

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Kelas / Semester : XII MA/ Ganjil

Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

I. Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis

II. Kompetensi Dasar : 1.1 Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

III. Indikator : Setelah proses pembelajaran, siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
2. Menyebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
3. Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
4. Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
5. Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
6. Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

IV. Tujuan Pembelajaran : Melalui demonstrasi dan diskusi, siswa memahami sistem kerja perangkat lunak pembuat grafis.

V. Materi Pembelajaran : - Pengertian Grafik
- Menu dan ikon aplikasi pembuat grafis

VI. Metode Pembelajaran :

a. Pendekatan/ Metoda

- Pendekatan : Keterampilan proses
- Metoda : Demonstrasi, tanya jawab.

b. Langkah-langkah Pembelajaran :

- Kegiatan Awal : Menggali pemahaman siswa tentang grafik
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
 - Memberikan informasi tentang pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap
 - Menjelaskan jenis software Design Grafis
 - Menyimak penjelasan dan demonstrasi tentang pengertian menu dan ikon
 - Mendiskusikan fungsi menu dan ikon
 - Menunjukkan menu dan ikon
 - Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon
- Kegiatan Akhir : Quiz/ Test

VII. Sumber Belajar :

- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : PC, proyektor

VIII. Penilaian / Evaluasi :

- a. Afektif/ Psikomotor : Pengamatan
- b. Penilaian Kognitif : Test Lisan/ Tulis Pilihan Ganda/ Uraian

Insturmen Penilaian:

Penilaian Afektif

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Total
		Perhatian	Antusiasme	Bertanya	Menjawab	Kedisiplinan	
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Skala Penilaian:

- 1. Kurang
- 2. Cukup
- 3. Baik
- 4. Sangat Baik

Penilaian Kognitif :

- 1. Jelaskan faktor-faktor yang menunjukkan kualitas sebuah gambar digital!
- 2. Apa saja perbedaan gambar vektor dan gambar bitmap (tuliskan dalam matrik)
- 3. Sebutkan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat gambar vektor/ bitmap
- 4. Jelaskan fungsi ikon-ikon berikut :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII MA/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
- II. Kompetensi Dasar : 1.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- III. Indikator :
- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
 - Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
 - Memodifikasi pewarnaan pada grafis
 - Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis
 - Mendemonstrasikan pencetakan dan penampilan (*publish*) grafis
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu mengoperasikan perangkat lunak pembuat grafis
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis
- VI. Metode Pembelajaran :
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke - 2 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Mempraktikkan cara membuat dokumen baru
 - Mempraktikkan cara menyimpan dokumen
 - Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
- II. Kompetensi Dasar : 1.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- III. Indikator :
- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
 - Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
 - Memodifikasi pewarnaan pada grafis
 - Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis
 - Mendemonstrasikan pencetakan dan penampilan (*publish*) grafis
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu mengoperasikan perangkat lunak pembuat grafis
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis
- VI. Metode Pembelajaran :
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke - 3 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Mempraktikkan cara mengubah warna halaman
 - Mempraktikkan cara mengatur ukuran teks
 - Mempraktikkan cara mengubah jenis dan warna teks
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware

VIII. Penilaian / Evaluasi :

- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik

- EVALUASI :

- Kunci Jawaban :

- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
- II. Kompetensi Dasar : 1.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- III. Indikator :
- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
 - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan teks
 - Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
 - Memodifikasi pewarnaan pada grafis
 - Mendemonstrasikan pemberian efek khusus pada grafis
 - Mendemonstrasikan pencetakan dan penampilan (*publish*) grafis
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat garis dan bidang perangkat lunak pembuat grafis
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis
- VI. Metode Pembelajaran :
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke - 4 :
- Kegiatan Awal : Absensi siswa
 - Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
 - Mempraktikkan cara membuat garis
 - Mempraktikkan cara membuat bentuk dan cara memberikan warna pada grafis
 - Mempraktikkan modifikasi gambar dan teks
 - Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso, 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19**

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 9 = 405 menit / 9 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 1. Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
- II. Kompetensi Dasar : 1.3 Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran
- III. Indikator :
- Membuat beberapa kreasi grafis
 - Membuat sebuah karya fotografi
 - Membuat Leaflet
 - Membuat Undangan
 - Membuat design logo
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat kreasi grafis dengan perangkat lunak pembuat grafis
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Kreasi imajinasi Menggambar grafis
- VI. Metode Pembelajaran :
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 5 s.d 9 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Mempraktikkan cara membuat grafis sederhana
 - Mempraktikkan cara memodifikasi foto
 - Mempraktikkan cara mengubah jenis keluaran
 - Mempraktikkan cara mengubah warna gambar
 - Mempraktikkan cara mengatur ukuran bidang grafis
 - Mempraktikkan cara menggabungkan teks dan gambar
 - Mempraktikkan cara membuat grafis logo
 - Mempraktikkan cara membuat bentuk dan cara memberikan warna pada grafis
 - Mempraktikkan cara membuat silouet gambar
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Cianjur , 11 Juli 2010
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Kelas / Semester : XII/ Ganjil

Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 2. Menggunakan perangkat lunak Editing Movies
- II. Kompetensi Dasar : 2.1 Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak Editing Movies
- III. Indikator :
- Menjelaskan pengertian Film/ Movies
 - Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk mengedit sebuah film
 - Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak Edit Film
 - Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak edit film
 - Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak edit film
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mengetahui cara membuat sebuah film pada software edit film
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Menu dan ikon aplikasi edit film
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 10 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Memberikan informasi tentang aplikasi edit film
 - Menjelaskan jenis software Edit Film
 - Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon
 - Mendiskusikan fungsi menu dan ikon
 - Menunjukkan menu dan ikon
 - Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon
 - Mempraktikan edit film sederhana
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 6 = 270 menit / 6 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 2. Menggunakan perangkat lunak Editing Movies
- II. Kompetensi Dasar : 2.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak Editing Movies
- III. Indikator :
- Menguasai fungsi menu dan icon
 - Mengetahui sistem kerja perangkat lunak edit film
 - Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak Edit Film
 - Merangkai sebuah cerita film
 - Mengidentifikasi editing film
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat sebuah film pada software edit film
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Menggabungkan film audio visual sederhana
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 11 s.d 13 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
 - Memberikan penjelasan menu icon
 - Menjelaskan sistem kerja software Edit Film
 - Menyimak penjelasan tentang pembuatan film sederhana
 - Mempraktikan edit film
 - Menunjukkan menu dan ikon
 - Mengidentifikasi contoh film hasil film sederhana
 - Mempraktikan edit film sederhana
 - Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19**

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Ganjil
Alokasi Waktu : 45 x 8 = 360 menit / 8 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 2. Menggunakan perangkat lunak Editing Movies
- II. Kompetensi Dasar : 2.3 Membuat film dokumenter sederhana
- III. Indikator :
- Menguasai langkah pembuatan film sederhana
 - Mengetahui cara penggunaan hardware pembuat film
 - Mampu merangkai film sederhana
 - Mampu mengedit film
 - Mengidentifikasi editing film
 - Mampu membuat film sederhana
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat dan merangkai film dokumenter
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Membuat dan merangkai film dokumenter
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 14 s.d 17 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Penjelasan cara membuat film
 - Menjelaskan perangkat pembuat film
 - Mempraktikan edit film
 - Mengidentifikasi contoh film hasil film sederhana
 - Mempraktikan edit film sederhana
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 3. Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi
- II. Kompetensi Dasar : 3.1 Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat presentasi
- III. Indikator :
- Menjelaskan manfaat program presentasi
 - Mengidentifikasi fungsi menu, tools dan ikon dalam program presentasi
 - Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa dapat mengetahui aplikasi program presentasi
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Menu dan ikon dalam aplikasi pembuat presentasi
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 18 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Menggali informasi manfaat program presentasi
 - Menggali informasi berbagai jenis program presentasi
 - Diskusi kelompok tentang fungsi dan jenis program presentasi
 - Mencari visualisasi fungsi menu, tools, icon
 - Menunjukkan beberapa menu, tools dan icon sesuai dengan fungsinya.
 - Mendemonstrasikan cara fungsi icon
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Sikap dan tindakan kelas
- b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 6 = 270 menit / 6 Jam Pelajaran

I. Standar Kompetensi : 3. Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi
II. Kompetensi Dasar : 3.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat presentasi
III. Indikator :

- Menjelaskan manfaat program presentasi
- Mengidentifikasi fungsi menu, tools dan ikon dalam program presentasi
- Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan

IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa dapat mengoperasikan aplikasi program presentasi

V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Menu dan ikon dalam aplikasi pembuat presentasi

a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi

b. Langkah-langkah Pembelajaran :

Pertemuan ke – 19 s.d 21 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa

- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :

- Menggali informasi manfaat program presentasi
- Menggali informasi berbagai jenis program presentasi
- Diskusi kelompok tentang fungsi dan jenis program presentasi
- Mencari visualisasi fungsi menu, tools, icon
- Menunjukkan beberapa menu, tools dan icon sesuai dengan fungsinya.
- Mendemonstrasikan cara menampilkan menu dan ikon
- Mendemonstrasikan cara menyembunyikan menu dan ikon

- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test

VII. Sumber Belajar :

a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet

b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware

VIII. Penilaian / Evaluasi :

a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik

b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda/ Praktik

- EVALUASI :

- Kunci Jawaban :

- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 9 = 405 menit / 9 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 3. Menggunakan perangkat lunak pembuat presentasi
- II. Kompetensi Dasar : 3.3 Membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar, dan diagram
- III. Indikator :
- Membuat presentasi menggunakan template dan wizard.
 - Membuat halaman presentasi dengan menggunakan text box dan Wordart
 - Memodifikasi tampilan halaman dengan memanfaatkan background
 - Membuat presentasi dengan menyisipkan table, grafik dan gambar
 - Memodifikasi presentasi dengan menyisipkan visual dan video
 - Memodifikasi tampilan presentasi dengan memanfaatkan custom animasi
 - Menggabungkan dokumen presentasi dengan menggunakan hyperlink
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa dapat membuat materi presentasi multimedia
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon dalam aplikasi pembuat presentasi
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi/ Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 22 s.d 25 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
 - Menyiapkan halaman baru untuk membuat presentasi.
 - Menyimpan data file dengan nama baru
 - Mencermati visualisasi format teks, jenis font, ukuran, warna, letak dll.
 - Memanfaatkan wordart sebagai bagian dari tampilan presentasi
 - Mengatur tampilan background pada tiap halaman menggunakan slide yang tersedia.
 - Menampilkan background dengan foto/ gambar ciri kedaerahan.
 - Menyisipkan tabel dalam slide.
 - Menyisipkan grafik dalam slide
 - pilan slide dengan animasi yang ada dalam tools.
 - Mengatur tampilan slide dengan animasi yang ada dalam tools.
 - Mengatur waktu tampilan slide sesuai kebutuhan
 - Menggabungkan dokumen antar slide
 - Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware

VIII. Penilaian / Evaluasi :

- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Praktik
- b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda/ Praktik

- EVALUASI :

- Kunci Jawaban :

- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

- I. Standar Kompetensi : 4. Menggunakan perangkat lunak pembuat animasi sederhana
- II. Kompetensi Dasar : 4.1 Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam software pembuat animasi sederhana
- III. Indikator :
- Mengetahui menu dan icon perangkat lunak pembuat animasi sederhana
 - Mampu menyebutkan jenis perangkat lunak pembuat animasi sederhana
 - Mampu membuat animasi sederhana
- IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa dapat mengetahui sistem kerja software pembuat animasi sederhana
- V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon dalam aplikasi pembuat animasi
- a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi/ Praktik
- b. Langkah-langkah Pembelajaran :
- Pertemuan ke – 26 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa
- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :
- Menyiapkan halaman baru untuk membuat animasi
 - Menyimpan data file animasi
 - Mencermati visualisasi format teks, jenis font, ukuran, warna, letak dll.
 - Mengatur tampilan background pada tiap halaman
 - Menampilkan background dengan foto/ gambar
- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test
- VII. Sumber Belajar :
- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
- b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware
- VIII. Penilaian / Evaluasi :
- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Sikap dan tindakan kelas
- b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda/ Praktik
- EVALUASI :
- Kunci Jawaban :
- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 7 = 315 menit / 7 Jam Pelajaran

I. Standar Kompetensi : 4. Menggunakan perangkat lunak pembuat animasi sederhana
II. Kompetensi Dasar : 4.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam software pembuat animasi sederhana
III. Indikator :

- Mengetahui fungsi menu dan icon
- Membuat animasi flash sederhana
- Mampu merangkai animasi
- Mampu memberikan effect animasi

IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat flash sederhana

V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Fungsi menu dan ikon dalam aplikasi pembuat animasi

a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi/ Praktik

b. Langkah-langkah Pembelajaran :

Pertemuan ke – 27 s.d 30 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa

- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :

- Menjelaskan fungsi menu dan icon
- Menjelaskan hasil keluaran/ layout sebuah animasi
- Mempraktikan pembuatan animasi sederhana
- Memberikan contoh animasi sederhana
- Menjelaskan pemberian effect animasi
- Menggabungkan beberapa animasi sederhana

- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test

VII. Sumber Belajar :

a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet

b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware

VIII. Penilaian / Evaluasi :

a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Sikap dan tindakan kelas/ penugasan individual

b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda/ Praktik

- EVALUASI :

- Kunci Jawaban :

- Petunjuk Penilaian :

Poso, 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MASA PANDEMIK COVID 19**

Mata Pelajaran : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester : XII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 x 8 = 360 menit / 8 Jam Pelajaran

I. Standar Kompetensi : 4. Menggunakan perangkat lunak pembuat animasi sederhana
II. Kompetensi Dasar : 4.4 Membuat presentasi teks bergerak sebagai media flash

III. Indikator :

- Mampu membuat animasi sederhana untuk presentasi
- Mampu menjelaskan langkah – langkah pembuatan
- Mampu mempraktikkan cara membuat animasi sederhana

IV. Tujuan Hasil Pembelajaran : Siswa mampu membuat animasi sederhana

V. Materi Pokok (Materi Pembelajaran) : Membuat animasi presentasi

a. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran : Tanya jawab dan Diskusi/ Praktik

b. Langkah-langkah Pembelajaran :

Pertemuan ke – 31 s.d 34 : - Kegiatan Awal : Absensi siswa

- Kegiatan Inti : Pengenalan dan penjelasan :

- Menjelaskan langkah pembuatan
- Menjelaskan penggunaan animasi sederhana
- Mempraktikkan pembuatan animasi sederhana
- Memberikan contoh animasi sederhana untuk presentasi
- Menjelaskan pemberian effect animasi

- Kegiatan Akhir /Penutup : Quiz Test

VII. Sumber Belajar :

- a. Sumber : Buku Panduan, Media Internet
b. Alat dan Bahan : Software dan Hardware

VIII. Penilaian / Evaluasi :

- a. Observasi / Sikap dan Psikomotor : Sikap dan tindakan kelas/ penugasan individual
b. Penilaian Kognitif : Uraian/ Pilihan Ganda/ Praktik

- EVALUASI :

- Kunci Jawaban :

- Petunjuk Penilaian :

Poso , 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran
TIK

Fandi Nurcahyo Santoso, S.Pd.I