

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Alma Ata Majenang  
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan  
Materi Pokok : Pemberian efek pada gambar vector  
Alokasi Waktu : 1JP (@ 30 menit ) X 1 Pertemuan  
Kelas/Semester : XI/ Ganjil  
Pertemuan : 3JP (12x45 menit)

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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, 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
3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1 Menjelaskan desain efek pada gambar vector 4.6.2 Mendesain efek pada gambar vector

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui contoh yang diberikan oleh guru, siswa dapat menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor berdasarkan bahan tayang guru dengan teliti.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menganalisis pemberian efek pada gambar vektor berdasarkan penjelasan guru dengan teliti.
3. Melalui diskusi dan penugasan, siswa dapat menjelaskan desain efek pada gambar vector berdasarkan penjelasan guru dengan mandiri.
4. Melalui diskusi, siswa dapat mendesain efek pada gambar vector berdasarkan modul dengan mandiri.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Fakta	Vector
Konsep	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konsep gambar vector</li><li>• Efek pada gambar vector</li></ul>
Prosedur	Langkah kerja pembuatan gambar vector dengan efek

### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Student Center / *Scientific*
- Model : *Project based learning*
- Metode : Diskusi, Informasi, Praktek

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Indikator:

- 3.6.1 Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor
- 3.6.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor Mencoba mendesain menggunakan tipografi yang tepat
- 4.6.1 Menjelaskan desain efek pada gambar vector
- 4.6.2 Mendesain efek pada gambar vector

#### 1. **Pendahuluan** (10 menit) (Online/Sinkron) Melalui Zoom

- Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- Mengondisikan siswa untuk berdoa.
- Presensi, menanyakan keadaan siswa.
- Apersepi, dengan menanyakan :  
*Penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector*
- Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu efek pada gambar vector.

#### 2. **Kegiatan Inti**

Sintak Model	Kegiatan
Penentuan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru meminta peserta didik untuk melihat berbagai efek pada</li></ul>

<p>pertanyaan mendasar</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<p>gambar vector (melalui classwork pada google classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan pendapat kepada peserta didik tentang efek pada gambar vector (melalui forum diskusi google classroom)</li> <li>• Peserta didik mengamati bahan tayang yang disajikan oleh Guru. (melalui classwork pada google classroom)</li> <li>• Peserta didik menyampaikan pendapat tentang efek pada gambar vector (melalui forum diskusi pada google classroom)</li> </ul>
<p>Mendesain perencanaan proyek</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi tentang berbagai pembuatan gambar vector dengan efek (melalui forum diskusi pada google classroom)</li> <li>• Peserta didik <b>mengidentifikasi</b> cara pemilihan efek (melalui classwork pada google classroom)</li> <li>• Guru menugaskan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah utama apa dalam pembuatan gambar vector dengan efek (melalui forum diskusi pada google classroom)</li> <li>• Peserta didik mengidentifikasi masalah – masalah melalui contoh yang didemonstrasikan oleh guru mengenai perancangan gambar vector dengan efek (melalui forum diskusi pada google classroom)</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan perancangan gambar vector dengan efek (melalui forum diskusi pada google classroom)</li> </ul>
<p>Menyusun jadwal</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta peserta didik untuk membuat jadwal pembuatan gambar vector dengan efek</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan tentang jadwal pembuatan gambar vector dengan efek</li> </ul>
<p>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan peserta didik untuk merekam proses kegiatan membuat gambar vector dengan efek dari awal hingga akhir lalu hasil rekaman di upload ke youtube</li> <li>• Peserta didik melakukan praktek membuat gambar vector dengan efek sambil direkam dan hasilnya diupload ke youtube</li> </ul>
<p>Menguji hasil</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan peserta didik untuk menyajikan</li> <li>• Peserta didik menampilkan hasil proyek dengan video yang telah di upload ke youtube</li> <li>• Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap proyek.</li> </ul>
<p>Mengevaluasi pengalaman</p> <p>(online/Asinkron) melalui google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan peserta didik untuk membuat simpulan terhadap proses pembuatan gambar vector dengan efek</li> <li>• Peserta didik memperbaiki hasil proyek dan membuat simpulan.</li> </ul>

3. **Penutup** (10 menit) (online/sinkron) Melalui zoom
  - Siswa membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
  - Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
  - Siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
  - Guru melakukan penilaian.
  - Guru Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
  - Guru Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
  - Guru mengucapkan Salam penutup.

## G. SUMBER BELAJAR

1. Jobsheet Praktikum menggabungkan Pemberian efek pada gambar vector
2. Modul Desain Grafis Percetakan : Levi. desain grafis percetakan XI Multimedia.2018
3. Internet :
  - ❖ <https://qerdu.com/2020/01/21/desain-logo-coreldraw>
  - ❖ <https://piter-tws.blogspot.com/2019/08/modul-desain-grafis-percetakan-kelas-xi-Multimedia.html>
4. Video Pemberian efek pada gambar vector
5. Powerpoint Pemberian efek pada gambar vector
6. Aplikasi zoom meet dan Platform Google classroom
7. Laptop atau Perangkat Komputer
8. Aplikasi corel draw

## H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

### 1. Teknik dan Bentuk Penilaian

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
• Penilaian Sikap : observasi	Lembar Jurnal
• Penilaian Pengetahuan : tes tulis	Pilihan Ganda
• Penilaian Keterampilan : tes kinerja	Lembar Kinerja (proses)

### 2. Instrumen Penilaian

#### Sikap :

**Tabel 2.1** Penilaian sikap spiritual

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

**Tabel 2.2** Penilaian sikap sosial

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap


**Pengetahuan :**

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Tes Tertulis

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor	Efek pada gambar vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor</li> <li>Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor</li> </ul>	1 2	Essay

**Pengetahuan :**

- Soal
  4. Lebih efektif vector atau bitmap?
  5. Mengapa vector lebih kecil dari bitmap ?
- Kunci Jawaban
  1. Bitmap. Karena berformat .bmp, .jpg, .gif.
  2. Karena vector hanyaa untuk animasi yang beresolusi lebih kecil daripada bitmap yang berukuran dan beresolusi lebih besar

- Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jml Benar}}{2} \times 100$$

**Penilaian Ketarampilan**

**Tabel 4.1** Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Teknik Penilaian
1	Mendesain efek pada gambar vektor	Efek pada gambar vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan desain efek pada gambar vector</li> <li>Mendesain efek pada gambar vector</li> </ul>	Proses

- Instrumen

Petunjuk : Berilah tanda check (v) pakaikolom skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>			
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapi			

	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapi			
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>			
	Prosedur pembuatan gambar vector dengan efek tertentu			
<b>C</b>	<b>Hasil</b>			
	Permasalahan pembuatan gambar vector dengan efek tertentu			
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>			
	Sikap kerja saat melakukan pembuatan gambar vector dengan efek tertentu			
<b>E</b>	<b>Waktu</b>			
	Ketepatan waktu kerja			

• **Rubrik Penilaian**

No	Komponen/Sub Komponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>		
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapi</li> <li>• Hadir tepat waktu, berseragam lengkap</li> <li>• Hadir tepat waktu, berseragam tidak lengkap</li> </ul>	3 2 1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapi</li> <li>• Alat dipersiapkan dengan lengkap</li> <li>• Alat dipersiapkan dengan tidak lengkap</li> </ul>	3 2 1
<b>B</b>	<b>Proses Kerja</b>		
	Prosedur pembuatan gambar vector dengan efek tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan Prosedur pembuatan gambar vector dengan efek tertentu yg tepat</li> <li>• Menunjukkan Prosedur pembuatan gambar vector dengan efek tertentu dg kurang tepat</li> <li>• Menunjukkan Prosedur pembuatan gambar vector dengan efek tertentu dg tidak tepat</li> </ul>	3 2 1
<b>C</b>	<b>Hasil</b>		
	Permasalahan pembuatan gambar vector dengan efek tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar vector dengan efek dibuat dengan tepat</li> <li>• Gambar vector dengan efek dibuat dengan kurang tepat</li> <li>• Gambar vector dengan efek dibuat dengan tidak tepat</li> </ul>	3 2 1
<b>D</b>	<b>Sikap Kerja</b>		
	Sikap kerja saat melakukan pembuatan gambar vector dengan efek tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan dan melaporkan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, dan melaksanakan</li> <li>• Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melaksanakan, atau melaporkan</li> </ul>	3 2 1
	<b>Waktu</b>		

	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 30 menit	3
		1-30 menit	2
		Lebih dari 30 menit	1

**Mengetahui,  
Kepala SMK Alma Ata Majenang**

**Majenang, 2020  
Guru Mata Pelajaran**

**Drs. Nursin Romli, M.Pd**

**Ari Yohana, S.Kom**