

	FORMULIR	Kode Dok.	KUR/RRP/DG-001
	FORMAT RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	Status Revisi	00
		Halaman	1 dari 8
		Tanggal Terbit	03 Mei 2021

A. Identitas Program Pendidikan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
 Mata Pelajaran : Implementatif Design Grafis
 Materi Pokok : Desain Grafis Percetakan
 Kompetensi Dasar : **MEMBUAT DESIGN KEMASAN PRODUK**
 Kompetensi Keahlian: Produksi Grafika
 Kelas/Semester : XI / 3
 Tahun Pelajaran : 2020 - 2021
 Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan (1 pertemuan = 3 JP @ 45 Menit)
 Pertemuan : Pertama (1)

B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di masyarakat, rumah, sekolah.
4. **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup *Implementatif Design Grafis* 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

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI	INDIKATOR
3.2. Memahami konsep desain detail	3.2.1. Menganalisis fenomena di lingkungan masyarakatan 3.2.2. Mencari solusi dari permasalahan yang terjadi

4.2. Menindaklanjuti Konsep desain detail	4.2.1. Mengoprasikan software adobe ilustrator cs 6 4.2.2. Membuat artwork kemasan 4.2.3. Membuat mall kemasan 4.2.4. Membuat design kemasan produk 4.2.5. Mencetak hasil design dgn mesin digital printing

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat fenomena yang terjadi di tengah masyarakat, siswa dapat **menyebutkan** masalah dasar yang menjadi kunci.
2. Setelah mengkomunikasikan solusi dengan kelompoknya, siswa dapat **menciptakan** ide produk yang akan didesain.
3. Setelah melakukan diskusi, siswa mampu **membuat ukuran** kemasan yang akan didesain.
4. Setelah mengidentifikasi bentuk-bentuk kemasan makanan dari internet, siswa mampu **membuat** artwork kemasan.

E. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK):

1. Religiusitas (mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan Doa)
2. Nasionalisme (Menyanyikan Lagu Nasional “Indonesia Pusaka”)
3. Kejujuran (tidak melakukan plagiat)
4. Kedisiplinan (Memasuki ruang Google Mett tepat waktu, serta menyimak dengan baik arahan Guru)

F. Materi Ajar

MATERI REGULER	MATERI REMEDIAL	MATERI PENGAYAAN
Mengoprasikan aplikasi Adobe Illustrator CS 6	Mengoprasikan aplikasi Adobe Illustrator CS 6	Mengoprasikan aplikasi Adobe Illustrator CS 6 yang terintegrasi dengan Adobe Photoshop
Desain Grafis Percetakan	Desain Grafis Percetakan	Prosedur Membuat design kemasan produk untuk soft case & hard case

G. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*
Model : *Problem Base Learning*
Metode : Study kasus, praktikum, Project Work

H. Media dan Bahan

a. Media

1. Google Meet
2. Google Class Room
3. Aplikasi Quizzi
4. Aplikasi Ebook FLIP PDF (link : <https://online.flipbuilder.com/kxyig/pmix>)
5. Hyper Supermarket Franchise India Review Video; 2019; HyperSupermarket Online
6. PUSAT KUE BASAH TANGERANG; 2020; Gozy Isa

b. Bahan

1. Kertas HVS
2. Pensil 2H
3. Pensil warna/Crayon/sejenisnya
4. Kertas cetak (sesuai produk) Artcarton/Cartonbox/artpaper/dll
5. Lem perekat
6. Sample Makanan

I. Sumber Belajar

1. Edi Sarwono; 2018; Adobe Illustrator Great Tutorial; Jakarta - PT. Elex Media komputindo
2. Hongky Suteja; 2021; Modul PBL Desain Grafis Percetakan; Manado – UNIMA
3. Hasan; 2019; Kemasan Makanan Ramah Lingkungan; <https://www.tab-packaging.co.id>

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Link Google Meet di share melalui Group kelas kepada siswa 2. Guru dan siswa saling memberi dan menjawab SALAM, serta menyampaikan kabarnya masing-masing. 3. Siswa dicek kehadirannya dengan melakukan presensi dari Google Form 4. Guru mengajak siswa untuk berdoa sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing, dipimpin oleh siswa yang paling ceria wajahnya. 5. Siswa menyiapkan diri, agar siap untuk belajar, serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin selama pembelajaran berlangsung. 6. Siswa menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya/Lagu Nasional, dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme. 7. Peregangan dan gerakan2 fisik untuk senam otak 8. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya, dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya (<i>Communication – 4C</i>) 9. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C – Colaboration – Sainifik – menanya) 10. Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang <i>Pengolahan Image</i>. <p>Tahap 1 : Penyampaian Tujuan & Motivasi siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta memotivasi yang disampaikan guru (<i>Communication – 4C</i>) 12. Siswa menyanyikan yel-yel kelas sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar 	30 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan Inti	<p>Tahan 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</p> <p>13. Siswa membentuk 4 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 6 orang</p> <p>14. Setiap masing-masing kelompok dibagikan lembar kerja (LKPD)</p> <p>Tahap 3 : Penyajian informasi</p> <p>15. Siswa secara berkelompok mengamati video yang diputar tentang fenomena pasar makanan di masyarakat.</p> <p>16. Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan oleh guru (saintifik-menanya) dan (4C-Comunication) dan dituliskan pada LKPD</p> <p>17. Siswa bersama guru menganalisis tentang permasalahan yang ada pada fenomena yang ditayangkan melalui media 2 video yang baru saja ditayangkan (Communication, Colaboration, Creating – 4C)</p> <p>Tahap 4 : Membimbing kegiatan Belajar Kelompok</p> <p>18. Siswa secara berkelompok menganalisa permasalahan berdasarkan tayangan video dan mengerjakan LKPD yang telah dibagikan (Saintifik – Mengamati)</p> <p>19. Siswa secara berkelompok mencari solusi dari permasalahan tersebut serta menciptakan ide desain untuk mewujudkan solusi tersebut dan menyusun rencana tindak lanjut/survey objek (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i> – 4C)</p> <p>20. Siswa mengamati dan mengidentifikasi serta menuliskan langkah kerja mengimplementasikan karya cipta desain yang baru saja didiskusikan (<i>Creativity Thinking and innovation</i>) .</p> <p>21. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi kelompok</p> <p>22. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok (mengkomunikasikan)</p> <p>23. Siswa bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD</p> <p>24. Siswa diberikan penguatan dengan memberikan jawaban.</p>	90 menit
Penutup	<p>25. Siswa mendengarkan ulasan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru dan menjawab kuis yang diberikan guru</p> <p>Tahap 5 : Kuis atau pemberian evaluasi</p> <p>26. Siswa mengerjakan evaluasi menggunakan aplikasi Quiziz online untuk diambil penilaian</p>	60 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<p>27. Siswa memasukan kode quiz</p> <p>28. Guru dan siswa bersama-sama melihat hasil peringkat evaluasi</p> <p>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</p> <p>29. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</p> <p>30. Sebelum pelajaran ditutup, guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang telah kamu pelajari hari ini? • Apa yang paling kalian sukai dari pelajaran hari ini? • Apa yang belum kalian pahami pada pelajaran hari ini ? (Mengkomunikasikan) <p>REMEDIAL</p> <p>31. Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan mengajak siswa untuk selalu berhemat energi (religiusitas)</p> <p>32. Menyanyikan lagu daerah “manuk dadali” dari Jawa Barat (Nasionalisme)</p> <p>33. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling murung dalam kegiatan pembelajaran (religiusitas)</p>	

K. Teknik Penilaian

a. Sikap spiritual dan sikap sosial

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INST.	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1	Observasi	Jurnal		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
2	Penilaian diri	Chek list		Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran
3	Penilaian antar teman	Angket		Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran

b. Pengetahuan

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INST.	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) jawaban terbuka		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assesment for learning)
2	Penugasan	Tugas kelompok dalam bentuk survey objek penelitian		Setelah pelajaran di sekolah usai	Penilaian untuk pembelajaran (assesment for learning) dan sebagai pembelajaran (assesment as learning)
3	Tertulis	Tugas tertulis dalam bentuk aplikasi quiziz		Setelah pelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assesment of learning)
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik dari penugasan atau tes tertulis		Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assesment of learning)

c. Ketrampilan

NO	TEKNIK	BENTUK INSTRUMEN	CONTOH BUTIR INST.	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN
1	Praktikum	Tugas (ketrampilan)		Setelah usai pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)
2	Produk	Tugas (ketrampilan)		Setelah usai pembelajaran	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3	Proyek	Tugas Besar		Usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
4	Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek		Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning)

L. Pembelajaran Remedial

Bentuk kegiatan pembelajaran remedial antara lain:

- Pembelajaran ulang
- Bimbingan perorangan
- Belajar kelompok
- Pemanfaatan tutor sebaya

M. Pembelajaran Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan atau pendalaman materi.

- Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi
- Meringkas buku-buku referensi dan atau
- Mewawancarai narasumber.

Manado, 03 Mei 2021

Mahasiswa PPG,

Hongky Suteja, S.Kom

No.UKG : 201500854825

**)KI dan KD Sikap Spritual dan Sikap Sosial ditambahkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama dan PPKn.*

****) Semua sintaksis/langkah model pembelajaran dapat lengkap pada setiap pertemuan, atau dapat lengkap pada beberapa pertemuan*