

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 1 Bendo Magetan
Kelas / Semester : X / Semester 2
Tema : Pembuatan gambar berbasis bitmap (brosur)
Sub Tema : Membuat brosur dengan aplikasi pothoshop
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 10 menit

KOMPETENSI INTI

1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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.
2. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR :

- 3.11. Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster)
- 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

INDIKATOR HASIL PEMBELAJARAN

- 1) Siswa mampu membuat desain gambar berbasis bitmap (brosur)
- 2) Siswa mampu mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap (brosur)

MATERI PEBELAJARAN

Brosur

Brosur adalah salah satu media yang digunakan untuk mengirimkan promosi. Fungsi untuk memberikan informasi produk kepada pelanggan.

Tujuan brosur

- Sebagai media informasi
- Sebagai media promosi
- Dapat meningkatkan daya tarik suatu produk yang dipasarkan
- Sebagai suatu identitas suatu produk

Unsur yang ada dalam brosur

- Foto
- Susunan kata-kata
- Warna
- Informasi lengkap
- Desain seimbang
- Call to action (adanya nomor yang bisa dihubungi)

METODE

Discovery Learning

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran siswa dapat :

- 1) Memahami unsur-unsur yang terdapat dalam brosur
- 2) membuat desain gambar berbasis bitmap (brosur)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

- 1) Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 3) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan.

Kegiatan Inti

1) Mengamati

- Guru memberikan 4 gambar brosur yang ditampilkan di slide/di tempel di papan tulis.
- Siswa mengamati gambar brosur.

2) Menanya

- Guru menanyakan kepada siswa unsur apa saja yang terdapat dalam sebuah brosur.
- Beberapa siswa menjawab pertanyaan.

3) Mengumpulkan informasi

- Siswa mengumpulkan gambar-gambar yang akan digunakan untuk membuat brosur

4) Menalar/menegosiasi

- Siswa mengerjakan projek membuat brosur bertemakan hari pendidikan

5) Mengkomunikasikan

- Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- Siswa bersama guru menyimpulkan proses kegiatan pembelajaran hari ini

Penutup

- 1) Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran
- 2) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- 3) Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1) Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aktif				Mandiri				Kreatif				Toleran				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Andrian																	
2.	Farid																	

KETERANGAN :

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap :

1. *Aktif*

- a. Selalu bertanya jika ada yang tidak dipahami
- b. Menjawab pertanyaan guru
- c. Mengerjakan apa yang di contohkan guru
- d. Memperhatikan penjelasan guru

2. *Mandiri*

- a. Tidak tergantung sama temannya
- b. Mengerjakan tugas individu sendiri
- c. Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- d. Berusaha mencari informasi dari orang lain secara individu

3. *Kreatif*

- a. Mengembangkan materi yang diajarkan guru menjadi lebih bagus
- b. Mempunyai ide baru yang lebih bagus dari materi ajar
- c. Mempraktekkan arahan dengan idenya sendiri
- d. Memadukan arahan guru dengan informasi lainnya

4. *Toleran*

- a. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- b. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- c. Bisa Menerima pendapat orang lain
- d. Berperilaku sopan

Rumus Pengolahan :

Nilai akhir sikap diperoleh dari modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas

2) Tes unjuk kerja (projek) : Membuat brosur

Instrumen projek

No	Nama Siswa	Terampil dalam menggunakan aplikasi photoshop				Terampil dalam mengembangkan desain dalam brosur				Terampil dalam membuat brosur terdapat 6 unsur				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Andrian													
2.	Farid													

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Rumus Pengolahan : Nilai Akhir = (Jumlah Nilai x 3)/Jumlah nilai total

Magetan, 17 Juli 2021

Guru Multimedia

Dianawati, S. Pd