi : *Project Based Learning*
3. Metode : Tanya jawab/diskusi, penugasan, praktik.

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi/Aktifitas Kelas	Alokasi Waktu	Alat/Bahan/Media	Strategi
<b>A. Pendahuluan</b>  <i>Motivasi</i> <i>Orientasi</i> <i>Apersepsi</i> <i>Memberi Acuan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa memastikan lab dalam keadaan : bersih (Resik) dengan membuang sampah yang ada dalam lab, Ringkas dengan menyingkirkan barang yang tidak diperlukan, dan Rapi dengan menata peralatan sesuai tempatnya.</li> <li>• Guru memberi salam kepada siswa, dan memimpin berdoa bersama.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa dan memberi motivasi untuk selalu menjaga kesehatan di masa pandemi.</li> <li>• Guru memberi apersepsi ke siswa dengan memberikan gambaran tentang penggunaan dan manfaat gambar ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari</li> </ul>	2 menit	Perangkat administrasi kelas	
<b>B. Inti</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Penentuan proyek</i></li> <li>• <i>Perancangan langkah penyelesaian proyek</i></li> <li>• <i>Penyusunan jadwal</i></li> <li>• <i>Penyelesaian proyek</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan project yang akan dikerjakan siswa pada pertemuan ketiga ini yaitu Gambar Ilustrasi.</li> <li>• Siswa membaca, memahami modul/handout dan mengamati contoh karya ilustrasi yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa sebelumnya dalam bentuk <i>soft file</i>.</li> <li>• Guru meminta siswa membuat analisis gambar ilustrasi meliputi jenis-jenis ilustrasi dan fungsinya di lembar tugas.</li> <li>• Siswa mengerjakan tugas dan mempresentasikan hasil</li> </ul>	6 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul/handout Gambar Ilustrasi</li> <li>• Komputer/laptop</li> <li>• Software pengolah gambar ilustrasi</li> <li>• Buku</li> </ul>	Tanya jawab Penugasan Praktik

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Presentasi hasil</i></li> <li>• <i>Evaluasi hasil</i></li> </ul>	<p>tugas di depan kelas/lab.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa memberikan komentar/masukan terhadap presentasi yang dilakukan</li> <li>• Guru membagikan <i>labsheet/worksheet</i> Gambar Ilustrasi kepada masing-masing siswa</li> <li>• Siswa diminta untuk membaca dan memahami terlebih dahulu <i>labsheet/worksheet</i> yang dibagikan, dan memberi kesempatan bertanya jika belum paham.</li> <li>• Siswa diminta untuk melakukan praktikum sesuai <i>labsheet/worksheet</i> yang dibagikan dengan menerapkan perilaku Rawat, yaitu siswa diminta melakukan praktikum dengan membiasakan perilaku 3R sebelumnya (ringkas, rapi dan resik) dan melakukan praktikum secara Rajin dengan menerapkan pembiasaan menaati SOP pengoperasian komputer dan tata tertib di lab.</li> <li>• Guru memeriksa, mengawasi dan membimbing siswa dalam praktikum.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa menyampaikan hasil praktikum dan diberikan feedback.</li> </ul>		<p>Referensi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat tulis</li> </ul>	
<p><b>C. Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa mengakhiri praktikum dan memastikan alat kembali dalam kondisi Ringkas, Rapi, Rawat, serta ruangan lab dalam keadaan bersih (Resik).</li> <li>• Siswa memberikan umpan balik pengalaman belajar dan refleksi diri atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>• Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang yaitu tentang Gambar Bentuk.</li> <li>• Guru mengakhiri pelajaran dengan meminta salah satu siswa memimpin berdoa</li> <li>• Guru mengucapkan salam penutup</li> </ul>	<p>2 menit</p>		

#### F. Sumber Belajar

1. Buku Desain Grafis Percetakan Kelas XI, Mediatama : 2018
2. Internet : <http://ppg.spada.ristekdikti.com>

#### G. Penilaian Pembelajaran

##### Teknik Penilaian dan Instrumen Penilaian

Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen
Penilaian Sikap	Observasi	Instrumen penilaian sikap
Penilaian Pengetahuan	Penugasan	Instrumen penilaian tugas tes tertulis
Penilaian Keterampilan	Unjuk Kerja	Labsheet/worksheet, instrument penilaian praktik

Mengetahui  
Kepala SMK Ma'arif 3 Wates

Kulon Progo, 3 Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran,

**Samsudin, S.Pd**  
NIP. 196509111989031009

**Untari Haryanti, S.Kom.**  
NIP. -

## INSTRUMEN PENILAIAN

### a. Penilaian Sikap

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Kreatif				Skor Penerapan Budaya Kerja 5R			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1.									
2.									
3.									

Kriteria penilaian :

4 : memenuhi 4 kriteria penilaian

3 : memenuhi 3 kriteria penilaian

2 : memenuhi 2 kriteria penilaian

1 : memenuhi 1 kriteria penilaian

Rubrik penilaian sikap:

Aspek	Rubrik penilaian
Kreatif dalam membuat karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ide dan konsep orisinal</li> <li>Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar dengan terampil</li> <li>Membuat karya sesuai ide dan konsep</li> <li>Menerapkan prinsip estetika dan nirmana</li> </ul>
Penerapan budaya kerja 5R	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan budaya kerja ringkas</li> <li>Menerapkan budaya kerja rapi</li> <li>Menerapkan budaya kerja resik</li> <li>Menerapkan budaya kerja rawat dan rajin</li> </ul>

### b. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
3.3 Menerapkan prinsip dasar gambar sketsa dan ilustrasi	3.3.1 Menganalisis gambar ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar Ilustrasi</li> </ul>	1. Siswa dapat mengenali definisi dan ciri-ciri gambar ilustrasi secara tepat	Uraian	1
<b>Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai</b>					
Jika jawaban benar maka mendapat skor maksimal 10					
<b>Contoh Pengolahan Nilai</b>					
IPK	No Soal	Skor Penilaian	Nilai		
1.	1	10	Nilai perolehan KD pengetahuan = jumlah skor penilaian x 10		
Jumlah		10			
Kriteria Nilai : 0-74 : Belum Tuntas 75 – 100 : Tuntas					

### c. Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Membuat gambar ilustrasi				
		Persiapan Kerja	Proses kerja	Hasil	Waktu	Nilai Akhir
1.						
2.						
3.						

Pedoman penskoran :

	Persiapan	Proses	Hasil	Waktu	$\sum$ NK/NP
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	20%	30%	30%	20%	
NK					

Keterangan:

- Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal


$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- *NP = Nilai Praktik merupakan penjumlahan dari NK*

Rubrik penilaian:

NO	KOMPONEN PENILAIAN	INDIKATOR	SKOR
1.	Persiapan Kerja A. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 – 100
		Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 – 90
		Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 – 79
2.	Proses dan Hasil Kerja a. Kemampuan mengolah ide menjadi bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dengan perangkat lunak yang sesuai	Kemampuan mengolah gambar dan menggunakan aplikasi baik	91 – 100
		Kemampuan mengolah gambar dan menggunakan aplikasi cukup	80 – 90
		Kemampuan mengolah gambar dan menggunakan aplikasi kurang	70 – 79
	b. Hasil Kerja	Karya orisinil dan menerapkan estetika nirmana secara baik	91 – 100
		Karya modifikasi dan cukup menerapkan estetika nirmana	80 – 90
		Karya imitasi dan kurang menerapkan estetika nirmana	70 – 79
3.	Waktu Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	91 – 100
		Selesai tepat waktu	80 – 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 – 79

Instrumen penilaian keterampilan :

	<b>SMK MA'ARIF 3 WATES</b>		
	Nama Siswa :		Kelas :
	Semester : 1	Tgl :	Nilai :
	Revisi : 0		Waktu : 2 x 45" TTD Guru :
Kegiatan: Membuat gambar ilustrasi dengan software gambar ilustrasi			

### LABSHEET DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

KD : 4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi  
 IPK : 4.2.1 Membuat gambar ilustrasi

A. Alat

1. PC/Laptop
2. Aplikasi pengolah gambar ilustrasi

B. Keselamatan Kerja

1. Berdoalah sebelum memulai kegiatan belajar
2. Nyalakan PC/Laptop sesuai SOP
3. Dilarang membawa makanan dan minuman di dalam lab dan mematuhi tata tertib serta instruksi dari pembimbing/guru.

C. Petunjuk Kerja

1. Nyalakan komputer/laptop sesuai SOP
2. Buka aplikasi pengolah gambar vektor (Adobe Illustrator atau CorelDraw)

3. Buatlah karya gambar ilustrasi yang telah anda konsep sebelumnya.
4. Simpan hasil pekerjaan Anda dan kirimkan filenya ke email : [untariharyanti@gmail.com](mailto:untariharyanti@gmail.com) .
5. Waktu pengerjaan maksimal 90 menit.

D. Penilaian

Kriteria penilaian berdasarkan orisinilitas ide, penerapan estetika dan nirmana, serta tingkat kreativitas.

E. Contoh :

Sumber dari tutorial youtube oleh Takevektor dan freepik.com

