

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

BK-TIK



Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Pariangan
 Mata Pelajaran : BK-TIK
 Kelas/ Semester : XII/ Ganjil
 Materi Pokok : Pengenalan grafis berbasis vector dan bitmap
 Tahun Pelajaran : 2021/ 2022
 Pertemuan ke : 2
 Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x Pertemuan)



TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kombinasi teknik pembelajaran secara daring (WAG, Google Meet, Google Classroom, Youtube) dan model pembelajaran *Discovery Learning*, peserta didik dapat mendeskripsikan Grafis Vektor dan Bitmap dengan penuh tanggung jawab, bekerja keras, toleransi dan bekerja sama.

MEDIA

WAG, GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE MEET, YOUTUBE WHITEBOARD



SUMBER BELAJAR INTERNET, BUKU PAKET BK-TIK, dll



MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING



METODE PEMBELAJARAN CERAMAH, DISKUSI, PENUGASAN

KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Guru membentuk kelompok peserta didik.
- Guru memberikan stimulus
- Peserta didik mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah data, membuat kesimpulan sementara, dan memverifikasi
- Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan melakukan refleksi melalui Google Meet



PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

Penilaian harian-tertulis, dan penugasan secara on line melalui google classroom

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 1 Pariangan

Penilaian Keterampilan

Penilaian portofolio atas isi laporan kelompok

Penilaian Sikap

Observasi dilakukan terintegrasi selama pembelajaran di kelas

Simabur, 17 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran BK-TIK

Dra. DESVIANORITA, MM
NIP. 19620202 198603 2 004

PRIMADORA KHAIRUL, S.Kom
NIP. 19810906 200604 2 006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BK-TIK



LAMPIRAN Kegiatan Pembelajaran

		Pertemuan 1 – 2	
		Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
 SEKOLAH SMA NEGERI 1 PARIANGAN  MAPEL BK-TIK  MATERI Pengenalan grafis berbasis vector dan bitmap  TAHUN PELAJARAN SEMESTER GANJIL 2021-2022  ALOKASI WAKTU 10 Menit	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka melalui google meet. Selanjutnya guru melakukan presensi. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, teknis kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok dan mengintruksikan masing-masing kelompok untuk membentuk WAG. Guru mengarahkan peserta didik untuk login ke google classroom untuk mendapatkan lembar penugasan (LKPD). 	2 menit	
	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> <i>Stimulation</i> (memberi stimulus) Guru memberikan link Youtube dan peserta didik menginterpretasikan tayangan berupa video/ gambar dengan membuat catatan-catatan individual. <i>Problem Statement</i> (mengidentifikasi masalah) Peserta didik berpikir kritis dalam mengeksplorasi dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan pada lembar penugasan. <i>Data Collecting</i> (mengumpulkan data) Peserta didik bekerja sama dalam mengumpulkan data melalui berbagai sumber yang tersedia. <i>Data Processing</i> (mengolah data) Peserta didik berdiskusi dalam mengolah data dan membuat kesimpulan sementara. <i>Verification</i> (memverifikasi) Peserta didik mengirimkan hasil kerja kelompoknya di kelas google classroom dan membandingkan hasil diskusinya dengan kelompok lain. <i>Generalization</i> (menyimpulkan) Guru membantu peserta didik membuat kesimpulan dan evaluasi 	6 menit	
	Penutup <ul style="list-style-type: none"> Melalui google meet, peserta didik dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas dan menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. Guru menutup pelajaran dengan salam melalui google meet. 	2 menit	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BK-TIK



LAMPIRAN

Penilaian Sikap

A. Penilaian Observasi

Mata Pelajaran : BK-TIK Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x Pertemuan)						
No.	Waktu	Nama	Kejadian / Perilaku	Butir Sikap	Pos/Neg	Tindak Lanjut
1						
2						
3						
4						

B. Penilaian Diri

Mata Pelajaran : BK-TIK Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik Semester : Ganjil					
Nama Siswa : _____					Kelas : XII/1
No	Kompetensi Dasar	Materi	Tanggapan		Tindak Lanjut
			1	0	
1					
2					
3					
Total Skor					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



LAMPIRAN

BK- TIK

Penilaian Keterampilan

A. Penilaian Portofolio

Mata Pelajaran : BK-TIK							
Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik							
Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x Pertemuan)							
Nama Siswa : _____							Kelas : X/1
No	Tanggal	Materi	Aspek yang dinilai				Skor (1 – 5)**
			Tata bahasa	Kosa kata	Kelengkapan gagasan	Sistematika penulisan	
1							
2							
3							
Total Skor							

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan portofolio dan kondisi siswa/sekolah

** Skor diberikan kepada peserta didik tergantung dari ketepatan dan kelengkapan jawaban yang diberikan. Semakin lengkap dan tepat jawaban, semakin tinggi perolehan skor.

$$\text{Nilai Portofolio} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

B. Penilaian Proyek

Mata Pelajaran : BK-TIK		
Nama Proyek : Membuat Logo menggunakan Desain grafis Vektor		
Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x Pertemuan)		
Nama Siswa : _____		Kelas : X/1
No	Aspek *	Skor (1 – 5)**
1	Perencanaan a. Mendesain produk b. Persiapan alat dan bahan	
2	Pelaksanaan a. Mencatat hasil pengamatan b. Keakuratan data sesuai dengan pengamatan c. Penarikan Kesimpulan	
3	Laporan Proyek a. Membuat laporan tertulis b. Presentasi hasil pengamatan	
Total Skor		

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan proyek dan kondisi siswa/sekolah

** Skor diberikan kepada peserta didik tergantung dari ketepatan dan kelengkapan jawaban yang diberikan. Semakin lengkap dan tepat jawaban, semakin tinggi perolehan skor.

$$\text{Nilai Proyek} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

C. Penilaian Produk

Nama Proyek : _____ Alokasi Waktu : _____		Mata Pelajaran : BK-TIK : Membuat Logo menggunakan Desain grafis Vektor : 10 Menit (1 X Pertemuan)
Nama Siswa : _____		Kelas : XII/1
No	Aspek *	Skor (1 – 5)**
1	Perencanaan Bahan	
2	Proses Pembuatan a. Persiapan Alat dan Bahan b. Teknik Pengolahan c. K3 (Keamanan, Keselamatan dan Kebersihan)	
3	Hasil Produk a. Bentuk Fisik b. Inovasi c. Manfaat	
Total Skor		

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan jawaban yang diberikan. Semakin lengkap dan tepat jawaban, semakin tinggi perolehan skor.

$$\text{Nilai Produk} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

BK-TIK



LAMPIRAN

Penilaian Pengetahuan

QUIZ

Tuliskan perbedaan desain grafis vektor dan Bitmap minimal masing-masing 2 bh (**Bobot Maksimal 100**)