

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMAN 1 Soppeng
Mata Pelajaran	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Kelas / Semester	: XII/ Ganjil
Tema	: Menggunakan Perangkat Lunak Pembuat Grafis
Sub Tema	: Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 45 x 2 = 90 menit / 2 Jam Pelajaran

Indikator	: Setelah proses pembelajaran, siswa mampu: <ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap2. Menyebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap3. Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis4. Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis5. Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis6. Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan
-----------	--

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

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

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

Sumber Belajar :

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

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							

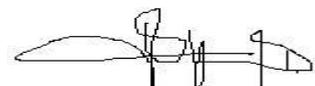
Skala Penilaian:

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 :

Watansoppeng , 11 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran TIK



Andi Mulyadi, S.Pd, MM
Nip. 1974076112009021003

