

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



NAMA GURU MATA PELAJARAN : BINSAR SIMANJUNTAK,S.Pd

SEKOLAH : SMA NEGERI 1 LINGGA BAYU

SUREL SIMPKB-ID : 201502975133@guruku.id

KELAS/SEMESTER : XII / Ganjil

TOPIK / TEMA : Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Lingga Bayu
 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

⑧ **Karakter siswa yang diharapkan :**

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

⑧ **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 :

- Ceramah
- 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

- Menyiapkan kondisi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, seperti menanyakan kabar dan mengabsen peserta didik
- Menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
- Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari

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 :

- Laptop
- Proyektor
- Buku panduan
- Alat tulis

PENILAIAN :

Penugasan individu
Uraian Praktik.

Lingga Bayu, 17 Juli 2021

Guru mapel TIK

BINSAR SIMANJUNTAK, S. Pd

NIP. -