

**RPP**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**  
**( TIK )**

Kelas/Semester : 5/1

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pengolah grafis

A. Kompetensi Dasar :

1.1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah grafis

B. Indikator :

- Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi

C. Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah grafis

E. Materi Pembelajaran :

- Menu dan ikon aplikasi pengolah grafis

F. Kegiatan Pembelajaran :

- Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector
- Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon
- Mendiskusikan fungsi menu dan ikon
- Menunjukkan menu dan ikon
- Mendemonstrasikan cara menampilkan menu dan ikon

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan
  - Salam Pembuka
  - Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - Menerangkan dan menjelaskan tentang menggunakan perangkat lunak pengolah grafis
3. Kegiatan Penutup
  - Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
  - Menarik kesimpulan
  - Penugasan

- A. Kompetensi Dasar :
- 1.2. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- B. Indicator :
- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
  - Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman
  - Memodifikasi pengaturan dan ukuran teks
  - Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
  - Memodifikasi pewarnaan pada garis
  - Mendemonstrasikan pemberian efek
- C. Alokasi Waktu : 8 x 30 menit
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
- E. Materi Pembelajaran :
- Fungsi menu dan ikon Aplikasi pengolah angka
- F. Kegiatan Pembelajaran :
- Mempraktikkan cara membuat dokumen baru
  - Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman
  - Mempraktikkan cara mengubah warna halaman
  - Mempraktikkan cara mengatur pewarnaan teks
  - Mempraktikkan cara mengubah jenis dan warna teks
  - Mempraktikkan cara membuat garis
  - Mempraktikkan cara membuat bentuk
  - Mempraktikkan cara
  - Memberikan warna pada garis
  - Mempraktikkan cara memberikan warna pada bentuk
  - Mempraktikkan cara memberikan efek pada objek
- G. Langkah-langkah Pembelajaran :
1. Kegiatan Pendahuluan
    - Salam Pembuka
    - Menyampaikan tujuan pembelajaran
  2. Kegiatan Inti
    - Menerangkan dan menjelaskan tentang menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
  3. Kegiatan Penutup
    - Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
    - Menarik kesimpulan
    - Penugasan

- A. Kompetensi Dasar :
- 1.3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran
- B. Indicator :
- Membuat sampul buku
  - Membuat poster
  - Membuat buklet
- C. Alokasi Waktu : 6 x 30 menit
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran
- E. Materi Pembelajaran :
- Kreasi Grafis
- F. Kegiatan Pembelajaran :
- Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk
  - Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk
  - Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk
- G. Langkah-langkah Pembelajaran :
1. Kegiatan Pendahuluan
    - Salam Pembuka
    - Menyampaikan tujuan pembelajaran
  2. Kegiatan Inti
    - Menerangkan dan menjelaskan tentang membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran
  3. Kegiatan Penutup
    - Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
    - Menarik kesimpulan
    - Penugasan

Kelas/Semester : 5/2

Standar Kompetensi : 2. Menggunakan beberapa program aplikasi

A. Kompetensi dasar :

2.1 Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi

B. Indikator :

- Menyisipkan gambar ke dalam perangkat lunak lain
- Menggabungkan beberapa program aplikasi

C. Alokasi Waktu : 4 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi

E. Materi Pembelajaran :

- Gambar kreatif

F. Kegiatan Pembelajaran :

- Membuat gambar kreatif
- Membuat gambar dengan pembuat grafis

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan

- Salam Pembuka
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- Menerangkan dan menjelaskan tentang menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi

3. Kegiatan Penutup

- Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan
- Penugasan

Standar Kompetensi : 3. Menggunakan perangkat lunak publikasi

A. Kompetensi Dasar :

3.1. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak publikasi

B. Indikator :

- Menjelaskan pengertian dari publikasi
- Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi
- Mendemonstrasikan cara menjalankan Adobe Pagemaker
- Mengidentifikasi fungsi menu, tools, dan ikon dalam program Adobe Pagemaker
- Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
- Membuat karya publikasi

C. Alokasi Waktu : 6 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak publikasi

E. Materi Pembelajaran :

- Menu dan ikon aplikasi pembuat publikasi

F. Kegiatan Pembelajaran :

- Menyimak penjelasan tentang program aplikasi pembuat publikasi
- Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi
- Mempraktikkan cara menjalankan Adobe Pagemaker
- Menunjukkan menu dan ikon
- Mempraktikkan cara membuat dokumen baru
- Membuat kreasi grafis

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan

- Salam Pembuka
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- Menerangkan dan menjelaskan tentang menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak publikasi

3. Kegiatan Penutup

- Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan
- Penugasan

Standar Kompetensi : 4. Membuat Proyek Ketrampilan

A. Kompetensi Dasar :  
4.1 Membuat prakarya

B. Indicator :  
▪ Membuat Brosur

C. Alokasi Waktu : 4 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membuat prakarya

E. Materi Pembelajaran :  
▪ Membuat Prakarya aplikasi pengolah kata

F. Kegiatan Pembelajaran :  
▪ Membuat Ketrampilan  
▪ Membuat katalog buku  
▪ Membuat Bendera  
▪ Membuat sampul CD penerbitan

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan

- Salam Pembuka
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- Menerangkan dan menjelaskan tentang membuat prakarya

3. Kegiatan Penutup

- Mendiskusikan bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan
- Penugasan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SDIT Jami'atul Muslimin

Dumai, \_\_\_\_\_ 20  
Guru Mata Pelajaran

**RASYIDI, S. Pd. I**  
NIY. 050473

**MARIDANINGSIH, A. Md**  
NIY. 0804121