

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Oleh: Khoirul Huda, S.Pd., M.Pd.

Guru SMA Negeri 1 Karangbinangun, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Cabdindik
Wilayah Lamongan

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Karangbinangun
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas / Semester	: XI / Ganjil
Alokasi Waktu	: 10 menit
Standart Kompetensi	: 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis presentasi
Kompetensi Dasar	: 1.1. Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
Indikator	: 1.1.1 Menjelaskan pengertian grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap 1.1.2 Menyebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap 1.1.3 Menjelaskan pengertian menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis 1.1.4 Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak Grafis yang sesuai dengan karakter materi 1.1.5 Menampitkan beberapa kreasi grafis yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat Grafis

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap
2. Menyebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap
3. Menjelaskan pengertian menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
4. Memilih jenis perangkat lunak Grafis yang sesuai dengan karakter materi
5. Membuat beberapa kreasi grafis yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat Grafis

A. PENDAHULUAN (alokasi waktu: 2 menit)

1. Guru memberi salam dan mengajak Siswa berdoa bersama.
2. Guru menanyakan kabar Siswa dan melakukan presensi.
3. Apersepsi: Guru mengingatkan materi sebelumnya tentang Perangkat Lunak yaitu Desain Grafis (Corel Draw)
4. Guru memberi contoh aplikasi untuk meningkatkan kolaborasi guru-guru, guru-siswa, dan siswa-siswa yaitu Desain Grafis (Corel Draw) dan mengamati tayangan tersebut
5. Guru memotivasi dengan memberikan pertanyaan:
 - a. apakah tayangan pada Desain Grafis (Corel Draw) tersebut menunjukkan adanya kolaborasi antara guru-siswa dan siswa-siswa?
 - b. Mengapa Saudara menjawab seperti itu?
(Siswa akan menjawab sesuai pengetahuan mereka masing-masing dengan alasannya)
6. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan

B. KEGIATAN INTI (alokasi waktu: 6menit)

1. **Stimulation (Stimulus/Pemberian Rangsangan)**
 - a. Guru membagi kelompok Siswa menjadi 3 berdasarkan kesiapan belajar (readiness), yaitu kelompok A (mahir IT), kelompok B (cakap IT), dan kelompok C (belum cakap IT).
 - b. Guru memberi contoh aktifitas pembelajaran di perangkat lunak Desain Grafis (Corel Draw), Siswa mengamati contoh tersebut.
 2. **Problem Statement (Pernyataan /Identifikasi Masalah)**
 - a. Guru membagikan lembar kerja Siswa (LKS).
 - b. Guru memberi kesempatan Siswa untuk **membaca dan mempelajari petunjuk pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS)** yang diberikan.
 - c. Guru menjelaskan langkah kerja yang nantinya akan dilakukan Siswa dalam kelompok.
 - d. Siswa di **kelompok** masing-masing diminta melakukan praktik membuat perangkat lunak Desain Grafis menggunakan Corel Draw, mulai mengerti Desain Grafis berbasis Vektor dan Bitmap dengan memilih menu dan ikon yang ada dalam Desain Grafis (misal model yang ada dalam Televisi contoh : SCTV), dan memilih menu modifikasi untuk menentukan judul & deskripsi, serta mengatur background, font, atribusi dan komentar.,
 3. **Data Collection (Pengumpulan Data)**
 - a. Siswa dengan menggunakan Komputer/Laptop, membuat Desain Grafis menggunakan Corel Draw, mulai mengerti Desain Grafis berbasis Vektor dan Bitmap dengan memilih menu dan ikon yang ada dalam Desain Grafis (misal model yang ada dalam Televisi contoh : SCTV), dan memilih menu dan ikon, modifikasi untuk menentukan judul & deskripsi, serta mengatur background, font, atribusi dan komentar.
 - b. Guru melakukan pembimbingan/pendampingan penuh ke kelompok C, sesekali hadir melakukan pembimbingan ke kelompok B, dan meminta kelompok A untuk bekerja mandiri.
 - c. Siswa mengumpulkan data perubahan yang terjadi Dalam Desain Grafis (corel Draw).
 4. **Data Processing (Pengolahan data)**
 - a. Siswa mendiskusikan hasil identifikasi langkah-langkah membuat Desain Grafis menggunakan Corel Draw, mulai mengerti Desain Grafis berbasis Vektor dan Bitmap dengan memilih menu dan ikon yang ada dalam Desain Grafis (misal model yang ada dalam Televisi contoh : SCTV), dan memilih menu dan Ikon, modifikasi untuk menentukan judul & deskripsi, serta mengatur background, font, atribusi dan komentar.
 - b. Siswa mencatat hal-hal baru yang didapatkan dari proses pengaturan pada menu dan ikon dalam membuat desain grafis menggunakan Corel Draw
 5. **Verification (Pembuktian)**
 - a. Guru meminta **kelompok untuk menyampaikan hasil praktikum** di depan kelas.
 - b. Siswa dari kelompok lain **menanggapi, menyanggah ataupun menanyakan hal-hal yang berbeda** dari hasil diskusi yang disampaikan.
 6. **Generalization (Penarikan Kesimpulan)**
 - a. Siswa dengan bimbingan Guru menyimpulkan hasil diskusi kelas.
 - b. Siswa dengan bimbingan Guru merangkum materi secara singkat.
- C. PENUTUP (alokasi waktu: 2 menit)**

Guru menutup pelajaran dengan:

1. **Rangkuman** : Guru merangkum seluruh proses kegiatan dan hasil pembelajaran.
2. **Refleksi** : Guru mengajukan sejumlah pertanyaan yang mengarah pada kesimpulan materi pelajaran atau konsep yang dipelajari.
3. **Evaluasi** : Guru melakukan evaluasi dengan memberi link soal online (https://bit.ly/soal-1_desain_grafis) dan tugas rumah kepada Siswa untuk membuat Desain Grafis (Corel Draw) yang berisi rancangan pembelajaran pada satu KD sesuai mata pelajaran

yang diampu.

4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya yaitu memposting file Desain Grafis (Corel Draw) dan membagikan link Desain Grafis (Corel Draw) ke siswa (misalnya melalui grup WA).
5. Guru menutup pelajaran

Sumber/ Media Pembelajaran

1. Materi PPT/PDF Desain Grafis (Corel Draw)
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) Desain Grafis (Corel Draw).
3. Komputer/Laptop/HP Android yang terkoneksi dengan internet

Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan
4. Praktikum

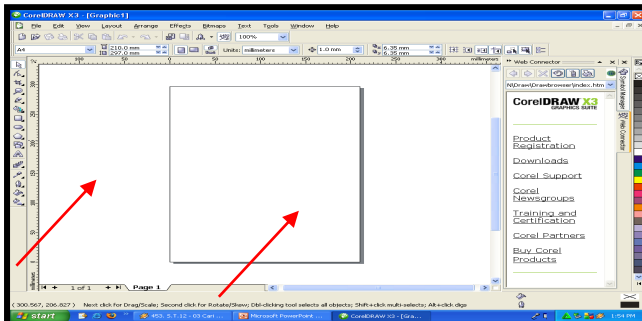
EVALUASI:

➤ Soal ujian formatif:

Silahkan klik link url google form berikut untuk mengerjakan soal evaluasi:

https://bit.ly/soal-1_desain_grafis

1. Apa yang dimaksud dengan Desain grafis !
2. Apa fungsi menu Corel Draw berikut ini:



3. Sebutkan beberapa Soft Ware yang digunakan dalam program desain Grafis !
4. Apa yang dimaksud dengan image Vektor dan Image Bitmap ?
5. Sebutkan sekilas tentang program aplikasi Corel Draw dalam aplikasi desain Grafis !

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Drs. ALI NURDIN, M.Pd.
NIP. 19640904 199512 1 002

Karangbinangun, 30 Juni 2021

Hormat Saya,

KHOIRUL HUDA, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19701021 200604 1 005

INSTRUMEN EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Karangbinangun
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis presentasi
Kompetensi Dasar : 1.1. Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis (Corel Draw)

Nama Responden :

Berilah nilai terhadap aspek-aspek berikut secara keseluruhan dengan memberi skor 1 sampai 5.

Tabel Skor

No.Urut	Skor	Hasil Pembelajaran
1	1	Sangat Buruk
2	2	Buruk
3	3	Sedang
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

No.	Aspek Pembelajaran	Skor
1	Pencapaian tujuan Pembelajaran	
2	Penjelasan terhadap langkah-langkah praktikum.	
3	Alokasi waktu.	
4	Relevansi materi terhadap tupoksi Siswa dalam pembelajaran.	
5	Pengelolaan Pembelajaran	
6	Kompetensi instruktur/Guru dalam menyampaikan materi teori dan praktik.	
7	Kompetensi instruktur/Guru memahami kebutuhan belajar Siswa.	
8	Suasana belajar.	
9	Peningkatan kompetensi Siswa setelah Pembelajaran.	
10	Aktifitas kolaborasi dalam pembelajaran setelah Pembelajaran .	

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Oleh: Khoirul Huda, S.Pd., M.Pd.

Guru SMA Negeri 1 Karangbinangun, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Cabdindik
Wilayah Lamongan

Nama Sekolah	:	SMA Negeri 1 Karangbinangun
Mata Pelajaran	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas / Semester	:	XI / Ganjil
Standart Kompetensi	:	1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis presentasi
Kompetensi Dasar	:	1.1. Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
Indikator	:	
		1.1.1 Menjelaskan pengertian grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap
		1.1.2 Menyebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor dan grafis berbasis bitmap
		1.1.3 Menjelaskan pengertian menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
		1.1.4 Siswa dapat memilih jenis perangkat lunak Grafis yang sesuai dengan karakter materi
		1.1.5 Siswa dapat membuat beberapa kreasi grafis yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat Grafis

Petunjuk:

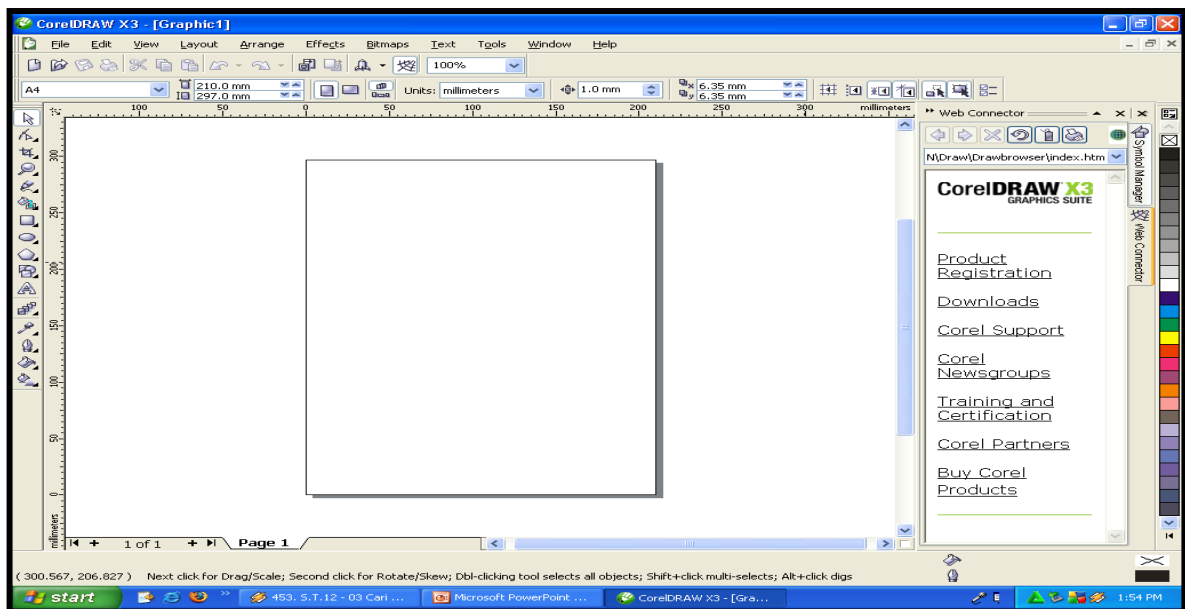
Ikuti langkah-langkah menggunakan perangkat lunak Desain Grafis menggunakan Corel Draw, mulai mengerti Desain Grafis berbasis Vektor dan Bitmap dengan memilih menu dan ikon yang ada dalam Desain Grafis (misal model yang ada dalam Televisi contoh : SCTV), dan memilih menu dan Ikon, modifikasi untuk menentukan judul & deskripsi, serta mengatur background, font berikut dengan menggunakan Komputer / Lap top !

Membuat Logo SCTV

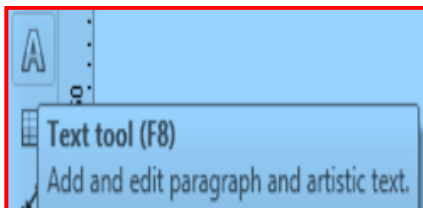
Pertemuan kali ini, dengan Corel Draw kita akan membuat Logo Salah satu TV Swasta di tanah air yaitu SCTV.

Berikut langkah-langkahnya :

1. Buka aplikasi Corel Draw. Pilih New blank document.
2. Muncul Gambar seperti gambar berikut!



3. Gunakan icon Text tool atau tekan tombol F8 :



buat seperti ini :



Ket :

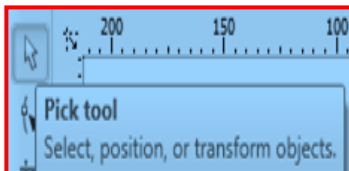
Untuk huruf S gunakan Font = Arial Black, ukuran = 24,8 pt

Untuk huruf C gunakan Font = Tw Chen MT Condensed, ukuran = 26,3 pt

Untuk huruf T,V gunakan Font = Arial Black, ukuran = 24 pt

4. Cara mewarnai :

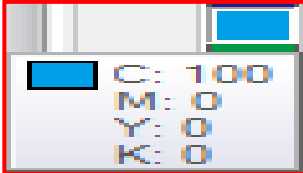
Pilih Pick tool di tool box sebelah kiri.



Klik huruf yang akan diwarnai (blok semua huruf).



Warnai dengan Color tool di sebelah kanan. Pilih Warna "Blue Sky".



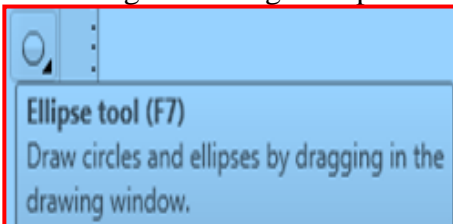
Lihat Gambar :



5. Selaraskan, pakai Pick tool dan atur seperti ini :



6. Buat lingkaran dengan Elipse tool atau tekan tombol F7 :



Atur seperti ini :

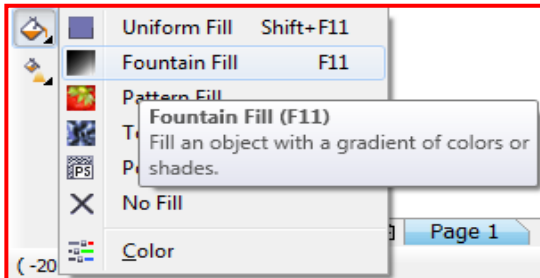


7. Cara mewarnai :

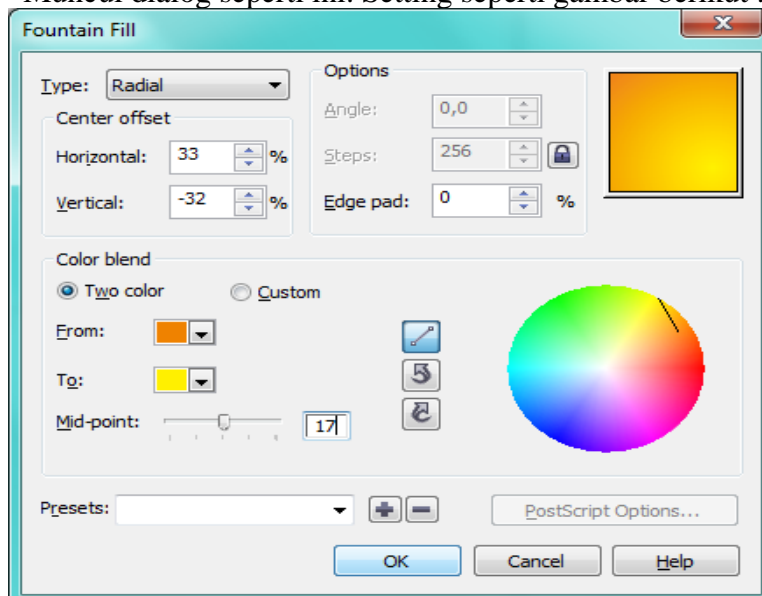
Gunakan Pick tool, kemudian klik lingkaran yang kamu buat.



Pilih Fill tool – Fountain Fill di tool box sebelah kiri atau tekan tombol F11.

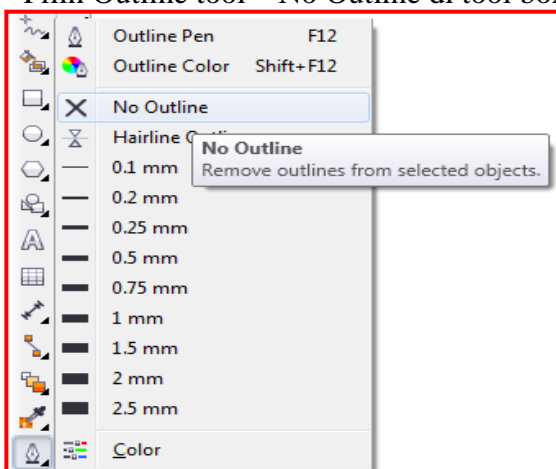


8. Muncul dialog seperti ini. Setting seperti gambar berikut :



Tekan OK.

9. Pilih Outline tool – No Outline di tool box sebelah kiri.



10. Berikut Hasilnya :



Selamat Mencoba !