**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 : Mengevaluasi pengabungan gambar vektor dan bitmap

Kompt. Dasar :

KD 3.8 Menerapkan pengabungan gambar vektor dan bitmap

KD 4.8 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.8.1. menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap

3.8.2. menyusun kriteria penilai pengolahan gambar bitmap

4.8.1. melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap

4.8.2. menyusun laporan penilaian

1. Kegiatan Pembelajaran

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