

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 TARAKAN  
Mata Pelajaran : TIK  
Program : IPA, IPS , Bahasa  
Kelas/Semester : X/1  
Alokasi Waktu : 10 menit

**A. Standar Kompetensi :**

**1. Menggunakan perangkat lunak pembuat desain grafis**

**B. Kompetensi Dasar :**

**1.2 Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat desain grafis**

**C. Materi Pembelajaran :**

**Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis**

**D. Indikator Pencapaian :**

- Memodifikasi pewarnaan pada hasil desain
- Mempraktikkan penggunaan shaping pada corel draw

**E. Tujuan Pembelajaran :**

**Siswa diharapkan mampu mempraktikkan penggunaan shaping pada corel draw**

**F. Metode :**

**Ctl, tanya jawab, diskusi, praktik**

**G. Kegiatan pembelajaran :**

Pertemuan Ketiga

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan (Persiapan, Apersepsi, dan Motivasi)	2 menit
1. Guru memulai dengan mengucapkan salam. 2. Guru menyampaikan korelasi pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran saat ini. 3. Guru menanyakan apakah peserta didik sudah mempraktekkan berbagai obyek dan pewarnaan 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
5. Guru memberikan stimulan berupa hasil dari penggunaan shaping	
Kegiatan Inti	6 menit
1. Peserta Didik berkelompok berdasarkan pembagian kelompok pada pertemuan sebelumnya 2. Peserta didik memperhatikan contoh praktek penggunaan shaping 3. Peserta didik mempraktekkan contoh yang ditampilkan oleh Pendidik 4. Peserta didik membuat berbagai macam obyek dengan menggunakan shaping	

1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	2 menit
2. Peserta didik dengan bantuan pendidik membuat kesimpulan	
3. Peserta didik menyimak hasil kreasi grafis yang telah dibuat dengan menggunakan shaping	

## H. Penilaian

Dimensi	Teknik	Bentuk Instrumen	Keterangan
Sikap	observasi	jurnal	terlampir
Pengetahuan	tes tulis	pilihan ganda	terlampir
Keterampilan	praktik	rubrik penskoran	terlampir

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1

Tarakan, 17 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran,

Weti Heri Murtiningrum, S.Pd.T  
NIP 196310261987032004

Nurlina, S. Kom., M.Pd.  
NIP 197904102006042014

Lampiran Instrumen Penilaian

**a. Contoh Penilaian Sikap (Jurnal)**

No	Tanggal	Nama	Kejadian/Perilaku	Butir Sikap	Positif/Negatif	Tindak Lanjut
1.	12/07/2021	Geran	Tugas tidak dikerjakan bersama kelompoknya, mengganggu kelompok lain dan foto selfie berulang-ulang menggunakan hp miliknya	Tanggung jawab	-	Dipanggil untuk diberi pemahaman tentang perilakunya yang tidak baik dan menanyakan apakah ada yang tidak dimengerti dari materi Shaping
2.	12/07/2021	Irvan	Membantu rekan sekelompok dan diluar kelompoknya yang bertanya mengenai penggunaan shaping trim pada Corel Draw, membantu menshutdown PC yang telah digunakan rekannya yang langsung keluar ruangan saat pembelajaran telah usai	Tanggung Jawab, Kerjasama	+	Diberikan apresiasi berupa pujian dan memberikan semangat agar terus mengembangkan kemampuan mendesainnya serta mengucapkan terimakasih atas bantuannya menshutdown PC
dst	...	...	...	...	...	...

**b. Penilaian Pengetahuan**

Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
1.2 Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat Desain Grafis	Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis	Disajikan Hasil Desain, peserta didik dapat mengetahui penggunaan Shaping dan obyek yg digunakan pada Desain tersebut	Penalaran (L3)	1	PG

Pertanyaan:

Perhatikan Hasil Desain yang tampak dibawah berikut :



Teknik shaping dan objek apa saja yang digunakan sehingga menghasilkan Desain seperti tampak diatas...

- A. Weld dan obyek ellipse, star
- B. Simply dan obyek arrow shap, rectangle
- C. Combine dan obyek rectangle, star
- D. Trim dan obyek ellipse, rectangle
- E. Group dan ellipse, arrow shap

**KUNCI JAWABAN : D**

**c. Penilaian Keterampilan**

Penilaian Praktik Penggunaan Shaping

Kompetensi Dasar : 1.2 Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat Desain Grafis

Indikator Soal : Peserta didik mengkreasikan penggunaan shaping dengan beberapa obyek pada Corel Draw

Soal :

Buatlah Kreasi Desain dengan beberapa obyek menggunakan shaping pada Corel Draw

**Rubrik dan Pedoman Penskoran Keterampilan**

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		Sangat Baik	Baik	Sedang	Kurang
1.	Mampu Membuat Duplikasi Obyek Desain				
2.	Mampu Membuat potongan dari beberapa obyek				
3.	Mampu Membuat gabungan beberapa obyek menjadi satu				
4.	Mampu membuat pewarnaan yang berbeda-beda pada obyek yang dihasilkan				
Jumlah Skor					
Total Jumlah Skor					

Keterangan :

Kriteria / Konversi Nilai

Sangat Baik : >= 91

Baik : >= 81

Sedang : >= 80

Kurang : < 70

$$\text{➤ Nilai praktik} = \frac{\text{Jumlah soal perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$