

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Sekolah	: SLBN Cicendo Kota Bandung
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Aplikasi gambar vektor
Alokasi Waktu	: 2 JP X 45 menit
Guru Pengajar	: Dian Nugraha Rahman, S.Sos.I

## A. Profil Peserta Didik

Peserta didik kelas X merupakan peserta didik hambatan pendengaran (tunarungu). Peserta didik mampu berkomunikasi dengan menggunakan pendekatan komunikasi total (komtal), mampu berdiskusi, memahami perintah, mengenal jenis-jenis profesi. Membedakan profesi dan pekerjaan, serta mampu menggunakan motoriknya dengan baik.

## B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menerapkan kemampuan mempersiapkan peralatan dan bahan desain grafis; mengidentifikasi alat dan bahan untuk pembuatan produk desain grafis; melakukan persiapan menggunakan peralatan; memastikan peralatan yang digunakan dalam kondisi aman dan siap pakai; mengidentifikasi keberfungsian peralatan; memahami dan melakukan pemeliharaan berkala pada alat desain grafis; serta memelihara, membersihkan dan merapikan Kembali peralatan setelah selesai digunakan.

## C. Tujuan Pembelajaran

- 2.1 Mengenali alat dan bahan pembuatan produk desain grafis
- 2.2 Mengidentifikasi alat dan bahan pembuatan produk desain grafis
- 2.3 Mempersiapkan alat dan bahan pembuatan produk desain grafis
- 2.4 Membuktikan keberfungsian peralatan desain grafis
- 2.5 Melakukan pemeliharaan secara berkala pada alat desain grafis

## D. Alur Tujuan Pembelajaran

- 2.4 Membuktikan keberfungsian peralatan desain grafis
- 3.3 Mengoperasikan piranti lunak Vector Drawing untuk desain grafis.
- 3.4 Menerapkan pembuatan desain produk media cetak indoor; produk buku kenangan akhir tahun, image editing corporate identity atau profile sekolah, penyusunan data pribadi siswa, penyusunan profile sekolah; menerapkan prinsip desain sesuai contoh produk media cetak untuk promosi (leaflet, flyer, infografis, billboard, dan lain-lain); membuat desain sesuai contoh produk media cetak untuk promosi dengan menggunakan piranti lunak Vector Drawing.
- 1.1 Mengelola file hasil karya

### E. Materi Pembelajaran

1. Teknik Mendesain Logo
2. Jenis-jenis logo berdasarkan hasilnya

### F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Project Based Learning

Metode : MMR dan demonstrasi

### G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : 2 JP

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Salam	Mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran	Menjawab salam guru dengan kompak	1 menit
2	Doa (memulai Pelajaran)	Menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT.	Berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing- masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	1 menit
3	Kehadiran	Melakukan presensi kepada siswa	Menjawab kehadiran yang dilakukan Guru	1 menit
4	Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan siswa</li><li>2. Memberi motivasi kepada siswa dengan memberitahu macam-macam pekerjaan di bidang desain grafis</li><li>3. Membimbing dan membantu siswa untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar siswa aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran seperti : Pernahkah kalian melihat logo? Sudah pernah membuat logo? Dan pertanyaan lainnya yang memikat siswa untuk belajar materi ini sehingga tercapai tujuan yang diharapkan</li></ol>	Memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru  memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman siswa	5 menit

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>Kegiatan Inti</b>				
6	<b>Fase 1 : Penentuan Pertanyaan Mendasar (Critical Thinking)</b>	Guru memberikan pertanyaan mengenai “Bagaimana cara memuat logo menggunakan Corel Draw?”	Siswa berpikir secara individu mengenai jawaban pertanyaan yang diberikan Guru	3 menit
7	<b>Fase 2 : Mendesain Perencanaan Produk (Design a Plan for the Project)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan rencana produk logo yang akan dibuat siswa</li> <li>2. Guru memberikan LKPD kepada setiap siswa</li> <li>3. Guru menjelaskan isi dari LKPD tersebut</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap siswa memahami LKPD yang diberikan Guru</li> <li>2. Setiap siswa mendengarkan penjelasan Guru mengenai langkah-langkah mengerjakan LKPD, jika ada yang belum dipahami siswa dapat bertanya kepada Guru <b>(Critical Thinking)</b></li> </ol>	16 menit
8	<b>Fase 3: Menyusun Jadwal Pembuatan (Create a Schedule)</b>	Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan). <b>(Communication)</b>	Siswa menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. <b>(Communication)</b>	16 menit
9	<b>Fase 4 : Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek</b>	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	Siswa melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.	16 menit
10	<b>Fase 5 : Menguji Hasil</b>	Guru melakukan penilaian selama presentasi hasil proyek dan selalu memberikan applause bagi siswa yang sudah berani presentasi. Guru memberikan umpan balik kepada siswa tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai.	Siswa mempresentasikan hasil proyeknya kepada teman sekelas dan ditanggapi oleh siswa lain. <b>(Creative Thinking)</b>	17 menit
11	<b>Fase 6 : Mengevaluasi Pengalaman</b>	Guru melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dikerjakan siswa	Siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari tentang materi membuat logo.	2 menit
<b>Penutup</b>				
12	Refleksi	Guru bersama sama siswa menyimpulkan hasil presentasi proyek yang telah dilakukan dengan siswa. <b>(Collaboration)</b>		2 menit

No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
13	Tindak Lanjut	Guru memberikan post test kepada siswa	Siswa mengerjakan post test	3 menit
14	Doa (mengakhiri Pelajaran)	Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum mengakhiri pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	Siswa berdo'a sesuai kepercayaannya masing-masing	1 menit
15	Salam penutup	Guru mengucapkan salam penutup	Siswa menjawab salam dari Guru secara bersama-sama.	1 menit

### G. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 PC (Personal Computer)
- 2 Aplikasi Corel Draw X7
- 3 Materi Power Point dan Video Pembelajaran.
- 4 Lembar soal, LKPD, dan Jurnal penilaian sikap

### H. Sumber Belajar

1. Buku pegangan guru :
  - Aru Tirto Prihono, Dasar Desain Grafis Program Keahlian TKI SMK/MAK, Bumi Aksara, Jakarta Timur
2. Internet :
  - Youtube : [https://www.youtube.com/watch?v=iB\\_CERh71Bs](https://www.youtube.com/watch?v=iB_CERh71Bs)

### I. Penilaian

#### 1. Teknik Penilaian

##### a. Sikap Sosial

- 1) Teknik : Non tes
- 2) Bentuk : Lembar pengamatan peserta didik

##### b. Pengetahuan

- 1) Teknik : Tes Tertulis
- 2) Bentuk : Pilihan Ganda

##### c. Keterampilan

- 1) Teknik : Praktik
- 2) Bentuk : Praktik membuat logo pada Corel Draw

#### 2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

##### a. Pembelajaran Remedial

- 1) Peserta didik diberikan pembelajaran ulang bagi materi yang belum dipahami.

- 2) Peserta didik diarahkan untuk bertanya kepada teman yang sudah tuntas mengenai materi yang belum dipahami. (tutor sebaya)
- 3) Peserta didik diberikan soal untuk dikerjakan kembali

**b. Pembelajaran Pengayaan**

Salah satu nya dengan meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan soal HOTS mengenai Pengolahan Gambar Vektor.