**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 manipulasi gambar vektor mengunak efek

Kompt. Dasar :

KD 3.6 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek

KD 4.6 Menipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1. menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor

3.6.2. mengintegrasikan efek fitur manipulasi gambar vektor

4.6.1. membandingkan efek manipulasi pada gambar

4.6.2. menunjukan gambar hasil manipulasi

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** menipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek **Menggunakan** menerapkan manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek **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 manipulasi gambar vektor dengan mengunakan fitur efek 4. peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan manfaat manipulasi gambar vektor 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** menunjukan gambar hasil manipulasi 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi desain grafis teknik manipulasi 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 menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer beserta software aplikasi manipulasi gambar vektor mengunakan fitur efek
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** |