

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

1. Identitas

Sekolah : SMK Islam Nurul Hadi
Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kegrafikaan
Kelas/Semester : X/1
Materi Pokok : Memahami fasilitas aplikasi perangkat lunak berbasis vector dan bitmap
Sub Pokok Bahasan: Perangkat lunak berbasis vector
Alokasi Waktu : 8 JP (1 JP = 45 menit)
Pertemuan : Ke-1&2 (2 JP)

2. Kompetensi Inti

- KI-3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Grafika 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 Teknik Grafika. 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.

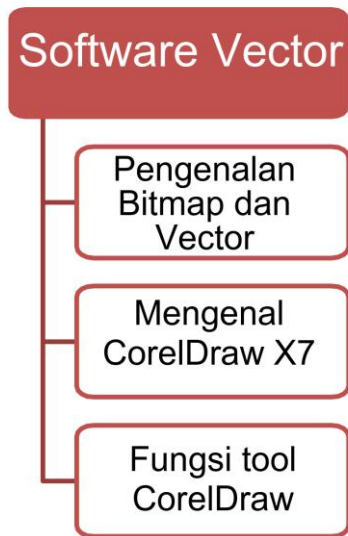
3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN		KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN	
3.2	Memahami fasilitas aplikasi perangkat lunak berbasis vector dan bitmap	4.2	Mencoba fasilitas aplikasi perangkat lunak berbasis vector dan bitmap
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	
3.2.1	Menganalisis gambar berbasis vector	4.2.1	Mampu membandingkan format gambar vector dan bitmap
3.2.2	Menganalisis format gambar berbasis bitmap	4.2.2	Menerapkan fungsi tool software grafis vector
3.2.3	Menganalisis tools software grafis vector dan fungsi-fungsinya secara tepat berdasarkan studi literasi	4.3.3	Siswa mampu membuat karya sederhana dengan software grafis vector

4. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat **menganalisis** format gambar vector dan bitmap, **menganalisis** tool software grafis, **mendiskusikan** tools dan fungsi-fungsinya secara tepat berdasarkan studi literasi, **membandingkan** format gambar vector dan bitmap, **menerapkan** pengetahuan tools software grafis, **membuat** karya sederhana dengan mengembangkan nilai karakter **semangat, berpikir kritis, kreatif, kemandirian, kejujuran (integritas), santun, dan ketelitian**

5. Materi
a. Peta Konsep



6. Media/alat pembelajaran
a. Presentasi Power Point
b. Google form
c. Aplikasi CorelDraw
d. Netsupport Student

7. Bahan dan Sumber Belajar
a. Modul ajar
b. Video dari internet/Youtube

8. Metode Pembelajaran
Model pembelajaran : Problem based learning
Pendekatan : Saintifik TPACK

9. Kegiatan Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN (LURING)	NILAI KARAKTER	ALOKASI WAKTU
PERTEMUAN KE-1&2 (LURING)		
A. Kegiatan Pendahuluan		
<ol style="list-style-type: none"> 1. peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabarnya masing-masing 2. Peserta didik mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal 3. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru 4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran 5. Peserta didik dapat menyanyikan lagu Nasional/Daerah dan dilanjutkan peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak 6. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya 7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan, tujuan kegiatan belajar, indikator pembelajaran, penilaian serta motivasi yang disampaikan guru 8. Peserta didik menyanyikan yel-yel SMK BISA sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar 	<p>Religiusitas-PPPK-TPACK Peduli</p> <p>Menghargai kedisiplinan</p> <p>Nasionalisme</p> <p>Komunikasi</p> <p>Kolaborasi Saintifik</p> <p>Mengamati</p> <p>menyemangati</p>	15 Menit
B. Kegiatan Inti		
<p>Tahap 1 Pendekatan Sientifik : Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara seksama mencermati materi pada tayangan powerpoint 2. Peserta didik mengamati pengenalan perangkat lunak berbasis vector dari software CorelDraw 	<p>TPACK</p> <p>Critical thinking</p>	60 menit
<p>Tahap 2 Pendekatan Sientifik : Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang perangkat lunak berbasis vector dari software CorelDraw 	<p>Critical thinking</p>	
<p>Tahap 3 Pendekatan Sientifik : Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik membentuk kelompok diskusi 5. Peserta didik berdiskusi tentang materi perangkat lunak berbasis vector 6. Peserta didik menggali informasi tentang perangkat lunak berbasis vector 	<p>Kolaborasi</p> <p>Critical thinking-TPACK</p>	
<p>Tahap 4 Pendekatan Sientifik : Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menyimpulkan fungsi tool perangkat lunak berbasis vector 8. Peserta didik membuat desain sederhana dari software berbasis vector 	<p>Critical thinking</p> <p>Creativity</p>	

Tahap 5 Pendekatan Sientifik : Mengkomunikasikan 9. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan perangkat lunak berbasis vector 9. Peserta didik memberikan komentar/tanggapan setelah presentasi 10. Peserta didik memberikan apresiasi kepada teman lainnya dalam bentuk tepuk tangan	Communication Communication Apresiasi	
C. Kegiatan Penutup		
1. Peserta didik untuk membuat rangkuman materi belajar 2. Guru melakukan refleksi sebagai penguatan dari kegiatan pembelajaran hari ini 3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 4. Guru memberikan latihan soal dan peserta didik secara individu menjawab melalui aplikasi google form : https://bit.ly/SOAL_COREL 5. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran, dan motivasi untuk tetap semangat serta tetap menjaga kesehatan 6. Peserta didik mencatat informasi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 7. Peserta didik berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran	Peduli Religiusitas	15 menit

Penilaian

➤ Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : karakter **semangat, berpikir kritis, kreatif, kemandirian**, kejujuran (**integritas**), **santun, ketelitian**
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan: Projek/Portofolio

➤ Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes tertulis : uraian di google form
- c. Unjuk kerja: penilaian hasil analisis
- d. Portofolio : penilaian hasil karya
- e. Program Remedial :
 - ❖ Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa dikelas.
 - ❖ Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes
- f. Program Pengayaan :
 Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Kepala SMK Islam Nurul Hadi

Demak, 12 Juli 2021
 Guru Mapel

Edi Basuki Widiyanto, S. Pd

Faiz Abdul Rokhman, S. Kom