

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Mojoanyar
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Topic	: Perangkat lunak pengolah gambar vektor
Kelas/Semester	: X / 1
Tahun Pelajaran	: 2021 / 2022
Alokasi Waktu	: 10 Menit

B. Kompetensi Inti (KI)

a. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika 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.

b. Keterampilan :

- Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika.
- Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah

konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1 Menganalisis fungsi aplikasi pengolah gambar vektor.

E. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mempelajari modul peserta didik dapat menganalisis tentang fungsi aplikasi pengolah gambar vektor secara baik dan benar.

F. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan ciri – ciri gambar vector

G. Pendekatan/ Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : STEAM

Model : PJBL (*Project Based Learning*)

Metode : Observasi , eksperimen, tanya jawab, pengamatan

H. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran:

Media :

- Materi Presentasi tentang gambar vector
- Contoh Gambar Vektor

Sumber Belajar :

- Modul Dasar Desain Grafis
- Sumber belajar digital (internet)
- Sumber belajar lainnya yang relevan

I. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Aktifitas	Keterangan	Alokasi Waktu
Pertemuan 1 : 2 x 30 menit (DARING)			
Pendahuluan			
<i>Reflection,</i> Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam 2. Salah satu Siswa memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Guru menanyakan kepada Siswa kabar dan kesiapan dan kenyamanan untuk belajar 4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran (Communication-4C) 5. Guru memberi apersepsi dengan menampilkan contoh gambar vektor kepada siswa, kemudian siswa mengomentari Gambar tersebut 6. Guru memotivasi siswa dengan memberi info penerapan Gambar vektor dalam kehidupan sehari hari, 	<i>Offline</i>	2 menit
Kegiatan Inti			
<i>Reasearch</i>	<p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka Modul Desain Grafis. 2. Dengan melihat modul Guru menerangkan tentang ciri ciri gambar vektor dan perbedaan gambar vektor dan gambar bitmap 3. Peserta didik diberikan gambar vektor dan gambar bitmap <p>Mengorganisasikan peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengomentari gambar vector dan gambar Bitmap yang telah diberikan 	<i>Offline</i>	6 menit

	<p>2. Peserta didik mengklasifikasikan dari gambar yang telah diberikan penjelasan mana yang termasuk gambar vector</p> <p>(Membimbing penyelidikan individu dan kelompok)</p> <p>1. Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar</p> <p>2. Mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai agar mampu memecahkan suatu permasalahan yang diberikan</p> <p>3. Memberikan bantuan berupa penggalan informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah</p> <p>4. Guru membagikan test evaluasi untuk meihat pemahaman materi pada siswa. Test berbentuk pilihan ganda</p> <p>5. Siswa mengerjakan test evaluasi</p>		
Dan Penutup	<p>1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan tentang gambar vector</p> <p>2. Penugasan siswa untuk menginstal aplikasi pengolah gambar vektor yaitu corel draw yang akan digunakan pada pembelajaran berikutnya yang dilakukan secara tatap muka</p>	<i>Offline</i>	2 menit

J. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/Jurnal

Penilaian Pengetahuan : Tes Formatif

Penilaian Keterampilan : Praktik, Produk dan Proyek

Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan disiplin, jujur, kerjasama dan santun selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> Pengenalan perangkat lunak pengolah gambar vektor, fitur pada aplikasi <i>coreldraw</i> dan fungsi dari kegunaan fitur aplikasi <i>coreldraw</i>	Tes tulis	Penyelesaian tes
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas pembuatan gambar vector dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vector baik secara individu.	Rubrik Pengamatan (proses diskusi dan presentasi produk)	Selama proses pembelajaran / praktikum

2. Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi). Membuat gambar vektor dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw dengan lebih Kompleks.

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Mojoanyar

Siti Fatimah, S.Pd
NIP. 19611104 1984 2 007

Mojokerto, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Ely Agus Setiyowati, S.Pd