**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C1)

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 3 JP x 45 menit

Materi : Menerapkan prosedur scanning gambar

Kompt. Dasar :

KD 3.4 Menerapkan prosedur scanning gambar

KD 4.4 Melakukan proses scanning gambar

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1. menjelaskan fungsi scanning

3.4.2. menguraikan prosedur scanning

4.4.1. memilih gambar untuk di scanning

4.4.2. menunjukan hasil scanning

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** melakukan proses scanning gambar **Menggunakan** menerapkan prosedur scanning gambar **dengan etos kerja dan profesional** | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan buku paket atau menampilakan Slet power point kepada siswa dan menerapkan fungsi scanning prosedur gambar 4. peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan peralatan dan software aplikasi melakukan scanning gambar 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi untuk menunjukan hasil scanning gambar 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi desain grafis memilih gambar untuk di scanning gambar 9. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 10. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 11. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan
4. Sumber Belajar : Direktorat Kementrian Pendidikan Kebudayaan 2013

Diunduh dari BSE.Mahoni.com

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan catatan, latihan dan tugas mengenai melakukan proses scanning gambar
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer beserta software aplikasi langkah scanning gambar
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Jefri Erio, S.AP** |