

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMKS PAB 1 Helvetia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester	: XI / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 3 x 2 JP x 35 Menit
Topik	: PEMBUATAN EFEK PADA GAMBAR VEKTOR

A. Kompetensi Inti (KI)

Rumusan kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, dam), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

1. Pengetahuan (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.

2. Keterampilan (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 (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD 3.6)

Kompetensi Dasar 3.6	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 3.6
3.6. Menganalisis Pemberian Efek Pada Gambar Vector	3.6.1. Menganalisis fungsi efek pada gambar vektor (C4) 3.6.2. Mengimplementasikan efek pada gambar vektor (C3) 3.6.3. Memadukan efek pada gambar vektor dalam sebuah poster (C6)

Kompetensi Dasar (KD 4.6)

Kompetensi Dasar 4.6	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 4.6
4.6. Mendesain Efek Pada Gambar Vector	4.6.1. Menjelaskan fitur dalam efek pada gambar vektor (P4) 4.6.2. Menunjukkan efek gambar vektor hasil desain (P3) 4.6.3. Mengombinasikan beberapa efek gambar vektor dalam sebuah poster (A4)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Sains (**Science**), Teknologi (**Technology**), Teknik (**Engineering**), Seni (**Art**) dan Matematika (**Mathematic**) disingkat STEAM dan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan tutorial dalam pembelajaran Pembuatan Efek pada Gambar Berbasis Vektor, diharapkan siswa:

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat **memahami** fungsi efek pada gambar berbasis vektor
2. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat **Menguji** dan **membandingkan** pemberian efek pada gambar berbasis vektor dengan yang tidak diberi efek
3. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat **menerapkan** efek gambar berbasis vektor
4. **Merancang** Poster menggunakan peralatan komputer. (**Engineering**)
5. Memberikan kombinasi warna dan efek pada objek dengan **menghasilkan** gambaran yang baru. (**Sains**)
6. **Memilih** ukuran lembar kerja A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetak. (**Mathematic**)
7. **Menggunakan** Software berbasis vektor seperti Adobe Illustrator atau Corel Draw. (**Teknologi**)
8. **Membuat** objek dengan menerapkan nilai seni. (**Art**)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Nasionalis
3. Kedisiplinan
4. Kemandirian
5. Tanggung jawab
6. Gemar membaca

E. MATERI PEMBELAJARAN

Science (Ilmu Pendidikan)	Technology (Teknologi)
<ol style="list-style-type: none">1. Faktual : Efek bayangan pada Desain2. Konseptual : Memberikan Efek pada gambar berbasis Vektor Langkah-langkah pemberian gambar berbasis vektor :<ul style="list-style-type: none">▪ Membuat lembar kerja ukuran kerja A4▪ Membuat objek teks atau gambar yang akan diberi efek▪ Menyimpan hasil lembar kerja ke lokasi penyimpanan3. Prosedural : Teknik pemberian efek pada gambar berbasis vektor dengan menggunakan software CorelDraw	<ol style="list-style-type: none">1. Menggunakan aplikasi perekam layar untuk membuat video tutorial.2. Menggunakan aplikasi power point untuk menampilkan slide materi.3. Menggunakan laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan materi slide power point dan memutar video tutorial.

Engineering (Teknik) Merancang pemberian efek pada gambar berbasis vektor dalam sebuah poster dengan menggunakan komputer	Arts (Seni) 1. Membuat Poster dengan ukuran lembar kerja A4 2. Membuat objek dengan menerapkan nilai seni
Mathematics (Matematika) Memberi ukuran lembar kerja A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetak	

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : STEAM
2. Model : Cooperative learning
3. Metode :
 - a. Ceramah
 - b. Diskusi
 - c. Drill
 - d. Tanya jawab

G. MEDIA/ALAT/BAHAN/SUMBER

1. Media
 - a. Media presentasi menggunakan aplikasi power point
 - b. Video tutorial
2. Alat
 - a. Komputer
 - b. Laptop
 - c. Infokus
3. Sumber
 - a. Buku ajar : - Modul Desain Grafis Percetakan
- Buku Paket Desain Grafis Percetakan

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (3x6x45 menit)

1. Pertemuan Pertama (I)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- a. **Menganalisis** efek yang akan digunakan dalam software Corel Draw
- b. **Menjelaskan** dan **Mendemonstrasikan** efek yang dapat digunakan dalam Corel Draw

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. • Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Do'a dipimpin oleh siswa yang datang paling awal. • Siswa merapikan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. • Guru mengambil absen sebagai bukti kehadiran peserta didik pada pertemuan tersebut. <p>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. • Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Tahap 2 : <u>Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5 orang. <p>Tahap 3 : <u>Penyajian Informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang efek yang ada dalam software Corel Draw • Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru. • Siswa memperhatikan video tutorial penggunaan efek dalam Corel Draw. • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang efek dan fungsinya terhadap desain grafis. • Siswa mencari informasi tentang efek-efek yang ada dalam Software Corel Draw. • Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang pengertian dan fungsi efek pada gambar berbasis vektor <p>Tahap 4 : <u>Membimbing kegiatan kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang efek yang digunakan dalam Corel Draw • Siswa mendemonstrasikan dan membuat beberapa efek yang terdapat dalam software Corel Draw • Siswa mengumpulkan hasil diskusi kelompok. • Menyampaikan hasil diskusi masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan • Siswa kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah menyampaikan hasil diskusinya. 	45 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti. • Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti. <p>Tahap 5 : <u>Pemberian evaluasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi. <p>Tahap 6 : <u>Pemberian penghargaan kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik. • Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. • Guru merefleksikan kegiatan dengan menanyakan perasaan siswa terhadap pembelajaran hari itu. <p>REMEDIAL</p> <p>Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</p>	10 menit

2. Pertemuan Kedua (II)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- Mengimplementasikan** beberapa efek yang akan digunakan dalam software Corel Draw
- Menunjukkan** gambar yang telah diberikan efek di software Corel Draw

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. • Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Do'a dipimpin oleh siswa yang datang paling awal. • Siswa merapikan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. • Guru mengambil absen sebagai bukti kehadiran peserta didik pada pertemuan tersebut. <p>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. • Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5 orang. <p>Tahap 3 : Penyajian Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang pemberian efek pada gambar vektor dalam software Corel Draw • Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru. • Siswa memperhatikan video tutorial membuat efek pada gambar vektor dalam Corel Draw. • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang teknik memberikan efek pada gambar vektor. • Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang bagaimana membuat efek pada gambar vektor <p>Tahap 4 : Membimbing kegiatan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang cara membuat dalam Corel Draw • Siswa mendemonstrasikan dan membuat beberapa efek yang terdapat dalam software Corel Draw • Siswa menbuat gambar vektor dengan memberi efek bayangan atau efek lainnya dalam Software Corel Draw. • Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok. 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil kerja masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan • Siswa kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah menyampikan hasil diskusinya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti. • Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti. <p>Tahap 5 : Pemberian evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi. <p>Tahap 6 : Pemberian penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik. • Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. • Guru merefleksi kegiatan dengan menanyakan perasaan siswa terhadap pembelajaran hari itu. <p>REMEDIAL Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</p>	10 menit

3. Pertemuan Ketiga (III)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- Memadukan** efek pada gambar vektor dalam sebuah poster dengan software Corel Draw
- Mengombinasikan** beberapa efek gambar vektor dalam sebuah poster menggunakan Corel Draw dengan ukuran yang telah ditentukan

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. • Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Do'a dipimpin oleh siswa yang datang paling awal. • Siswa merapikan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. • Guru mengambil absen sebagai bukti kehadiran peserta didik pada pertemuan tersebut. <p>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. • Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Tahap 2 : <u>Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa membentuk 6 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok 5 orang. <p>Tahap 3 : <u>Penyajian Informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mengamati tampilan slide power point tentang cara membuat poster dengan software Corel Draw • Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru. • Siswa memperhatikan video tutorial cara membuat poster dengan software Corel Draw. • Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang teknik pembuatan poster dengan menyisipkan efek. • Kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran untuk menggali pengetahuan siswa secara mendalam tentang bagaimana cara membuat poster yang didalamnya terdapat beberapa efek <p>Tahap 4 : <u>Membimbing kegiatan kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca dan mendiskusikan referensi yang telah dikumpulkan tentang cara membuat poster yang baik dalam Software Corel Draw • Siswa membuat beberapa efek dalam sebuah poster dengan software Corel Draw • Siswa mengumpulkan hasil kerja kelompok. • Mempresentasikan hasil kerja masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan • Siswa kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang telah menyampikan hasil diskusinya. 	45 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan kepada guru hal-hal yang belum dimengerti. • Siswa menyimak penjelasan lanjutan tentang hal-hal yang belum dimengerti. <p>Tahap 5 : <u>Pemberian evaluasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi penilaian setelah menyampaikan hasil diskusi. <p>Tahap 6 : <u>Pemberian penghargaan kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang paling baik. • Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. • Guru merefleksi kegiatan dengan menanyakan perasaan siswa terhadap pembelajaran hari itu. <p>REMEDIAL Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan menutup kelas dengan mengucapkan hamdallah bersama peserta didik.</p>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian:

a. Penilaian Sikap

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Aspek penilaian : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, santun, kerja sama.	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)
2.	Penilaian Diri	Check List	Memberikan angket kepada msing-masing peserta didik	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3.	Penilaian Antar Teman	Angket	Memberikan angket kepada masing-masing peserta didik untuk menilai temannya.	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)

b. Penilaian Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Siapa yang bisa menyebutkan contoh-contoh penggunaan efek pada software CorelDraw?	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2.	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Berikut ini merupakan efek dari CorelDraw, kecuali a. Efek distort b. Efek Drop Shadow c. Efek employe d. Efek extrude e. efektivitas	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3.	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Pelajarilah uraian materi tentang pemberian efek pada gambar vektor. Buatlah rangkuman dari materi tersebut, diskusikan dengan teman anda!	Saat Pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)

c. Penilaian Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Masuklah ke laboratorium komputer di sekolah anda. Lakukan dan praktikkan pekerjaan di atas, cermati dan catat semua hasil pekerjaan serta jelaskan!	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

J. PROGRAM TINDAK LANJUT

1. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai KKM diberi tugas berupa :

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya

2. Pengayaan

Bagi peserta didik mempunyai nilai di atas 80 diberi pengayaan berupa :

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

Mengetahui
Kepala SMKS PAB 1 Helvetia

Helvetia, Juli 2020
Guru Bidang Studi

RAHMAN HADI, S.P

ARMANSYAH, S.Kom