

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**KELAS V  
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 : V/1  
Waktu : 12 x 30 menit (6 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi

## B. Kompetensi dasar

Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat animasi

## C. Indikator

- Menjelaskan pengertian presentasi
- Menjelaskan manfaat program presentasi
- Mengenal aplikasi pembuat presentasi
- Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi
- Mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft PowerPoint
- Menerangkan fungsi menu dan ikon pada Microsoft PowerPoint

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan pengertian presentasi
- Siswa dapat menjelaskan manfaat program presentasi
- Siswa dapat mengenal aplikasi pembuat presentasi
- Siswa dapat menjelaskan Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft PowerPoint
- Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon pada Microsoft PowerPoint

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

## E. Materi pokok

Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi

## 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 Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan pengertian presentasi
- Guru menjelaskan manfaat program presentasi
- Guru mengenalkan aplikasi pembuat presentasi
- Guru menjelaskan Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi
- Guru mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft PowerPoint
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon pada Microsoft PowerPoint

### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- o Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft PowerPoint

### Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

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

### • Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

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

## H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian presentasi</li> <li>• Menjelaskan manfaat program presentasi</li> <li>• Mengenal aplikasi pembuat presentasi</li> <li>• Microsoft Power Point sebagai program pembuat presentasi</li> <li>• Mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft PowerPoint</li> <li>• Menerangkan fungsi menu dan ikon pada Microsoft PowerPoint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Power Point adalah program....</li> <li>• Jelaskan kegunaan toolbar akses cepat!</li> </ul>

## I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaian

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 V**

**(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 : V/1  
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi

## B. Kompetensi dasar

Membuat presentasi teks dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram

## C. Indikator

- Membuat presentasi
- Memodifikasi tampilan atribut huruf
- Memodifikasi tampilan halaman dengan memanfaatkan background
- Memodifikasi tampilan presentasi dengan memanfaatkan custom animasi

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat membuat presentasi
- Siswa dapat memodifikasi tampilan atribut huruf
- Siswa dapat memodifikasi tampilan halaman dengan memanfaatkan background
- Siswa dapat memodifikasi tampilan presentasi dengan memanfaatkan custom animasi

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

## E. Materi pokok

Membuat presentasi

## 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 presentasi teks dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat presentasi

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan cara membuat presentasi
- Guru menjelaskan cara memodifikasi tampilan atribut huruf
- Guru menjelaskan cara memodifikasi tampilan halaman dengan memanfaatkan background
- Guru menjelaskan cara memodifikasi tampilan presentasi dengan memanfaatkan custom animasi

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk membuat presentasi teks dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram

#### 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"> <li>• Membuat presentasi</li> <li>• Memodifikasi tampilan atribut huruf</li> <li>• Memodifikasi tampilan halaman dengan memanfaatkan background</li> <li>• Memodifikasi tampilan presentasi dengan memanfaatkan custom animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mengubah ukuran huruf menggunakan atribut...</li> <li>• Apa saja langkah-langkah untuk presentasi?</li> </ul>

**I. Sumber / Alat**

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

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

2. Performansi

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

CATATAN :

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

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,**

....., ..... 20...

**Guru TIK Kelas V**

**(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 : V/1  
Waktu : 4 x 30 menit (2 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi

## B. Kompetensi dasar

Membuat presentasi teks dengan variasi gambar, word art dan diagram

## C. Indikator

- Membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram  
**Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, bersahabat/ komunikatif, tanggung jawab, gemar membaca mandiri dan kerjasama

## E. Materi pokok

Presentasi teks dengan variasi gambar, word art dan diagram presentasi

## 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 presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat animasi

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram

#### 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
○ Membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagram balok adalah....</li> <li>• Apa kegunaan word art?</li> </ul>

## I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

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

CATATAN :

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

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,**

....., ..... 20...

**Guru TIK Kelas V**

**(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 : V/1  
Waktu : 4 x 30 menit (2 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi

## B. Kompetensi dasar

Membuat presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar

## C. Indikator

- Membuat presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar dari clipart dan internet
- Memodifikasi tampilan presentasi dengan menyisipkan slide *transition*

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat membuat presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar dari clipart dan internet
- Siswa dapat memodifikasi tampilan presentasi dengan menyisipkan slide *transition*  
**Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, bersahabat/ komunikatif, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

## E. Materi pokok

Presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar

## 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 presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat presentasi

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara membuat presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar dari clipart dan internet
- Guru mendemonstrasikan cara memodifikasi tampilan presentasi dengan menyisipkan slide *transition*

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk membuat presentasi dengan menyisipkan gambar word art dan diagram

#### 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

- o Memberikan tugas di rumah
- o Berdo'a dan mengucapkan salam

### H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat presentasi teks dengan variasi tabel dan gambar dari clipart dan internet</li> <li>• Memodifikasi tampilan presentasi dengan menyisipkan slide <i>transition</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabel berbentuk....</li> <li>• Apa kegunaan efek transisi?</li> </ul>

### I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

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

**(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 : V/2  
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak membuat grafis

## B. Kompetensi dasar

Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

## C. Indikator

- Mengenal aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector
- Mengenal tampilan jendela inkscape dan mengoperasikan program inkscape
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon pada perangkat lunak membuat grafis
- Menerangkan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pembuat grafis
- Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mengenal aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector
  - Siswa dapat mengenal tampilan jendela inkscape dan mengoperasikan program inkscape
  - Siswa dapat menjelaskan pengertian menu dan ikon pada perangkat lunak membuat grafis
  - Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pembuat grafis
  - Siswa dapat mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, bersahabat/ komunikatif, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

## E. Materi pokok

Aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector

## 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 aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat grafis berbasis vector

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mengenal aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector
- Guru mengenal tampilan jendela inkscape dan mengoperasikan program inkscape
- Guru menjelaskan pengertian menu dan ikon pada perangkat lunak membuat grafis
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pembuat grafis

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

### 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"> <li>• Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector</li> <li>• Mengetahui tampilan jendela inkscape dan mengoperasikan program inkscape</li> <li>• Menjelaskan pengertian menu dan ikon pada perangkat lunak membuat grafis</li> <li>• Menerangkan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pembuat grafis</li> <li>• Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area untuk bekerja di program inkscape disebut....</li> <li>• Tuliskan nama program pembuat grafis yang kamu ketahui!</li> </ul>

### I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaian

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

CATATAN :

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

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,**

....., ..... 20...

**Guru TIK Kelas V**

**(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 : V/1  
Waktu : 12 x 30 menit (6 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis

## B. Kompetensi dasar

Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

## C. Indikator

- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
- Mendemonstrasikan pemberian efek pada teks
- Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
- Siswa dapat mendemonstrasikan pemberian efek pada teks
- Siswa dapat memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman

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

## E. Materi pokok

Menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

## 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 menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat presentasi

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
- Guru mendemonstrasikan pemberian efek pada teks
- Guru mendemonstrasikan cara memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks, mendemonstrasikan pemberian efek pada teks dan mendemonstrasikan cara memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman.

#### 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"> <li>• Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks</li> <li>• Mendemonstrasikan pemberian efek pada teks</li> <li>• Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes pilihan</li> <li>• Tes uraian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemberian efek teks di inkscape ada di menu....</li> <li>• Tuliskan 3 contoh media desain grafis!</li> </ul>

## I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

CATATAN :

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

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,**

....., ..... 20...

**Guru TIK Kelas V**

**(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 : V/1  
Waktu : 4 x 30 menit (2 x pertemuan)

## A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis

## B. Kompetensi dasar

Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

## C. Indikator

- Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Memodifikasi pewarnaan pada garis

## D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Siswa dapat memodifikasi pewarnaan pada garis

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

## E. Materi pokok

Pembuatan garis dan bentuk

## 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 pembuatan garis dan bentuk
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pembuat grafis

### • Kegiatan inti

#### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Guru mendemonstrasikan cara memodifikasi pewarnaan pada garis

#### Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk memodifikasi pembuatan garis dan bentuk dan memodifikasi pewarnaan pada garis

#### 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"><li>Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk</li><li>Memodifikasi pewarnaan pada garis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tes tertulis</li><li>Tes praktik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tes pilihan</li><li>Tes uraian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Kumpulan titik-titik disebut....</li><li>Jelaskan pengertian kurva!</li></ul>

## I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaian

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

CATATAN :

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

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,**

....., ..... 20...

**Guru TIK Kelas V**

**(ARDI EFENDI, S.Pd)**

**NIY.091.004.024**

**(BENI SAPUTRA, S.Si )**

**NIY.087.006.034**