



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Dasar Desain Grafis (DDG)

Email : mathius.wader@gmail.com

IDENTITAS SEKOLAH

SMK YPK BETLEHEM ARSO 1

KOMPETENSI KEAHLIAN

TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN

KELAS / SEMESTER

X / Genap

MATERI

- ❖ Manfaat Manipulasi Gambar Vektor.
- ❖ Teknik Memanipulasi Gambar Vektor

ALOKASI WAKTU

- ❖ 8 JP X 45 Menit
- ❖ (3 Pertemuan)

MEDIA

- ❖ Worksheet Atau Lembar Kerja (Siswa)
- ❖ Gambar, Vidio, Power Point

ALAT DAN BAHAN

- ❖ Penggaris, Spidol, Papan Tulis
- ❖ Laptop & Infocus

SUMBER BELAJAR

- ❖ Buku Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ
- ❖ Buku Refensi Yang Relevan

REMIDIAL DAN PENGAYAAN

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal yaitu sebesar 75

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar

REFLEKSI DAN KONFIRMASI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3.7. Menerapkan Manipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.
- 4.7. Memanipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

1. Kegiatan Pendahuluan.

- ✓ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ✓ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- ✓ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran

2. Aperpepsi

- ✓ Mengingatnkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
- ✓ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

3. Mengamati

- ✓ Lembar kerja materi Manipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.
- ✓ Pemberian contoh-contoh materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb.

4. Menulis

Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait Manipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.

PERTEMUAN 2

5. Membaca

Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan Manipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.

6. Mendiskusikan

Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi Manipulasi Gambar Vektor Dengan Menggunakan Fitur Efek.

PERTEMUAN 3

7. Berpikir Kritis

Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik..

KEGIATAN PENUTUP

Mengagendakan materi atau tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Sikap

Menunjukkan sikap disiplin, saling Kerjasama, rajin, tekun dan bertanggung jawab

Pengetahuan

Tes : Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda

Keterampilan

Lembar Kerja : <https://online.pubhtml5.com/gied/jpfw/>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Keerom, 24 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Conny Ira Puspita, S.Pd
NIP. 197201201998032002

Mathius Wader, S.Kom