

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Ma'arif 1 Kalirejo
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Kelas / Semester	: XI / Ganjil
Pertemuan Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x 10 Menit
Jumlah Pertemuan	: 4

### A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.8. Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap.
- 4.8. Mendesain efek pada gambar bitmap.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Mengklasifikasi efek pada gambar bitmap.
- 3.8.2 Mengedit efek pada gambar bitmap.

### D. Tujuan Pembelajaran

- 3.8.1 Melalui berdiskusi dan menggali informasi, Peserta didik dapat mengklasifikasi efek pada gambar bitmap dengan mandiri.

4.8.1 Disediakan peralatan dan bahan, Peserta didik akan dapat melengkapi efek pada gambar bitmap secara mandiri.

4.8.2 Disediakan peralatan dan bahan, Peserta didik akan dapat memodifikasi efek pada gambar bitmap secara mandiri.

#### E. Materi Pembelajaran

1. Ciri-ciri efek gambar berbasis bitmap.
2. Melakukan editing efek bitmap.

#### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific learning* (Ilmiah)
2. Strategi : *Cooperatif learning*
3. Model : *Discovery learning*
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

#### G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
  - a. Power Point
  - b. Internet
2. Alat/Bahan
  - a. Laptop
  - b. LCD
  - c. Whiteboard
  - d. Spidol
  - e. Komputer

#### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan salam.</li><li>• Peserta didik menjawab salam Guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar.</li><li>• Guru dan Peserta didik bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik. .</li><li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran.</li></ul>	3 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan pokok-pokok/ cakupan materi pembelajaran.</li> <li>• Guru menjelaskan tentang teknik penilaian yang akan digunakan, yaitu: tes tertulis.</li> </ul>	
B. Inti	<p><b>Mengamati:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan apersepsi tentang berbagai bentuk efek pada gambar bitmap.</li> <li>• Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang efek pada gambar bitmap yang di tampilkan oleh Guru.</li> </ul> <p><b>Menanya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merumuskan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui mengenai ciri-ciri efek gambar berbasis bitmap dan prosedur editing efek gambar bitmap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi/dasar teori dari buku, internet atau sumber lain untuk bahan belajar dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan tentang ciri-ciri efek gambar berbasis bitmap dan prosedur editing efek gambar bitmap.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat kesimpulan dari informasi-informasi/dasar teori tentang ciri-ciri efek gambar berbasis bitmap dan prosedur editing efek gambar bitmap.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan dan melibatkan Peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.</li> </ul>	5 menit
C. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan umpan balik pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis melalui Google Class Room</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya</li> <li>• Guru memberikan penugasan melalui Google Class Rom</li> <li>• Guru menutup dengan berdoa</li> </ul>	2 menit

#### I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
2. Penilaian keterampilan : pengamatan dan uji kinerja.

3. Penilaian sikap : pengamatan

4. Pengayaan dan Remedial

- Guru memberikan penugasan mencari materi tentang perkembangan teknologi yang berkaitan efek grafis berbasis bitmap bagi Peserta didik yang sudah tuntas.
- Guru mengulang pembelajaran tentang efek grafis berbasis bitmap bagi Peserta didik yang belum tuntas dan mengevaluasi ulang.

Lampung Tengah, 1 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

**Widiyanto,S.Kom**