

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 19 Jakarta
Bidang Keahlian	: Teknik Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Materi Pokok	: Menggabungkan Gambar dan teks yang berbasis bitmap
Alokasi Waktu	: 2 x 45 JP

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap.
- 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Pengetahuan

a. Produk

- 3.7.1 Menjelaskan gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 3.7.2 Mengidentifikasi gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 3.7.3 Menganalisis gambar dan teks yang berbasis bitmap

b. Proses

- 3.7.4 Menjelaskan langkah-langkah menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap

2. Keterampilan

- 4.7.1 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan menggunakan aplikasi pengolah grafis

C. Tujuan Pembelajaran:

1. Pengetahuan:

a. Produk

- 1) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM.
- 2) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu mengidentifikasi gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.
- 3) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik mampu

menganalisis gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.

b. Proses

Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan langkah-langkah menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan menggunakan aplikasi pengolah grafis dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM.

2. Keterampilan:

Dengan menggunakan aplikasi pengolah grafis peserta didik mampu menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal nilai sama dengan KKM.

D. Materi Pembelajaran : Menggabungkan Gambar dan teks yang berbasis bitmap

E. Pendekatan, Model dan Metode :

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Project Based Learning

Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media, Alat/Bahan

- a. Powerpoint
- b. Laptop/Komputer
- c. Perangkat lunak pengolah grafis
- d. LKPD
- e. Untuk aktivitas sinkron Google Meet, untuk aktivitas asinkron Google classroom, WA grup

2. Sumber Belajar

1. Buku Referensi Drs. Siwi Widi Asmoro. 2018, M.Pd, Desain Grafis Percetakan. SMK/MAK Kelas XI. Bumi Aksara
2. Drs. Siwi Widi Asmoro, M.Pd. Drs. Joko Pramono. 2017. Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI. Andi.
3. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
<https://www.youtube.com/watch?v=MlypKMRcgtQ>

G. Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak peserta didik bergabung melalui google meet2. Guru menyapa kondisi peserta didik3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa secara mandiri4. Guru meminta siswa mengisi daftar hadir di Google form5. Peserta Didik menyimak apersepsi dari guru tentang gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik	Disiplin Religius	Teknologi Communication	15 menit

2. Kegiatan Inti

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
Sintak-1: Penentuan Project <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta Peserta didik untuk menyaksikan video dan Powerpoint tentang gambar dan teks yang berbasis bitmap2. Guru Memberikan Pertanyaan Mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara Pada penugasan diantaranya :<ol style="list-style-type: none">a. Pengertian tentang gambar dan teks yang	Gotong royong Mandiri	Critical Thingking Communication Collaboration	60 menit

<p>berbasis bitmap</p> <p>b. Mengidentifikasi gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>c. Menganalisis gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>3. Guru Menentukan Praktik menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan menggunakan aplikasi Photoshop.</p> <p>4. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat Tentang Slide Powerpoint dan video yang ditampilkan.</p> <p>5. Peserta didik Mengamati langkah-langkah menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>6. Guru memberikan video tentang cara menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p>			
<p>Sintak-2 : Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Project</p> <p>7. Peserta didik membaca ulang materi menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>8. Peserta didik menyusun rencana tahapan menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>9. Peserta didik menggunakan peralatan dan perangkat yang sudah disampaikan oleh guru</p> <p>10. Peserta didik Menggunakan software aplikasi pengolah</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical thinking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p>	

<p>grafis yang sudah ditentukan oleh guru</p>			
<p>Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project</p> <p>11. Peserta didik bersama guru menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untuk project menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p> <p>12. Peserta didik menyusun jadwal menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap berpedoman kepada rentang waktu yang sudah disepakati bersama.</p> <p>13. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan</p>	<p>Bertanggung jawab</p> <p>Mandiri</p>	<p>Critical thinking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p>	
<p>Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasilitas dan Monitoring Guru</p> <p>14. Guru membagikan LKPD melalui google classroom dengan melakukan tagihan yaitu menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap menggunakan aplikasi pengolah grafis.</p> <p>15. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai jadwal yang ditentukan</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung jawab</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Creative Communication</p>	

<p>Sintak-5 : Penyusunan Laporan dan Presentasi /Publikasi hasil Project</p> <p>16. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas desain project yang telah dibuat</p> <p>17. Peserta didik memaparkan hasil penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap yang dilakukan dan telah dibuat</p> <p>18. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukkan menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap yang dibuat</p> <p>19. Peserta didik menyampaikan laporan tentang hasil menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap dilakukan dengan mengirimkan melalui google classroom.</p>	<p>Gotong Royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p>	
<p>Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project</p> <p>20. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap yang telah dibuat</p> <p>21. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.</p>	<p>Bertanggung jawab</p> <p>Mandiri</p>	<p>Critical Thingking</p> <p>Communication</p> <p>Collaboration</p>	

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan	Nilai karakter	Kecakapan abad 21	Alokasi waktu
Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: 1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; 3. melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; 4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 5. Menutup Pembelajaran dengan Berdoa	Mandiri Religius Bertanggung Jawab	Communication Critical Thinking	15 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian

- a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

2. Instrumen penilaian

- a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
- d. LP4 : Proses
- e. LP5 : Keterampilan

3. Pembelajaran Remedial Pengayaan

- I.** Lampiran
 - 1. Materi pembelajaran
 - 2. Rubrik penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Jakarta, Agustus 2021
Guru,

Nunuk Isnadhiyah, M.Pd
NIP. 197606191999032003

Irfan Febrian, ST
NIP. -