

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH : SMA Pangudi Luhur St. Yosef Surakarta
MAPEL : TIK
KELAS/PROGRAM : XII /MIPA,IPS, BB
SEMESTER : Gasal
MATERI POKOK : Gambar digital
PEMBELAJARAN KE : 1
ALOKASI WAKTU : 1 X 10 MENIT

KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK) DARI KD
3.1 Membedakan jenis gambar/grafis bitmap atau raster dengan gambar/grafis vektor.	3.1.1 Mengidentifikasi gambar grafis berbasis vector 3.1.2 Mengidentifikasi gambar grafis berbasis bitmap 3.1.3 Membedakan jenis gambar bitmap dengan jenis gambar vektor
KOMPETENSI DASAR DARI KI 4	
4.1. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis.	4.1.1 Mendemonstrasikan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis 4.1.2 Menunjukkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

Pertemuan pertama

I. TUJUAN

Melalui proses pembelajaran materi gambar digital, peserta didik diharapkan mengenal macam-macam gambar, mengetahui kelebihan dan kekurangan dari gambar bitmap maupun gambar vektor

II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pembukaan

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar peserta didik (*orientasi*)
2. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. (*motivasi*)

B. Inti

1. Guru mengajak peserta didik mengeksplorasi gambar digital dan gambar non digital melalui internet untuk menggali informasi. (*eksplorasi, Hots*)
2. Peserta didik mengolah data menjadi sebuah informasi yang berguna melalui konsep pelaporan tertulis.
3. Guru merangsang keingintahuan peserta didik dengan dialog interaktif. (*komunikasi*)
4. Peserta didik mengamati video tentang <https://youtu.be/RFQzi0Hw65I>
5. Selesai menyimak video, peserta didik mencari informasi lebih mendalam tentang gambar digital. (*berpikir kritis*)
6. Secara mandiri peserta didik mencoba membuat catatan berdasarkan informasi yang didapatkan. (*kreativitas dan inovasi*)

C. Penutup

1. Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini dan membuat resume dengan bimbingan guru dan dituangkan dalam buku/kertas. (*kreativitas*)
2. Peserta didik diberi kesempatan bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya dilanjutkan penguatan oleh guru.
3. Salam penutup.

III. PENILAIAN

- Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung
- Penilaian Pengetahuan : Tes tulis
- Penilaian Keterampilan : Penugasan

Lampiran Penilaian

Gambar Digital

Gambar Bitmap


Pengertian :

.....

.....

.....

Contoh :



Nilai lebih dari gambar bitmap :

1.

2.

3.

4.

Nilai kurang dari gambar bitmap :

1.

2.

3.

4.

Gambar Vektor


Pengertian :

.....

.....

.....

Contoh :



Nilai lebih dari gambar vektor :

1.

2.

3.

4.

Nilai kurang dari gambar vektor :

1.

2.

3.

4.

Kepala Sekolah

Surakarta, Juli 2021
Guru Mapel

Br. Stefanus Ngadenan, S.Pd., FIC

Y. Agung Wahyu Nugroho