**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 perangkat lunak pengolah gambar bitman

Kompt. Dasar :

KD 3.7 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitman

KD 4.7 Mengunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.7.1. menjelaskan fungsi fitur pengolah gambar bitmap

3.7.2. membandingkan gambar berdasar fitur bitmap

4.7.1. mengintegrasi fitur dalam pengolah gambar bitmap

4.7.2. menunjukan gambar vector hasil pengolahan gambar

1. Kegiatan Pembelajaran

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