

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA DDI KENDARI
Mata pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester : XII / 1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik.
Kompetensi Dasar : 1.1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

Tujuan Pembelajaran :

Siswa mampu :

- Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

③ Karakter siswa yang diharapkan :

- *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*

③ Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

- *Percaya diri, Berorientasi tugas dan hasil, Berani mengambil resiko, Berorientasi ke masa depan*

Materi Ajar (Materi Pokok) :

Menu dan ikon aplikasi pembuat grafis

Metode Pembelajaran :

- Tanya Jawab
- Kerja kelompok
- Diskusi
- Demonstrasi
- Praktik

Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap • Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap • Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon • Mendiskusikan fungsi menu dan ikon 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap • Siswa dapat Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap • Siswa dapat Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis • Siswa dapat Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis • Siswa dapat Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis • Siswa dapat Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

Langkah-langkah Pembelajaran :

A. Kegiatan Awal

- Guru memberi motivasi kepada siswa dengan berbagai jenis kegiatan, seperti mengemukakan kejadian terkini yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi (dengan harapan siswa menanggapi)

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Mencari informasi tentang pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
- Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi,

- Mendiskusikan fungsi menu dan ikon
- Menunjukkan menu dan ikon
- Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

- Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air.*);
- Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

C. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan (materi ajar, perasaan dan pendapat siswa secara keseluruhan) yang dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Guru menugaskan secara random kepada siswa untuk mendemonstrasikan berbagai keterampilan yang telah dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Siswa diberikan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran, misalnya guru memberikan tulisan dengan beberapa kesalahan ketik yang harus diedit oleh siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan yang akan datang. (*nilai yang ditanamkan:*

Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.);

ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Komputer
- Buku panduan
- Alat tulis
- Tulisan yang harus diedit

PENILAIAN :

Penugasan individu

Uraian Praktik.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kendari, Juli 2015
Guru mapel TIK

La Ode Ilu, S. Pd

NIP. 19731231 200604 1 015

Muhamad Kasim, S. Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA DDI KENDARI
Mata pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester : XII / 1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik.
Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
- Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Memodifikasi pewarnaan pada grafis

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Siswa mampu :

- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
- Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Memodifikasi pewarnaan pada grafis

③ Karakter siswa yang diharapkan :

- *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*

③ Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

- *Percaya diri, Berorientasi tugas dan hasil, Berani mengambil resiko, Berorientasi ke masa depan*

MATERI AJAR (MATERI POKOK) :

Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis

METODE PEMBELAJARAN :

- Tanya Jawab
- Kerja kelompok
- Diskusi
- Demonstrasi
- Praktik

Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none">Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	<ul style="list-style-type: none">Mendemonstrasikan penggunaan menu, tool dan icon untuk membuat gambar desain sederhana dengan bimbingan guruPemberian latihan secara bertahap sehingga pemahaman dan kemampuan siswa dalam pembuatan grafis secara bertahap dapat meningkat	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baruSiswa dapat Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halamanSiswa dapat Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teksSiswa dapat Memodifikasi pembuatan garis dan bentukSiswa dapat Memodifikasi pewarnaan pada grafis

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :

A. Kegiatan Awal

- Guru memberi motivasi kepada siswa dengan berbagai jenis kegiatan, seperti mengemukakan kejadian terkini yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi (dengan harapan siswa menanggapi)

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Mempraktikkan cara membuat dokumen baru

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi,

- Mempraktikkan cara menyimpan dokumen
- Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman
- Mempraktikkan cara mengubah warna halaman
- Mempraktikkan cara mengatur ukuran teks
- Mempraktikkan cara mengubah jenis dan warna teks
- Mempraktikkan cara membuat garis
- Mempraktikkan cara membuat bentuk
- Mempraktikkan cara memberikan warna pada garis
- Mempraktikkan cara memberikan warna pada bentuk

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

- Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air.*);

- Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

C. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan (materi ajar, perasaan dan pendapat siswa secara keseluruhan) yang dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Guru menugaskan secara random kepada siswa untuk mendemonstrasikan berbagai keterampilan yang telah dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Siswa diberikan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran, misalnya guru memberikan tulisan dengan beberapa kesalahan ketik yang harus diedit oleh siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan yang akan datang. (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Komputer
- Buku panduan
- Alat tulis
- Tulisan yang harus diedit

PENILAIAN :

Penugasan individu
Uraian Praktik.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kendari, Juli 2015
Guru mapel TIK

La Ode Ilu, S. Pd
NIP. 19731231 200604 1 015

Muhamad Kasim, S. Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA DDI KENDARI
Mata pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester : XII / 1
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik.
Kompetensi Dasar : 1.3 Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

- Membuat beberapa kreasi grafis
- Membuat sebuah karya fotografi
- Membuat leaflet.
- Membuat surat undangan

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Siswa mampu :

- Membuat beberapa kreasi grafis
- Membuat sebuah karya fotografi
- Membuat leaflet.
- Membuat surat undangan

③ Karakter siswa yang diharapkan :

- *Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*

③ Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

- *Percaya diri, Berorientasi tugas dan hasil, Berani mengambil resiko, Berorientasi ke masa depan*

MATERI AJAR (MATERI POKOK) :

Kreasi Grafis

METODE PEMBELAJARAN :

- Tanya Jawab
- Kerja kelompok
- Diskusi
- Demonstrasi
- Praktik

Strategi Pembelajaran

Tatap Muka	Terstruktur	Mandiri
<ul style="list-style-type: none">Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran	<ul style="list-style-type: none">Mempraktekan cara membuat desain grafis untuk percetakan	<ul style="list-style-type: none">Siswa dapat Membuat beberapa kreasi grafisSiswa dapat Membuat sebuah karya fotografiSiswa dapat Membuat leaflet.Siswa dapat Membuat surat undangan

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :

A. Kegiatan Awal

- Guru memberi motivasi kepada siswa dengan berbagai jenis kegiatan, seperti mengemukakan kejadian terkini yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi (dengan harapan siswa menanggapi)

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Melakukan observasi ke pasar Karanganyar
- Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman
- Mengatur jenis, warna dan ukuran teks
- Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk
- Mengatur pewarnaan pada grafis
- Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi,

- Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (*publish*) grafis
- Melakukan observasi dan pemotretan di gunung Tangkuban Perahu
- Mengatur tampilan ukuran dan warna halaman
- Mengatur jenis, warna dan ukuran teks
- Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi garis dan bentuk
- Mengatur pewarnaan pada grafis
- Menerapkan efek sederhana dan lanjutan pada grafis
- Melakukan pencetakan dan/atau penampilan (*publish*) grafis

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, Siswa:

- Menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air.*);
- Menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui. (*nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

C. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan (materi ajar, perasaan dan pendapat siswa secara keseluruhan) yang dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Guru menugaskan secara random kepada siswa untuk mendemonstrasikan berbagai keterampilan yang telah dipelajari hari itu. . (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);
- Siswa diberikan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran, misalnya guru memberikan tulisan dengan beberapa kesalahan ketik yang harus diedit oleh siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan yang akan datang. (*nilai yang ditanamkan: Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa ingin tahu, Cinta Tanah air, Menghargai prestasi, Bersahabat, Cinta damai, Gemar membaca, Tanggung jawab.*);

ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Komputer
- Buku panduan
- Alat tulis
- Tulisan yang harus diedit

PENILAIAN :

Penugasan individu
Uraian Praktik.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kendari, Agustus 2015
Guru mapel TIK

La Ode Ilu, S. Pd
NIP. 19731231 200604 1 015

Muhamad Kasim, S. Kom

