

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK S Mekanika	Kelas / Semester : X MM / I (satu)
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis	Alokasi Waktu : 1 x 40 menit ( 2 Pertemuan)

### A. Kompetensi Dasar & Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)</li> <li>○ 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.</li> <li>○ Mendeskripsikan gambar berdasarkan fitur.</li> <li>○ Melakukan pengolahan gambar pada bitmap</li> <li>○ Menunjukkan hasil pengolahan gambar .</li> </ul>

### B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan & Waktu	Alur Kegiatan		Alat & Bahan
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan 5 Menit</b>	Memberi salam, menanyakan kabar, berdoa, cek kehadiran dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan meberikan apersepsi	Membalas salam, berdoa, mengisi absen dan menyimat topik yang disampaikan	Aplikasi Zoom dan dan Class Room
<b>Inti 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan bahan ajar</li> <li>➤ Memberikan video tutorial berkaitan dengan materi</li> <li>➤ Penjelasan materi secara online gambar bitmap</li> <li>➤ Diskusi Berkaitan dengan materi</li> <li>➤ Meminta siswa untuk melakukan pengolahan gambar bitmap melalui aplikasi</li> <li>➤ Mempresentasikan hasil pengolahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami bahan ajar yang ada</li> <li>➤ Menonton video yg disajikan</li> <li>➤ Menyimak penyampaian materi</li> <li>➤ Melakukan diskusi</li> <li>➤ Melakukan praktik pengolaha gambar pada aplikasi bitmap</li> <li>➤ presentasi</li> </ul>	Slid PPT, Video Pembelajaran, zoom, Apikasi dan Class room
<b>Penutup 5 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimpulkan</li> <li>➤ Refleksi kepada peserta didik akan manfaat pembelajaran</li> <li>➤ Memberikan umpan balik, melakukan penilaian dan meyampaikan materi yang akan datang</li> <li>➤ Doa dan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimak simpulan</li> <li>➤ Siswa menyimak dan memberikan tanggapan</li> <li>➤ Menyimak</li> <li>➤ Melakukan doa dan salam</li> </ul>	Aplikasi Zoom

### C. Penilaian

Penilaian Sikap	: Menggunakan skala sikap untuk menilai prilaku/sikap bela negara
Penilaian Pengetahuan	: Tes tertulis tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar
Penilaian Ketarampilan	: Melakukan pengolahan gambar menggunakan aplikasi pengolah gambar dan presentasi

Disahkan Oleh  
Kepala Sekolah,

Cirebon ..... 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**MOHAMMAD LUTHFI YUSUF, MA**

**M. ILHAM, S.Kom.**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK S Mekanika	Kelas / Semester : X MM / II (satu)
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis	Alokasi Waktu : 1 x 40 menit ( 3 Pertemuan)

### A. Kompetensi Dasar & Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</li> <li>○ 4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.</li> <li>○ Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</li> <li>○ Memahami manfaat gambar raster.</li> <li>○ Menerapkan dan manipulasi gambar raster (bitmap) dengan menggunakan fitur efek</li> </ul>

### B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan & Waktu	Alur Kegiatan		Alat & Bahan
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan 5 Menit</b>	Memberi salam, menanyakan kabar, berdoa, cek kehadiran dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi	Membalas salam, berdoa, mengisi absen dan menyimat topik yang disampaikan	Aplikasi Zoom dan dan Class Room
<b>Inti 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan bahan ajar</li> <li>➤ Memberikan video tutorial berkaitan dengan materi</li> <li>➤ Penjelasan materi secara online memanipulasi gambar raster (bitmap)</li> <li>➤ Diskusi Berkaitan dengan materi Teknik manipulasi gambar bitmap</li> <li>➤ Meminta siswa untuk melakukan pengolahan manipulasi gambar bitmap melalui aplikasi</li> <li>➤ Mempresentasikan hasil pengolahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami bahan ajar yang ada</li> <li>➤ Menonton video yg disajikan</li> <li>➤ Menyimak penyampaian materi</li> <li>➤ Melakukan diskusi</li> <li>➤ Melakukan praktik pengolahan manipulasi gambar pada aplikasi bitmap</li> <li>➤ presentasi</li> </ul>	Slid PPT, Video Pembelajaran, zoom, Apikasi dan Class room
<b>Penutup 5 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimpulkan</li> <li>➤ Refleksi kepada peserta didik akan manfaat pembelajaran</li> <li>➤ Memberikan umpan balik, melakukan penilaian dan meyampaikan materi yang akan datang</li> <li>➤ Doa dan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimak simpulan</li> <li>➤ Siswa menyimak dan memberikan tanggapan</li> <li>➤ Menyimak</li> <li>➤ Melakukan doa dan salam</li> </ul>	Aplikasi Zoom

### C. Penilaian

Penilaian Sikap	: Menggunakan skala sikap untuk menilai prilaku/sikap bela negara
Penilaian Pengetahuan	: Tes tertulis tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar
Penilaian Ketarampilan	: Melakukan pengolahan manipulasi gambar menggunakan aplikasi pengolah gambar

Disahkan Oleh  
Kepala Sekolah,

Cirebon ..... 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**MOHAMMAD LUTHFI YUSUF, MA**

**M. ILHAM, S.Kom.**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK S Mekanika	Kelas / Semester : X MM / II (dua)
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis	Alokasi Waktu : 1 x 40 menit ( 3 Pertemuan)

### A. Kompetensi Dasar & Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster)</li> <li>○ 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.</li> <li>○ Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.</li> <li>○ Melakukan sketsa desain gambar.</li> <li>○ Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.</li> </ul>

### B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan & Waktu	Alur Kegiatan		Alat & Bahan
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan 5 Menit</b>	Memberi salam, menanyakan kabar, berdoa, cek kehadiran dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi	Membalas salam, berdoa, mengisi absen dan menyimat topik yang disampaikan	Aplikasi Zoom dan dan Class Room
<b>Inti 30 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan bahan ajar</li> <li>➤ Memberikan video tutorial berkaitan dengan materi</li> <li>➤ Penjelasan materi secara online pembuatan gambar berbasis bitmap</li> <li>➤ Diskusi Berkaitan dengan materi cara mengedit gambar berbasis bitmap</li> <li>➤ Meminta siswa untuk melakukan pengolahan gambar berbasis bitmap melalui aplikasi</li> <li>➤ Mempresentasikan hasil pengolahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memahami bahan ajar yang ada</li> <li>➤ Menonton video yg disajikan</li> <li>➤ Menyimak penyampaian materi</li> <li>➤ Melakukan diskusi</li> <li>➤ Melakukan praktik pengolahan manipulasi gambar pada aplikasi bitmap</li> <li>➤ presentasi</li> </ul>	Slid PPT, Video Pembelajaran, zoom, Apikasi dan Class room
<b>Penutup 5 Menit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimpulkan</li> <li>➤ Refleksi kepada peserta didik akan manfaat pembelajaran</li> <li>➤ Memberikan umpan balik, melakukan penilaian dan meyampaikan materi yang akan datang</li> <li>➤ Doa dan salam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyimak simpulan</li> <li>➤ Siswa menyimak dan memberikan tanggapan</li> <li>➤ Menyimak</li> <li>➤ Melakukan doa dan salam</li> </ul>	Aplikasi Zoom

### C. Penilaian

Penilaian Sikap	: Menggunakan skala sikap untuk menilai prilaku/sikap bela negara
Penilaian Pengetahuan	: Tes tertulis tentang materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar
Penilaian Keterampilan	: Melakukan pengolahan gambar berbasis bitmap pada aplikasi pengolah gambar

Disahkan Oleh  
Kepala Sekolah,

Cirebon ..... 2020  
Guru Mata Pelajaran,

**MOHAMMAD LUTHFI YUSUF, MA**

**M. ILHAM, S.Kom.**