

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Roudlotlul Muhtadiin
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Kelas/Semester : X/I (GASAL)
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Tema : Gambar Vektor
 Alokasi Waktu : 30 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	IPK
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.	3.6.1 Menganalisis (C4) fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor 3.6.2 Memilih (C4) fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor pada gambar berbasis vektor yang disajikan.
4.6 Menggunakan Perangkat Lunak pengolah gambar vektor	4.6.1. Membuat (C4) gambar vektor dengan fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor 4.6.2. Menyajikan (C4) gambar vektor hasil pengolahan.

B. Tujuan Pembelajaran

- Setelah guru dan peserta didik (*kolaborasi guru dan peserta didik*) melihat video (*integrasi ICT*), peserta didik dapat menganalisis (*HOTS*) fungsi fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan baik dan benar.
- Setelah guru dan peserta didik berdiskusi (*kolaborasi guru dan peserta didik*) dan mencari bahan ajar melalui internet (*integrasi ICT*), peserta didik dapat memilih (*HOTS*) fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor sesuai dengan gambar berbasis vektor yang disajikan oleh guru dengan tepat.
- Setelah guru dan peserta didik bersama-sama melakukan penyelidikan (*kolaborasi guru dan peserta didik*) tentang fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor, peserta didik dapat membuat (*HOTS*) gambar berbasis vektor dengan fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor secara menarik dan kreatif (*nilai PPK*).
- Setelah guru mengarahkan peserta didik membuat gambar vektor, peserta didik dapat menyajikan (*HOTS*) hasil pembuatan gambar berbasis vektor dengan percaya diri (*nilai PPK*).

C. Kegiatan Pembelajaran

<p>Model : blended learning (project based learning)</p> <p>Produk : Gambar Logo Sederhana Berbasis Vektor</p> <p>Media dan Alat Pembelajaran : Laptop, LCD proyektor, Speaker, students</p>	<p>1. Kegiatan Awal (5 menit) <i>Apersepsi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam di dalam google classroom. Guru mengupload presensi di dalam google classroom dan peserta didik mengisi presensi yang di sediakan. Peserta didik bersama-sama dengan guru berdo'a (<i>religius-PPK</i>) sebelum memulai pembelajaran di pimpin oleh peserta didik yang paling awal mengisi absensi kelas. (<i>Menghargai kedisiplinanpeserta didik/PPK</i>) Guru memberikan arahan tentang tujuan pembelajaran (<i>Kegiatan a-d merupakan implementasi neuroscience-tahap pra pembelajaran</i>) Peserta didik menyimak (<i>tahapan-saintifik</i>) dan memperhatikan Peserta bertanya jawab dengan peserta didik berkaitan dengan materi yang akan di bahas (<i>4C-Collaboration</i>)(<i>Saintifik - Menanya</i>) (<i>Kegiatan e-f merupakan implementasi neuroscience-tahap persiapan</i>) <p>2. Kegiatan Inti (20 menit) <i>1) Fase 1: Penentuan Pertanyaan Mendasar</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengunggah power point yang berisi tentang gambar fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor dan hasil pengolahan gambar vektor berupa logo sederhana dan beberapa contoh kartu nama. Peserta didik mendownload dan mempelajari tentang bahan ajar yang diunggah oleh guru. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait tentang bahan ajar yang diberikan melalui google classroom. (<i>4C-Comunication</i>) Guru memberikan pertanyaan tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Apa kegunaan fitur-fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor - Bagaimana membuat logo sederhana berbasis vektor dengan menggunakan perangkat lunak pengolah vektor.
---	---

worksheet,
power poin
presentation,
**Google
Classroom,
zoom**

Sumber Belajar :Buku peserta didik, Video ajar mengenai materi terkait, Sumber belajar lain yang relevan, seperti internet.

- 2) **Fase-2 : Mendesain Perancangan Proyek**
 - a. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang
 - b. Setiap kelompok membentuk group WhatsApp untuk memudahkan dalam berkoordinasi.
 - c. Peserta didik di berikan tugas untuk membuat logo sederhana berbasis vektor
 - d. Peserta didik berdiskusi lewat group kelompok Whatsapp tentang rancangan logo berbasis vektor
 - 3) **Fase 3 : Menyusun Jadwal**
 - a. Peserta didik bersama sama dengan guru (**kolaborasi guru dan peserta didik**) menentukan alokasi waktu pembuatan logo sederhana berbasis vektor selama 10 menit.
 - 4) **Fase-4 : Memonitoring peseta didik dan kemajuan proyek**
 - a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan observasi terhadap berbagai sumber yang telah disediakan terkait pembuatan logo sederhana berbasis vektor. (**Saintifik-observasi**)
 - b. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik (**kolaborasi guru dan peserta didik**) terkait pembuatan logo sederhana berbasis vektor. (**Saintifik-Menanya**) dan (**4C-Comunication**).
 - c. Peserta didik membuat logo sederhana berbasis vektor.
 - 5) **Fase-5 : Menguji hasil**
 - a. Guru meminta peserta didik untuk mengunggah hasil kerja kelompok terkait logo sederhana berbasis vektor
 - b. Guru memberikan umpan balik tentang gambar yang dihasilkan oleh setiap kelompok.
 - c. Peserta didiik melihat hasil umpan balik yang diberikan oleh guru.
 - 6) **Fase-6 : Mengevaluasi pengalaman**
 - a. Peserta didik mengerjakan soal soal evaluasi yang di bagikan melalui google classroom.
- 3. Kegiatan penutup (5 menit)**
- a. Guru bersama peserta didik baik (secara individual maupun kelompok) melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. (**Critical Thinking and Communication-4C**)
 - b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - c. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok
 - d. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Ranah	Jenis	Bentuk	Ket.
Sikap	Non-tes	Observasi	-
Pengetahuan	Tes	Pilihan ganda Uraian	-
Keterampilan	Non-tes	Unjuk Kerja	-

2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

E. Rencana Tindak Lanjut

1. Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran yakni SKM 75 sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan.

2. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran yakni SKM 75 pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial.

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Arif Munzaki, M.Pd

Jepara, Agustus 2020

Guru Mata Pelajaran,

M. Ainunni'am, S.Kom

Lampiran 1

PENILAIAN RANAH SIKAP

Mata Pelajaran : DASAR DESAIN GRAFIS
Kelas/Semester : X
Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan saat diskusi di dalam zoom meeting

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

1. K (kurang) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh dalam melaksanakan tugas.
2. C (cukup) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
3. B (Baik) jika menunjukkan jika menunjukkan ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
4. SB (Sangat Baik) adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Kerjasama				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B
1.																					
2.																					
3																					
4																					
5																					

Lampiran 2

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.6. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.	3.6.1. Menganalisis (C4) fungsi fitur fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor	1. Peserta didik dapat menganalisis fungsi fitur fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor.	Pilihan Ganda (1-3)	terlampir
	3..2. Memilih (C4) fitur fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor sesuai gambar berdasarkan fitur	2. Disajikan gambar tools perangkat lunak pengolah gambar vektor, peserta didik dapat memilih dengan tepat gambar tools dengan fungsinya	Pilihan ganda (4-5)	terlampir

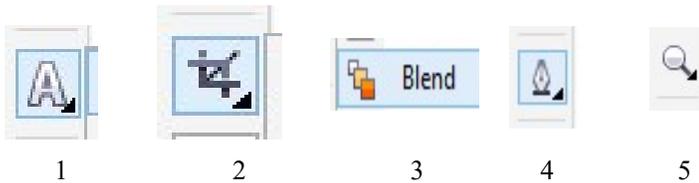
Lampiran 3

BENTUK SOAL PENGETAHUAN

Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Rectangle Tool berfungsi untuk.....
 - a. Membuat garis lurus
 - b. Membuat persegi atau persegi panjang
 - c. Membuat lingkaran atau ellips
 - d. Membuat segitiga atau segi banyak
 - e. Membuat gambar spiral
2. Alat yang digunakan untuk membentuk garis artistik adalah....
 - a. Artistic media tool
 - b. Shaoe tool
 - c. Pen tool
 - d. Zoom tool
 - e. Crop tool
3. Dimension tool adalah alat untuk ...
 - a. Membuat garis artistic
 - b. Membuat kurva
 - c. Membuat tabel
 - d. Membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal dan sebagainya.
 - e. Semua benar

Cermatilah gambar dibawah ini!



4. Gambar manakah yang berfungsi sebagai.....
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
5. Gambar manakah yang berfungsi sebagai...
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e.

Lampiran 4

PEDOMAN PENILAIAN PENGETAHUAN

Jawaban benar =1

Jawaban salah = 0

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor penilaian	Nilai
1	A	1	Skor perolahan: Jawaban benar X 20 = 100
2	B	1	
3	C	1	
4	D	1	
5	D	1	
Jumlah		5	

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.6. Menggunakan Perangkat Lunak pengolah gambar vektor	4.6.1. Membuat gambar vektor dengan fitur –fitur perangkat lunak pengolah gambar vektor	1. Peserta didik membuat gambar logo sederhana berbasis vektor.	Proyek	terlampir
	4.6.2. Menyajikan gambar vektor hasil pengolahan.	2. Peserta didik mampu mempresentasi kanya		

Lampiran 6

BENTUK SOAL KETRAMPILAN

Gambarlah sebuah logo sederhana berbasis vektor dan unggah hasil karya kalian ke dalam google classroom!

Lampiran 7

PENILAIAN KETERAMPILAN

	Skor (1-4)	Kriteria Skor
Perencanaan 5.2. Persiapan 5.3. Rumusan masalah		Skor 3 = tepat Skor 2 = kurang tepat Skor 1 = Tidak tepat
Pelaksanaan: a. Sistematis Kegiatan b. Keakuratan Informasi c. Kuantitas Sumber Data d. Analisis Data e. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
Persentasi: a. Performans b. Penguasaan		Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
Jumlah skor maksimal = 32		
Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 32) x 100		