

BUKU PERANGKAT PEMBELAJARAN
SMK TELKOM DARUL ‘ULUM JOMBANG
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



NAMA : AYU ADELINA SUYONO, S.Kom.
NIP : -
MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS
KELAS/KOMP.KEAHLIAN : X/TEKNIK INFORMATIKA

PEMERINTAH KABUPATEN JOMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SMK TELKOM DARUL ULUM
2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
PENGESAHAN.....	3
IDENTITAS PRIBADI GURU	4
SKL, KI, DAN KD	5
KALENDER PENDIDIKAN & RINCIAN PEKAN EFEKTIF	9
SILABUS MATA PELAJARAN	12
PROGRAM TAHUNAN	23
PROGRAM SEMESTER GANJIL	24
PROGRAM SEMESTER GENAP.....	25
RENCANA PELAKSANAAN PENDIDIKAN (RPP)	26

PENGESAHAN

BUKU PERANGKAT PEMBELAJARAN SMK TELKOM DARUL 'ULUM JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Buku Perangkat Pembelajaran ini telah diperiksa dan disetujui

Pada tanggal: 13 Juli 2020

Jombang, 13 Juli 2020

WAKA KURIKULUM

PARTOYO, S. Kom.

GURU MATA PELAJARAN



AYU ADELINA SUYONO, S. Kom.

Mengetahui,

PENGAWAS SEKOLAH

Drs. GANIS SOEBINTANG, ST. M.Si.
NIP. 196209111987031008

**KEPALA SEKOLAH SMK TELKOM
DU**



Ir. NURKOYIN, M. Kom.

IDENTITAS PRIBADI GURU

1. Nama Lengkap : AYU ADELINA SUYONO, S. Kom.
2. NUPTK :
3. Nomor Induk Pegawai :
4. Pangkat Golongan :
5. Kompetensi :
6. Pendidikan terakhir : S1 Sistem Informasi
7. Status Kepegawaian : GTTY
8. TMT di SMK TELKOM DU :
9. Mata Pelajaran yang diampu : Desain Grafis
10. Alamat Rumah : Tugusumberjo, Peterongan, Jombang
11. Nomor Telp.HP : 0857 3558 6843
12. Email : aadelinasuyono@gmail.com

Jombang, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



AYU ADELINA SUYONO, S. Kom.

SKL, KI, DAN KD

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C3)

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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	4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. 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,

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>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.</p>

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Jam Pelajaran : 144 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	4.4 Menempatkan berbagai format gambar
3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)
3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek	4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)

KALENDER PENDIDIKAN & RINCIAN PEKAN EFEKTIF

HARI EFEKTIF SEKOLAH, HARI EFEKTIF FAKULTATIF DAN HARI LIBUR SEKOLAH
SMK SMK TELKOM DARUL 'ULUM PETERONGAN
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	BULAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	JULI '20			LUJ							LUJ			1	2	3	4	LUJ	5	6	7	8	9	10	LUJ	11	12	13	14	15	16	LHB
2	AGUSTUS '20	17	18	19	20	21	22	LUJ	23	24	25	26	27	28	LUJ	29	30	LHB	31	32	LHB	CB	33	34	35	36	37	38	LUJ	39	40	41
3	SEPTEMBER '20	42	43	44	LUJ	45	46	47	48	49	50	LUJ	51	52	53	54	55	56	LUJ	57	58	59	60	61	62	LUJ	63	64	65	66	67	
4	OKTOBER '20	KTS	LUJ	KTS	KTS	68	69	70	71	LUJ	72	73	74	75	76	77	LUJ	78	79	80	81	82	83	LUJ	84	85	86	87	CB	LHB	CB	88
5	NOPEMBER '20	89	90	91	92	93	LUJ	94	95	96	97	98	99	LUJ	100	101	102	103	104	105	LUJ	106	107	108	109	110	111	LUJ	112	113	114	
6	DESEMBER '20	115	116	117	LUJ	118	119	120	121	122	123	LUJ	124	125	126	127	128	129	LUJ	130	131	132	133	134	CB	LHB	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1	LS1
7	JANUARI '21	LHB	LS1	LS1	1	2	3	4	LUJ	5	6	7	8	9	10	LUJ	11	12	13	14	15	16	LUJ	17	18	19	20	21	22	LUJ	23	24
8	PEBRUARI '21	25	26	27	28	LUJ	29	30	31	32	33	34	LHB	35	36	37	38	39	40	LUJ	41	42	43	44	45	46	LUJ	47	48			
9	MARET '21	49	50	51	52	LUJ	53	54	55	56	57	LHB	LUJ	58	59	60	61	62	63	LUJ	64	65	66	67	68	69	LUJ	70	71	72	73	74
10	APRIL '21	75	LHB	76	77	78	79	80	81	LUJ	82	83	84	LPP	LPP	LPP	LUJ	85	86	87	88	89	90	LUJ	91	92	93	94	95	96	LUJ	
11	MEI '21	LHB	97	98	99	100	EF	LUJ	EF	EF	LHR	LHR	LHR	LHB	LUJ	LHB	LHR	LHR	LHR	LHR	101	LUJ	102	103	104	105	LHB	106	LUJ	107	108	109
12	JUNI '21	LHB	110	111	LUJ	112	113	114	115	116	117	LUJ	118	119	120	121	122	123	LUJ	124	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LUJ	LS2	LS2	LS2	105	LS2	
	JULI '21	LS2	LUJ	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LUJ	LS2	LS2	LS2				LUJ							LUJ								LUJ

KETERANGAN

LHB : Libur Hari Besar
 LU : Libur Umum
 LS1 : Libur Semester 1*
 LS2 : Libur Semester 2*
 LPP : Libur Permulaan Puasa
 LHR : Libur Sekitar Hari Raya
 EF : Hari Efektif Fakultatif
 KTS : Kegiatan Tengah Semester
 CB : Cuti Bersama

Semester Ganjil : 134 hari hari
 Semester Genap : 124 hari hari
 Hari Efektif Fakultatif : 3 hari hari
 KTS : 3 hari hari

Libur Hari Besar
 31 Juli 2020 : Hari Raya Idul Adha
 17 Agustus. 2019 : Proklamasi Kemerdekaan RI
 20-21 Agustus 2019 : Tahun Baru Hidjriyah 1442 H
 28-30 Oktober 2019 : Maulud Nabi Muhammad SAW
 24-25 Desember 2020 : Hari raya natal

1 Januari 2021 : Tahun Baru Masehi
 12 Februari 2021 : Tahun Baru Imlek 2572
 11 Maret 2021 : Isro' Miroj 1442 H
 14 Maret 2021 : Hari Raya Nyepi Tahun Saka 1943
 2 April 2021 : Wafat Isa Al-Masih
 1 Mei 2021 : Hari Buruh Internasional
 13 Mei 2021 : Kenaikan Isa Almasih
 13 - 14 Mei 2021 : Hari Raya Idhul Fitri 1441 H
 26 Mei 2021 : Hari Raya Waisak 2575
 1 Juni 2021 : Hari Lahir Pancasila

* Libur Semester untuk peseta didik

Jombang, 13 Juli 2020
 Kepala Sekolah

Ir.NURKOYIN, M.KOM

REKAPITULASI PEKAN EFEKTIF

MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS
KELAS/PROGRAM : X / REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEMESTER : GANJIL

A. PERHITUNGAN ALOKASI WAKTU

1. Jumlah Pekan dalam satu Semester

BULAN	PEKAN
JULI'20	3 Pekan
AGUSTUS'20	4 Pekan
SEPTEMBER'20	5 Pekan
OKTOBER'20	4 Pekan
NOPEMBER'20	4 Pekan
DESEMBER'20	5 Pekan
JUMLAH	25 Pekan

2. Jumlah Tak Efektif

1. Masa Orientasi Siswa /PLPS	1 Pekan
2. Penilaian Tengah Semester	1 Pekan
3. Penilaian Akhir Semester	2 Pekan
4. Libur Semester Ganjil	2 Pekan
5. Cadangan, Try-out / lain-lain	1 Pekan
<i>Jumlah</i>	7 Pekan

3. Jumlah Pekan Efektif

Kegiatan Belajar Mengajar : 25-7 Pekan

4. Jumlah Tatap Muka dalam Satu Pekan

5. Jumlah Jam Efektif Dalam Satu Semester

Rincian Penggunaan : a. Tatap Muka

b. Ulangan Harian

6. Jumlah Kompetensi Dasar

: 25 Pekan
 : 18 Pekan
 : 3 Jam Pelajaran
 : 3 x 18 = 54 Jam Pelajaran
 : 48 Jam Pelajaran
 : 6 Jam Pelajaran
 : 12 KD

B. DISTRIBUSI ALOKASI WAKTU

NO	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU (JP)	KETERANGAN
1	3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	6	1 JP (Jam Pelajaran)= 45 menit
	4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang		
2	3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	6	
	4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB		
3	3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	6	
	4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis		
4	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	6	
	4.4 Menempatkan berbagai format gambar		
5	3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	12	
	4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain		
6	3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	12	
	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor		
JUMLAH		48	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Ir. NURKOYIN, M.Kom.

Guru Mata Pelajaran

AYU ADELINA SUYONO, S.Kom.

REKAPITULASI PEKAN EFEKTIF

MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS
 KELAS/PROGRAM : X / REKAYASA PERANGKAT LUNAK
 SEMESTER : GENAP

A. PERHITUNGAN ALOKASI WAKTU

1. Jumlah Pekan dalam satu Semester

BULAN	PEKAN
JANUARI ' 21	4 Pekan
FEBRUARI ' 21	4 Pekan
MARET ' 21	5 Pekan
APRIL ' 21	4 Pekan
MEI ' 21	5 Pekan
JUNI ' 21	4 Pekan
JULI'21	1 Pekan
JUMLAH	27 Pekan

2. Jumlah Tak Efektif

1. Ulangan Blok/UTS	1 Pekan
2. USPNB	1 Pekan
3. AKM	1 Pekan
4. Penilaian Akhir Tahun (PAT)	2 Pekan
5. Libur Hari Raya Idul Fitri	2 Pekan
6. Efektif fakultatif	1 Pekan
7. Libur semester genap	3 Pekan
<i>Jumlah</i>	11 Pekan

3. Jumlah Pekan Efektif

Kegiatan Belajar Mengajar : 27-11 Pekan

4. Jumlah Tatap Muka dalam Satu Pekan

5. Jumlah Jam Efektif Dalam Satu Semester

Rincian Penggunaan : a. Tatap Muka
 b. Ulangan Harian

6. Jumlah Kompetensi Dasar

: 27 Pekan
 : 16 Pekan
 : 3 Jam Pelajaran
 : 3 x 16 = 48 Jam Pelajaran
 : 42 Jam Pelajaran
 : 6 Jam Pelajaran
 : 12 KD

B. DISTRIBUSI ALOKASI WAKTU

NO	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU (JP)	KETERANGAN
1	3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	6	1 JP (Jam Pelajaran) = 45 menit
	4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek		
2	3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	6	
	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor		
3	3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	6	
	4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap		
4	3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	6	
	4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek		
5	3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap	6	
	4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)		
6	3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	12	
	4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)		
JUMLAH		42	

Mengetahui
 Kepala Sekolah



Ir. NURKOYIN, M.Kom

Guru Mata Pelajaran



AYU ADELINA SUYONO, S.Kom.

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK TELKOM DARUL 'ULUM JOMBANG
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Durasi (Waktu)	: 144 JP (@ 45 Menit)
KI-1 Sikap	: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2 Sosial	: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuanfaktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian pada bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI-4 (Keterampilan)	: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. Solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
SKL SIKAP	: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung-jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
SKL PENGETAHUAN	: Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
SKL KETRAMPILAN	: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa. 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.

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	<p>IPK Penunjang: 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna 3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>IPK Pengayaan :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya. • Karakteristik, kegunaan, dan makna warna. • Warna sebagai representasi dari alam. • Warna sebagai komunikasi dan ekspresi. 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis • Mengumpulkan data tentang tataletak unsur-unsur dalam desain grafis • Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
2	3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	<p>IPK Penunjang: 3.2.1 Menguraikan fungsi warna CYMK dan RGB 3.2.2 Membandingkan warna CYMK dan RGB</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>IPK Pengayaan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CYMK dan RGB • Persamaan dan perbedaan warna CYMK dan RGB • Kombinasi warna CYMK dan RGB 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CYMK • Mengumpulkan data tentang fungsi warna CYMK dan RGB • Mengolah data tentang fungsi warna CYMK dan RGB • Mengomunikaikan tentang fungsi warna CYMK dan RGB 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
3	3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	<p>IPK Penunjang: 3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain 3.3.2 Menguraikan prinsip desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesatuan (unity) dan keselarasan (harmony) • Keseimbangan (balance) • Proporsi (proportion) 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain • Mengolah data tentang tata letak desain 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Irama (rythm) • Penekanan, fokus, dan emphasis • Contrast dan variety • Repetisi 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain 	
4	3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar	IPK Penunjang: 3.4.1 Menjelaskan format gambar 3.4.2 Menguraikan berbagai format IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar • Fungsi dan manfaat format gambar • Perbedaan fungsi tiap gambar 	2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar • Mengolah data tentang berbagai macam format gambar • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
5	3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	IPK Penunjang: 3.5.1 Menjelaskan fungsi scanning 3.5.2 Menguraikan prosedur scanning IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis scanner • Langkah-langkah scanning • Kelebihan dan kekurangan proses scanning 	3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang scanning • Mengumpulkan data tentang prosedur scanning • Mengolah data tentang prosedur scanning • Mengomunikasikan tentang prosedur scanning 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
6	3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	IPK Penunjang: 3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor 3.6.2	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak 	15	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolahan gambar vektor • Mengumpulkan data tentang perangkat pengolah gambar vektor • Mengolah data tentang perangkat 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		Membandingkan gambar berdasarkan fitur IPK Kunci: IPK Pengayaan:			lunak pengolah gambar vektor • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor	
7	3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	IPK Penunjang: 3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor 3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Manfaat manipulasi gambar vektor • Teknik manipulasi gambar vektor	20	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar • Mengumpulkan data tentang manipulasi gambar • Mengolah data tentang manipulasi gambar • Mengomunikasikan tentang manipulasi gambar	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi
8	3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	IPK Penunjang: 3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Pembuatan gambar berbasis vektor • Mengedit gambar berbasis vektor	35	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar berbasis vektor • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
9	3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	<p>IPK Penunjang: 3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap 3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>IPK Pengayaan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak 	15	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap • Mengumpulkan data tentang pengolah gambar bitmap • Mengolah data tentang pengolah gambar bitmap • Mengomunikasikan tentang pengolah gambar bitmap 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
10	3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	<p>IPK Penunjang: 3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap 3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar</p> <p>IPK Kunci:</p> <p>IPK Pengayaan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap • Teknik manipulasi gambar bitmap 	20	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang efek manipulasi gambar • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
11	3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)	<p>IPK Penunjang: 3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap 3.11.2 Mengintegrasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap • Mengedit gambar berbasis bitmap 	25	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar berbasis bitmap • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap • Mengolah data tentang desain 	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		desain gambar berbasis bitmap IPK Kunci: IPK Pengayaan:			gambar berbasis bitmap • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap	
12	3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	IPK Penunjang: 3.12.1 Menguraikan karakteristik penggunaan gambar vektor dan bitmap 3.12.2 Menyusun kriteria penilaian IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian 	30	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap • Mengolah data tentang penilaian gabungan antara gambar vektor dan bitmap • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan antara gambar vektor dan bitmap 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
13	4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	IPK Penunjang: 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis 4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna 4.1.3 Menetapkan tata letak unsur-unsur ruang IPK Kunci:	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya. • Karakteristik, kegunaan, dan makna warna. • Warna sebagai representasi dari alam. • Warna sebagai komunikasi dan ekspresi. 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis • Mengumpulkan data tentang tataletak unsur-unsur dalam desain grafis • Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		IPK Pengayaan:				
14	4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	IPK Penunjang: 4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CYMK dan RGB • Persamaan dan perbedaan warna CYMK dan RGB • Kombinasi warna CYMK dan RGB 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CYMK • Mengumpulkan data tentang fungsi warna CYMK dan RGB • Mengolah data tentang fungsi warna CYMK dan RGB • Mengomunikaikan tentang fungsi warna CYMK dan RGB 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
15	4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	IPK Penunjang: 4.3.1 Mengintegrasikan prinsip ke dalam desain 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Kesatuan (unity) dan keselarasan (harmony) • Keseimbangan (balance) • Proporsi (proportion) • Irama (rythm) • Penekanan, fokus, dan emphasis • Contrast dan variety • Repetisi 	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain • Mengolah data tentang tata letak desain • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
16	4.4 Menempatkan berbagai format gambar	IPK Penunjang: 4.4.1 Membandingkan format gambar 4.4.2 Menyimpan	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar • Fungsi dan manfaat format gambar 	2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		gambar dengan format pilihan IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Perbedaan fungsi tiap gambar		• Mengolah data tentang berbagai macam format gambar • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar	• Penilaian unjuk kerja • Observasi
17	4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	IPK Penunjang: 4.5.1 Memilih gambar untuk di scan 4.5.2 Menunjukkan hasil scanning IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Jenis-jenis scanner • Langkah-langkah scanning • Kelebihan dan kekurangan proses scanning	3	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang scanning • Mengumpulkan data tentang prosedur scanning • Mengolah data tentang prosedur scanning • Mengomunikasikan tentang prosedur scanning	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi
18	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	IPK Penunjang: 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Perangkat lunak pengolah gambar • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak	15	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolahan gambar vektor • Mengumpulkan data tentang perangkat pengolah gambar vektor • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi
19	4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	IPK Penunjang: 4.7.1	• Manfaat manipulasi gambar	20	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang	Pengetahuan • Tes tertulis

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		Membandingkan efek manipulasi pada gambar 4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi IPK Kunci: IPK Pengayaan:	vektor • Teknik manipulasi gambar vektor		manipulasi gambar • Mengumpulkan data tentang manipulasi gambar • Mengolah data tentang manipulasi gambar • Mengomunikasikan tentang manipulasi gambar	Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi
20	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	IPK Penunjang: 4.8.1 Mensketsa desain gambar 4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor IPK Kunci: IPK Pengayaan:	• Pembuatan gambar berbasis vektor • Mengedit gambar berbasis vektor	35	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar berbasis vektor • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi
21	4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	IPK Penunjang: 4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor 4.9.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan IPK Kunci:	• Perangkat lunak pengolah gambar • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak	15	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap • Mengumpulkan data tentang pengolah gambar bitmap • Mengolah data tentang pengolah gambar bitmap • Mengomunikasikan tentang pengolah gambar bitmap	Pengetahuan • Tes tertulis Keterampilan • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		IPK Pengayaan:				
22	4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	IPK Penunjang: 4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar 4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap • Teknik manipulasi gambar bitmap 	20	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang efek manipulasi gambar • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
23	4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)	IPK Penunjang: 4.11.1 Mensketsa desain gambar 4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap IPK Kunci: IPK Pengayaan:	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap • Mengedit gambar berbasis bitmap 	25	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar berbasis bitmap • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi
24	4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	IPK Penunjang: 4.12.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap 4.12.2 Menyusun	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan 	30	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap • Mengolah data tentang penilaian 	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Observasi

No	K D	IPK	Materi Pokok/ Sub Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
		laporan penilaian IPK Kunci: IPK Pengayaan:	bitmap • Menyusun laporan penilaian		gabungan antara gambar vektor dan bitmap • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan antara gambar vektor dan bitmap	

PROGRAM TAHUNAN

MATA PELAJARAN : DESAIN GRAFIS
 SATUAN PENDIDIKAN : SMK TELKOM DARUL 'ULUM PETERONGAN
 KELAS/PROGRAM : X / REKAYASA PERANGKAT LUNAK
 TAHUN PELAJARAN : 2020 - 2021

SEMESTER	NO.	POKOK BAHASAN	WAKTU (45 Menit)
I	1	Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	6
		Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	
	2	Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	6
		Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	
	3	Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	6
		Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	
	4	Mendiskusikan berbagai format gambar Menempatkan berbagai format gambar	6
5	Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	12	
	Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain		
6	Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	12	
	Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor		
7	Ulangan Harian	6	
II	8	Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	6
		Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	
	9	Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	6
		Membuat desain berbasis gambar vektor	
	10	Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	6
		Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	
	11	Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	6
		Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	
12	Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)	6	
	Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)		
13	Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	12	
	Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)		
14	Ulangan Harian	6	
Jumlah Jam			102

Mengetahui
Kepala Sekolah



Ir. NURKOYIN, M.Kom

Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



AYU ADELINA SUYONO, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PENDIDIKAN (RPP)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

Kompetensi Dasar :
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya.
2. Karakteristik, kegunaan, dan makna warna.
3. Warna sebagai representasi dari alam.
4. Warna sebagai komunikasi dan ekspresi.

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

a) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

b) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
2. Peserta Didik menganalisis materi unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

c) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING
(RPP DARING)**

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
Kompetensi Dasar :
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Fungsi warna CYMK dan RGB
2. Persamaan dan perbedaan warna CYMK dan RGB
3. Kombinasi warna CYMK dan RGB

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

d) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

e) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
2. Peserta Didik menganalisis materi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

f) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
Kompetensi Dasar :
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Memahami materi Kesatuan (unity) dan keselarasan (harmony)
2. Memahami materi Keseimbangan (balance)
3. Memahami materi Proporsi (proportion)
4. Memahami materi Irama (rythm)
5. Memahami materi Penekanan, fokus, dan emphasis
6. Memahami materi Contrast dan variety
7. Memahami materi Repetisi

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

a) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

b) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
2. Peserta Didik menganalisis materi prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

g) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Berbagai format gambar
Kompetensi Dasar :
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar
4.4 Menempatkan berbagai format gambar

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Macam-macam format gambar
2. Fungsi dan manfaat format gambar
3. Perbedaan fungsi tiap gambar

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

a) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

b) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang berbagai format gambar.
2. Peserta Didik menganalisis materi berbagai format gambar yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi berbagai format gambar peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi berbagai format gambar setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan berbagai format gambar dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

c) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain
Kompetensi Dasar :
3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain
4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Jenis-jenis scanner
2. Langkah-langkah scanning
3. Kelebihan dan kekurangan proses scanning

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

a) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
6. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
7. Menyampaikan materi kepada peserta didik
8. Guru memberikan absensi digital

b) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain.
2. Peserta Didik menganalisis materi prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain yang diberikan (Stimulation).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain peserta berdiskusi dengan guru (Problem statement).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain setelah berdiskusi dengan guru (Data Processing).
5. Peserta Didik melakukan prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (Verification).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (Generalization).

c) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Perangkat lunak pengolah gambar vektor
Kompetensi Dasar :
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Perangkat lunak pengolah gambar
2. Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

h) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

i) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.
2. Peserta Didik menganalisis materi perangkat lunak pengolah gambar vektor yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi perangkat lunak pengolah gambar vektor peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi perangkat lunak pengolah gambar vektor setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan perangkat lunak pengolah gambar vektor dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

j) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

4. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
5. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
6. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
Kompetensi Dasar :
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Manfaat manipulasi gambar vector
2. Teknik manipulasi gambar vektor

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

k) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

l) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.
2. Peserta Didik menganalisis materi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan gambar vektor dengan menggunakan fitur efek dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

m) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Pembuatan desain berbasis gambar vektor
Kompetensi Dasar :
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Pembuatan gambar berbasis vektor
2. Mengedit gambar berbasis vektor

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

n) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

o) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang pembuatan desain berbasis gambar vektor.
2. Peserta Didik menganalisis materi pembuatan desain berbasis gambar vektor yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi pembuatan desain berbasis gambar vektor peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi pembuatan desain berbasis gambar vektor setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan pembuatan desain berbasis gambar vektor dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

p) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 8 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
Kompetensi Dasar :
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Perangkat lunak pengolah gambar
2. Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

q) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

r) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).
2. Peserta Didik menganalisis materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

s) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
Kompetensi Dasar :
3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Manfaat manipulasi gambar bitmap
2. Teknik manipulasi gambar bitmap

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

t) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

u) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek.
2. Peserta Didik menganalisis materi manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

v) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 8 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)
Kompetensi Dasar :
3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)
4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Pembuatan gambar berbasis bitmap
2. Mengedit gambar berbasis bitmap

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

w) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

x) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster).
2. Peserta Didik menganalisis materi evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster) yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster) peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster) setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan evaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster) dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

y) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 8 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah Pendidikan : SMK TELEKOMUNIKASI DARUL ULUM
Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
Kompetensi Dasar :
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Blended Learning melalui Learning Management System (Google Classroom) peserta didik mampu :

1. Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap
2. Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap
3. Menyusun laporan penilaian

B. Aktivitas/Strategi/Inovasi Pembelajaran melalui Google Classroom

z) Kegiatan Pendahuluan

1. Menyapa peserta didik dengan ceria
2. Memberi salam kepada peserta didik
3. Menanyakan kondisi/kabar peserta didik
4. Menyampaikan materi kepada peserta didik
5. Guru memberikan absensi digital

aa) Kegiatan Inti

1. Peserta Didik melihat tugas yang dikirimkan melalui google classroom tentang desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
2. Peserta Didik menganalisis materi desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) yang diberikan (*Stimulation*).
3. Peserta Didik merancang 5 soal setelah menganalisis materi desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) peserta berdiskusi dengan guru (*Problem statement*).
4. Peserta Didik menjelaskan rangkuman materi desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) setelah berdiskusi dengan guru (*Data Processing*).
5. Peserta Didik melakukan desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) dan mengirim hasilnya dalam bentuk portofolio (*Verification*).
6. Peserta didik memberikan kesimpulannya dengan mencatat pada buku setelah menganalisis dan melakukan (*Generalization*).

bb) Kegiatan Penutup

1. Menyampaikan materi yang akan di pelajari pertemuan berikut.
2. Guru dan Peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa.

C. Penilaian :

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran Daring
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan
3. Penilaian Keterampilan : Produk/Portofolio

**Mengetahui,
Kepala SMK Telekomunikasi Darul
Ulum**



Ir. Nurkoyin, M.Kom.

**Jombang, 8 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**



Ayu Adelina Suyono, S.Kom.