

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

B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan & Waktu	Alur Kegiatan		Alat & Bahan
	Guru	Siswa	
Pendahuluan 5 Menit	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
Inti 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan bahan ajar ➤ Memberikan video tutorial berkaitan dengan materi ➤ Penjelasan materi secara online gambar bitmap ➤ Diskusi Berkaitan dengan materi ➤ Meminta siswa untuk melakukan pengolahan gambar bitmap melalui aplikasi ➤ Mempresentasikan hasil pengolahan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memahami bahan ajar yang ada ➤ Menonton video yg disajikan ➤ Menyimak penyampaian materi ➤ Melakukan diskusi ➤ Melakukan praktik pengolaha gambar pada aplikasi bitmap ➤ presentasi 	Slid PPT, Video Pembelajaran, zoom, Apikasi dan Class room
Penutup 5 Menit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan ➤ Refleksi kepada peserta didik akan manfaat pembelajaran ➤ Memberikan umpan balik, melakukan penilaian dan meyampaikan materi yang akan datang ➤ Doa dan salam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak simpulan ➤ Siswa menyimak dan memberikan tanggapan ➤ Menyimak ➤ Melakukan doa dan salam 	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"> ○ 3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek ○ 4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap. ○ Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar. ○ Memahami manfaat gambar raster. ○ Menerapkan dan manipulasi gambar raster (bitmap) dengan menggunakan fitur efek

B. Langkah Pembelajaran

Kegiatan & Waktu	Alur Kegiatan		Alat & Bahan
	Guru	Siswa	
Pendahuluan 5 Menit	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
Inti 30 Menit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan bahan ajar ➤ Memberikan video tutorial berkaitan dengan materi ➤ Penjelasan materi secara online memanipulasi gambar raster (bitmap) ➤ Diskusi Berkaitan dengan materi Teknik manipulasi gambar bitmap ➤ Meminta siswa untuk melakukan pengolahan manipulasi gambar bitmap melalui aplikasi ➤ Mempresentasikan hasil pengolahan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memahami bahan ajar yang ada ➤ Menonton video yg disajikan ➤ Menyimak penyampaian materi ➤ Melakukan diskusi ➤ Melakukan praktik pengolahan manipulasi gambar pada aplikasi bitmap ➤ presentasi 	Slid PPT, Video Pembelajaran, zoom, Apikasi dan Class room
Penutup 5 Menit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimpulkan ➤ Refleksi kepada peserta didik akan manfaat pembelajaran ➤ Memberikan umpan balik, melakukan penilaian dan meyampaikan materi yang akan datang ➤ Doa dan salam 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyimak simpulan ➤ Siswa menyimak dan memberikan tanggapan ➤ Menyimak ➤ Melakukan doa dan salam 	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"> ○ 3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster) ○ 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menguraikan desain gambar berbasis bitmap. ○ Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap. ○ Melakukan sketsa desain gambar. ○ Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.

B. Langkah Pembelajaran

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