

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)**

**KELAS IV
SEMESTER 1 DAN 2**

*Mata Pelajara : Teknologi Informasi dan
komunikasi*

DISUSUN OLEH:

BENI SAPUTRA, S.Si

**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
QURRATA A'YUN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : IV/1
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat pembuat animasi

B. Kompetensi dasar

Menunjukkan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi

C. Indikator

- Menerangkan manfaat dan etika menonton film
- Menjelaskan pengertian animasi
- Mengetahui berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi
- Mengenal pivot sebagai aplikasi pembuat animasi
- Mendemonstrasikan cara menjalankan pivot
- Menerangkan fungsi menu dan ikon pivot.

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menerangkan manfaat dan etika menonton film
- Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi
- Siswa dapat mengetahui berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi
- Siswa dapat mengenal pivot sebagai aplikasi pembuat animasi
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara menjalankan pivot
- Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon pivot

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, bersahabat/ komunikatif, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Menu dan ikon aplikasi pembuat animasi
- Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat animasi

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menerangkan manfaat dan etika menonton film
- Guru menjelaskan pengertian animasi
- Guru mengetahui berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi
- Guru mengenalkan pivot sebagai aplikasi pembuat animasi
- Guru mendemonstrasikan cara menjalankan pivot
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon pivot

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara menjalankan pivot

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none">• Menerangkan manfaat dan etika menonton film• Menjelaskan pengertian animasi• Mengetahui berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi• Mengenal pivot sebagai aplikasi pembuat animasi• Mendemonstrasikan cara menjalankan pivot• Menerangkan fungsi menu dan ikon pivot.	<ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis• Tes praktik	<ul style="list-style-type: none">• Tes pilihan• Tes uraian	<ul style="list-style-type: none">• Apa manfaat menonton film?• Apa yang tidak boleh dilakukan ketika menonton film?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilai

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

1. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan	4
		❖ Kadang-kadang pengetahuan	2
		❖ Tidak pengetahuan	1
2	Praktek	❖ Aktif praktek	4
		❖ Kadang-kadang aktif	2
		❖ Tidak aktif	1
3	Sikap	❖ Sikap	4
		❖ Kadang-kadang sikap	2
		❖ Tidak sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas IV

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : IV/1
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat pembuat animasi

B. Kompetensi dasar

Menggunakan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi

C. Indikator

- Menjelaskan karakter dan frame
- Mempraktikkan cara memasukkan karakter
- Mempraktikkan cara menggerakkan seluruh karakter

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan karakter dan frame
- Siswa dapat mempraktikkan cara memasukkan karakter
- Siswa dapat mempraktikkan cara menggerakkan seluruh karakter

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Menu dan ikon aplikasi pembuat animasi
- Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat animasi

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan menggunakan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan karakter dan frame
- Guru mempraktikkan cara memasukkan karakter
- Guru mempraktikkan cara menggerakkan seluruh karakter

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan dan mempraktikkan cara memasukkan karakter dan cara menggerakkan seluruh karakter.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan kesimpulan.

- **Kegiatan penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan karakter dan frame • Mempraktikkan cara memasukkan karakter • Mempraktikkan cara menggerakkan seluruh karakter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Apa perbedaan karakter dan frame?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<ul style="list-style-type: none"> 4 3 2 1

2. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1
2	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1
3	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas IV

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : IV/1
Waktu : 12 x 30 menit (6 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat pembuat animasi

B. Kompetensi dasar

Membuat animasi

C. Indikator

- Mendemonstrasikan cara membuat karakter sendiri.
- Membuat animasi dengan ragam gerak

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mendemonstrasikan cara membuat karakter sendiri.
- Siswa dapat membuat animasi dengan ragam gerak
- **Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, cinta tanah air, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

Membuat animasi

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan membuat animasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara membuat karakter

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara membuat karakter sendiri dan membuat animasi dengan ragam gerak serta mempresentasikan hasil karya di depan kelas

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan kesimpulan.

• Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah

- o Berdo'a dan mengucapkan salam

J. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan cara membuat karakter sendiri. • Membuat animasi dengan ragam gerak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Apa manfaat membuat karakter? • Tuliskan cara membuat animasi dengan ragam gerak!

K. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

3. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>
2	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas IV

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : IV/2
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat video

B. Kompetensi dasar

Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat video.

C. Indikator

- Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat video
- Mengenal windows movie maker sebagai program pembuat video
- Mendemonstrasikan cara menjalankan windows movie maker
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
- Menerangkan fungsi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
- Mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video.

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat video
 - Siswa dapat mengenal windows movie maker sebagai program pembuat video
 - Siswa dapat mendemonstrasikan cara menjalankan windows movie maker
 - Siswa dapat menjelaskan pengertian menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
 - Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
 - Siswa dapat mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
- Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

Windows movie maker sebagai program pembuat video

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat video.
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat video

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat video
- Guru mengenalkan windows movie maker sebagai program pembuat video
- Guru mendemonstrasikan cara menjalankan windows movie maker
- Guru menjelaskan pengertian menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video
- Guru mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video di depan kelas

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat video• Mengenal windows movie maker sebagai program pembuat video• Mendemonstrasikan cara menjalankan windows movie maker• Menjelaskan pengertian menu dan ikon perangkat lunak pembuat video• Menerangkan fungsi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video• Mengidentifikasi menu dan ikon perangkat lunak pembuat video..	<ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis• Tes praktik	<ul style="list-style-type: none">• Tes pilihan• Tes uraian	<ul style="list-style-type: none">• Apa aplikasi yang digunakan untuk membuat video?• Bagaimana cara menjalankan windows movie maker?• Tuliskan cara membuat animasi dengan ragam gerak!

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none">* semua benar* sebagian besar benar* sebagian kecil benar* semua salah	<ul style="list-style-type: none">4321

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas IV

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : IV/2
Waktu : 16 x 30 menit (8 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat pembuat video

B. Kompetensi dasar

Membuat video sederhana

C. Indikator

- Mendemonstrasikan pembuatan video
- Mendemonstrasikan cara mengimpor file
- Mempraktikkan cara memasukkan title atau credit

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mendemonstrasikan pembuatan video
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara mengimpor file
- Siswa dapat mempraktikkan cara memasukkan title atau credit

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, cinta tanah air, tanggung jawab, mandiri dan komunikatif

E. Materi pokok

Membuat video

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan membuat video
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara membuat video
- Guru mendemonstrasikan cara mengimpor file
- Guru mendemonstrasikan cara memasukkan title atau credit

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara membuat video, mendemonstrasikan cara mengimpor file, mendemonstrasikan cara memasukkan title atau credit di depan kelas

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• **Kegiatan penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

L. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan pembuatan video • Mendemonstrasikan cara mengimpor file • Mempraktikkan cara memasukkan title atau credit 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Apa manfaat mengimpor file? • Tuliskan cara memasukkan title atau credit!

M. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<ul style="list-style-type: none"> 4 3 2 1

4. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1
2	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1
3	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas IV

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034