

RPP
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(TIK)

Kelas/Semester : VI/1

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pengolah grafis

A. Kompetensi Dasar :

1.1. Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis

B. Indicator : Mampu mengidentifikasi bagian-bagian jendela Photoshop

- Mampu mengidentifikasi menu dan toolbar
- Mampu mengatur tampilan jendela Photoshop

C. Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis

E. Materi Pembelajaran :

- Jendela Photoshop
- Menu Toolbar
- Mengatur tampilan

F. Kegiatan Pembelajaran :

- Demonstrasi

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan

- Salam Pembuka
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

Menerangkan dan menjelaskan tentang mengidentifikasi menu dan ikon pada 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 pada program pengolah grafis
- B. Indikator :
- Menjelaskan pengertian layer
 - Membuat dokumen baru
 - Membuat grafis dalam perangkat lunak pengolah grafis
- C. Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan menu dan ikon pada program pengolah grafis
- E. Materi Pembelajaran :
- Jendela Photoshop
 - Menu Toolbar
 - Mengatur tampilan
- F. Kegiatan Pembelajaran :
- Tanya Jawab
 - Diskusi
- G. Langkah-langkah Pembelajaran :
1. Kegiatan Pendahuluan
 - Salam Pembuka
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran
 2. Kegiatan Inti
 - Menerangkan dan menjelaskan tentang mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah 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 :
▪ Menunjukkan cara membuat grafis dengan variasi teks, bentuk, dan warna.
▪ Menunjukkan cara mengolah foto
- C. Alokasi Waktu : 4 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 :
▪ Demonstrasi Praktikum
- 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

- A. Kompetensi Dasar :
1.4. Memanipulasi gambar dan foto
- B. Indicator :
▪ Menunjukkan cara mendesain foto
▪ Menunjukkan cara memanipulasi foto
- C. Alokasi Waktu : 4 x 30 menit
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu memanipulasi gambar dan foto
- E. Materi Pembelajaran :
▪ Manipulasio foto dan gambar
- F. Kegiatan Pembelajaran :
▪ Demonstrasi
▪ Praktikum
- 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 : VI/2

Standar Kompetensi : 2. Menggabungkan penggunaan beberapa program aplikasi

A. Kompetensi Dasar :

2.1 Menggunakan beberapa program aplikasi dan menggabungkannya

B. Indikator :

- Menunjukkan cara menggunakan beberapa program aplikasi untuk menghasilkan sebuah projek

C. Alokasi Waktu : 6 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menggunakan beberapa program aplikasi dan menggabungkannya

E. Materi Kegiatan :

- Menggabungkan beberapa program aplikasi

F. Kegiatan Pembelajaran :

- Demonstrasi
- Praktikum

G. Langkah-langkah Pembelajaran :

1. Kegiatan Pendahuluan

- Salam Pembuka
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- Menerangkan dan menjelaskan tentang menggunakan beberapa program aplikasi dan menggabungkannya

3. Kegiatan Penutup

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

Standar Kompetensi : 3. Membuat Proyek Ketrampilan

A. Kompetensi Dasar :
3.1 Membuat prakarya

B. Indicator :
▪ Membuat Kartu nama
▪ Membuat sampul CD

C. Alokasi Waktu : 4 x 30 menit

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu membuat prakarya

E. Materi Pembelajaran :
▪ Membuat Prakarya

F. Kegiatan Pembelajaran :
▪ Membuat Ketrampilan

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