

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 SALATIGA
Kelas/Semester : X / 2
Tema : Menggunakan menu dan ikon perangkat lunak pembuat grafis vektor
Sub Tema : Menggunakan Interactive Tools
Pembelajaran ke : 4
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui penggalian informasi, eksplorasi dan praktik peserta didik diharapkan mampu :

1. Memahami fungsi dari Interactive tool dengan tepat
2. Menggunakan Interactive tool dengan tepat
3. Membuat grafis sederhana dengan menggunakan Interactive tool.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap /Sintaks	Langkah-langkah pembelajaran	Alokasi waktu
Pendahuluan		
	1. Memberikan salam dan melakukan presensi serta mengajak berdoa 2. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi dan manfaat menguasai materi pembelajaran serta skenario pembelajaran.	1 menit
Kegiatan Inti		
Mengidentifikasi masalah (problem statement)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi motivasi kepada peserta didik dengan berbagai jenis kegiatan, seperti mengemukakan kejadian terkini yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi. 	8 menit
Mengumpulkan data (Data Collection)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik seputar informasi tentang Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7). ➤ Peserta didik diberikan kesempatan berdiskusi tentang fungsi dan cara menggunakan Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7) sesuai petunjuk pada lembar kerja (LKPD). ➤ Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil didkusi mereka tentang fungsi dan cara menggunakan Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7). 	
Mengolah data (Data Processing)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan pada peserta didik tentang fungsi dan cara menggunakan Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7). 	
Memverifikasi /Pembuktian (Verification)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempraktikkan cara menggunakan Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7), dan memberikan pemecahan masalah apabila terdapat kesalahan pada hasil pekerjaan peserta didik. 	

Menyimpulkan (Generalization)	➤ Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, dan menjelaskan hal-hal yang belum diketahui tentang fungsi dan cara menggunakan Interactive Tool pada perangkat lunak grafis berbasis vector (CorelDraw X7).	
Penutup		
	1. Peserta didik di motivasi untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 2. Peserta didik mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa.	1 menit

C. PENILAIAN

1) Penilaian Sikap

- a. Teknik penilaian : Observasi, sikap religius dan sikap sosial.
b. Bentuk penilaian : Lembar pengamatan.

2) Pengetahuan

- a. Teknik penilaian : Tertulis.
b. Bentuk penilaian : Pilihan ganda dan uraian.

3) Keterampilan

- a. Teknik penilaian : Observasi keterampilan.
b. Bentuk penilaian : Praktik/Performance.

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Laptop.
2. LCD Projector.
3. Personal Computer Client.
4. Lembar Kegiatan (LK).
5. Lembar Penilaian.

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 Salatiga

Salatiga, 4 Januari 2022
Guru TIK

Drs. Suyitno, M.Pd
NIP. 19640907 199103 1 008

Soni Agung Saputro, S.Kom
NIP. 19800605 200903 1004

Lampiran 1
Penilaian Sikap

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP
 TEKNOLOGI INFORMASI dan KOMUNIKASI (TIK)**

Kelas : X
Semester : 1

No	Nama Siswa	Kelas	Sikap						Rata-rata Sikap
			Jujur	Mandiri	Tanggung Jawab	Percaya Diri	Kerjasama	Berani	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									

PENJELASAN PENILAIAN SIKAP BIMBINGAN TIK

- 1 Guru TIK dapat menilai berbagai sikap siswa terkait Bimbingan TIK, seperti sikap : berani, tanggung jawab, jujur, kerjasama, dll.
- 2 Rentang nilai adalah SANGAT BAIK = A, BAIK = B, CUKUP = C

Mengetahui,
 Kepala SMA N 1 Salatiga

Salatiga,
 Guru TIK

Drs. Suyitno, M.Pd
 NIP. 196409071991031008

Soni Agung Saputro, S.Kom
 NIP. 198006052009031004

Lampiran 2

Penilaian Pengetahuan

I. Berilah tanda silang(x) pada huruf a, b, c, d, dan e pada salah satu jawaban yang paling benar!

1. Efek yang berguna untuk mengatur bentuk objek agar terlihat indah dan interaktif adalah
- A. Artistic Media Tool
 - B. Smart Drawing Tool
 - C. Hand Tool
 - D. Interactive Conector Tool
 - E. Interactive Tool

2. Tools yang **bukan** termasuk dalam kelompok Interactive Tool adalah
- A. Blend Tool
 - B. Bezier Tool
 - C. Contour Tool
 - D. Evelope Tool
 - E. Extrude Tool



3. Fasilitas disamping adalah jenis efek dari
- A. Contour
 - B. Tool box
 - C. Distort
 - D. Smart file
 - E. Interactive tool

4. Untuk menentukan jumlah objek blend dapat menggunakan ikon ... yang terdapat pada Interactive Blend Tool.
- A. Clock Wise Blend
 - B. Direck Blend
 - C. Blend Direction
 - D. Number of Steps
 - E. Path Properties



5. Ikon di samping menunjukkan informasi
- A. Jumlah efek blending pada objek
 - B. Jumlah banyaknya efek kontur pada objek
 - C. Derajat kemiringan pada objek
 - D. Jumlah warna pada objek
 - E. Bayangan pada objek

6. Fungsi dari perintah Interactive Drop Shadow Tool adalah ...
- A. Memberikan efek transparan dari suatu objek
 - B. Mengatur objek berdasarkan titik (note) yang ada
 - C. Memberikan efek tiga dimensi dari suatu objek

- D. Memberikan efek distorsi dan mengubah-ubah pola serta bentuk objek
- E. Memberikan efek bayangan pada suatu objek

7. Dari hasil analisis kalian, gambar di bawah ini merupakan hasil dari penggunaan efek Interactive



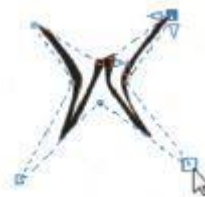
- A. Envelope Tool
- B. Extrude Tool
- C. Distortion Tool
- D. Transparency Tool
- E. Drop Shadow Tool

8. Dari hasil analisis kalian tentukan, efek yang tepat digunakan untuk membuat objek di atas adalah



- A. Contour
- B. Blending
- C. Envelope
- D. Weld
- E. Texture

9. Dari hasil analisis kalian, efek yang digunakan untuk membuat objek di atas adalah



- A. Envelope
- B. Contour
- C. Lens
- D. Shadow
- E. Texture

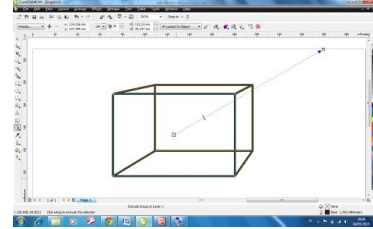
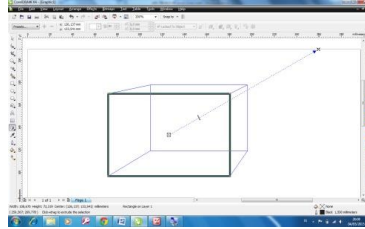
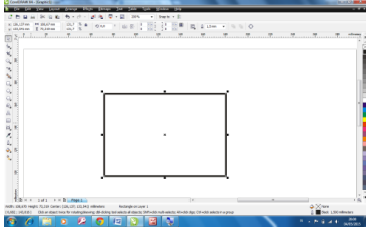
10. Ikon tersebut akan menimbulkan efek ... pada objek



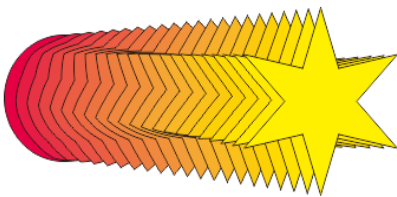
- A. Lensa
- B. Shadow
- C. Contour
- D. Envelope
- E. Texture

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang tepat !

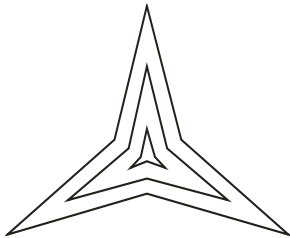
- 11. Jelaskan langkah-langkah menggunakan Interactive distortion tool!
- 12. Jelaskan fungsi dari Interactive envelope tool!



- 13. Jelaskan urutan proses dari gambar diatas!



- 14. Dari hasil pengamatan gambar diatas, jelaskan proses pembuatannya!



- 15. Dari hasil pengamatan gambar diatas, jelaskan proses pembuatannya!

Norma Penilaian :

Soal No 1 s/d 10 nilai per butir soal	= 6 point	maksimal score : 60
Soal No 11 s/d 15 nilai per butir soal	= 10 point	maksimal score : 40
Total score maksimal		: 100

Lampiran 3

Penilaian Keterampilan

**INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN
TEKNOLOGI INFORMASI dan KOMUNIKASI (TIK)**

Kelas : X
Semester : 1
Nama Siswa :
Materi : Menggunakan Interactive Tools

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Membuka dan menjalankan program aplikasi				
2	Penggunaan menu dan ikon				
3	Kerapian bentuk dan tampilan dokumen				
4	Ketepatan waktu menyelesaikan pekerjaan				
	JUMLAH				

Keterangan penilaian:

- 1 = tidak kompeten**
- 2 = cukup kompeten**
- 3 = kompeten**
- 4 = sangat kompeten**

Kriteria penilaian dapat dilakukan sebagai berikut

- 1). Jika peserta didik memperoleh jumlah **skor 26-28** dapat ditetapkan sangat kompeten
- 2). Jika peserta didik memperoleh jumlah **skor 21-25** dapat ditetapkan kompeten
- 3). Jika peserta didik memperoleh jumlah **skor 16-20** dapat ditetapkan cukup kompeten
- 4). Jika peserta didik memperoleh jumlah **skor 0-15** dapat ditetapkan tidak kompeten

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 Salatiga

Salatiga,
Guru TIK

Drs. Suyitno, M.Pd
NIP. 19640907 199103 1 008

Soni Agung Saputro, S.Kom
NIP. 19800605 200903 1004

