

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA N 1 Way Lima
 Mata pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
 Kelas/semester : XII/Ganjil
 Alokasi Waktu : 5 x 2 x 45 menit
 Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik.
 Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

Pertemuan ke-4

- Mengidentifikasi fungsi pembuatan objek grafis menggunakan *CorelDraw*
- Mengikuti pembuatan obyek dengan desain grafis *CorelDraw*
- Mencontoh pengaturan dan pewarnaan halaman

Pertemuan ke-5

- Mencontoh perubahan berbagai bentuk pada obyek desain grafis
- Mencontoh pemberian pewarnaan dasar pada obyek

Pertemuan ke-6

- Mencontoh perubahan berbagai bentuk dan ukuran obyek desain grafis
- Memodifikasi penggunaan warna dasar dan gradasi warna pada obyek

Pertemuan ke-7

- Memodifikasi berbagai bentuk, warna dan ukuran pada obyek desain grafis

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Pertemuan ke-4

- Didemonstrasikan pembuatan bentuk dasar grafis menggunakan aplikasi grafis *CorelDraw*, siswa dapat menggambarkan minimal 5 variasi objek dasar grafis.
- Didemonstrasikan penambahan teks, siswa dapat menyisipkan teks dan 3 variasi teks (jenis, ukuran dan warna) dalam lembar kerja *CorelDraw*.
- Didemonstrasikan cara mengatur ukuran dan mewarnai kertas, siswa dapat mengatur ukuran kertas dan memberikan warna halaman.

Pertemuan ke-5

- Didemonstrasikan cara merubah bentuk dasar grafis, siswa dapat melakukan minimal 3 cara perubahan bentuk dasar gambar dengan desain grafis *CorelDraw*.
- Didemonstrasikan teknik pemberian warna pada gambar dalam desain grafis *CorelDraw*, siswa dapat menjelaskan dua teknik dasar mewarnai suatu gambar.

Pertemuan ke-6

- Diberikan perubahan bentuk objek dasar, siswa dapat menjelaskan cara pembuatan objek tersebut dengan desain grafis *CorelDraw*.
- Disajikan tampilan perubahan grafis dengan *artistic media*, siswa dapat menunjukkan minimal 3 bentuk *artistic media* dalam *CorelDraw*.
- Disajikan tampilan modifikasi gambar yang berwarna, siswa dapat menjelaskan 2 cara pewarnaan gambar dan menampilkan gambar yang tersembunyi.

Pertemuan ke-7

- Didemonstrasikan cara menggambar objek dan teks, siswa dapat menjelaskan cara menyisipkan objek dan teks dengan aplikasi desain grafis *CorelDraw*.
- Disajian hasil modifikasi objek gambar dan teks, siswa dapat mengidentifikasi minimal 3 variasi bentuk dan warna, dalam *CorelDraw*.
- Disajian hasil modifikasi objek gambar dan teks, siswa dapat menjelaskan minimal 3 teknik perubahan grafis tersebut.

Karakter siswa yang diharapkan :

- Komunikatif, demokratis, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kreatif dan menghargai prestasi.

MATERI AJAR (MATERI POKOK) :

CorelDraw merupakan aplikasi berbasis vektor. Kelebihan aplikasi ini adalah gambar yang tidak pecah meski gambar diperbesar. Beberapa fasilitas membuat grafis diberikan pada *toolbox* menu yang meliputi lingkaran, persegi, berbagai objek berpola (*polygon*, bintang, garis berputa/spiral), bentuk-bentuk bermakna khusus pada *perfect shape* (*basic shape*, *flowchart*, *arrow*, *star*, *collout shape*), *freehend*, dan membuat teks.

Modifikasi objek antara lain pewarnaan maupun perubahan bentuk. Teknik pewarnaan meliputi penggunaan warna solid dan gradasi. Sedangkan perubahan bentuk dapat dilakukan dengan cara *bland*, *contour*, *distortion*, *drop shadow*, *envelope*, *extrude*, *transparency*, *group* dan *ungroup*. Perubahan garis juga dapat dilakukan dengan mengatur ketebalan garis/*outline*, garis dengan pola tertentu melalui *artistic media*. Penerapan teknik-teknik dasar tersebut dapat digunakan untuk memodifikasi objek menghasilkan desain grafis sederhana.

METODE PEMBELAJARAN :

- Demonstrasi, kerja kelompok, praktik, tanya jawab dan penugasan.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :**Pertemuan Ke-4**

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
I.	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi dan pembagian hasil uji blok pertemuan lalu. • Pemberian motivasi kepada siswa dengan mengemukakan kejadian terkini yang berhubungan pemanfaatan desain grafis dalam kehidupan (dengan harapan siswa menanggapinya sesuai pemahaman materi pendahuluan) • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada akhir pembelajaran. 	10 menit
II.	Kegiatan inti (Pembelajaran dengan teknik <i>Explicit Instruction</i>) Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan cara membuka dokumen baru pada aplikasi desain grafis <i>CorelDraw</i>, cara pembuatan objek dasar serta pengaturan dan pewarnaan halaman dalam aplikasi <i>CorelDraw</i> dengan memanfaatkan <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi dilakukan dengan membimbing siswa untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membuka dokumen • Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman • Mempraktikkan cara mengubah warna halaman • Mempraktikkan cara membuat garis (garis lurus, kurva dan pengaturan ketebalan dan model garis/<i>style</i>-nya) • Mempraktikkan cara membuat bentuk (kotak, elips, lingkaran, <i>polygon</i>, spiral dll) • Mempraktikkan cara menyisipkan teks dalam lembar kerja <i>CorelDraw</i>. • Mempraktikkan cara menyimpan dokumen. 	70 menit

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
	<p>Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek pemahaman siswa tentang apa yang telah dilakukan melalui tanya jawab (<i>nilai yang ditanamkan: Komunikatif, menghargai prestasi, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). • Menjelaskan tentang hal-hal yang belum sesuai dengan prosedur yang dikerjakan dalam mendesain bentuk dasar dan menyajikan kembali <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. (<i>nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Komunikatif, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). 	
III.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan sebagai bentuk review materi ajar, kenyamanan belajar dan pendapat siswa pada pembelajaran hari itu. • Siswa diberikan tugas untuk mengidentifikasi berbagai <i>basic tools</i> yang tersedia dalam <i>CorelDraw</i> untuk mempersiapkan pembelajaran selanjutnya (<i>nilai yang ditanamkan: Komunikatif, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). 	10 menit

Pertemuan Ke-5

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
I.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi dan pemberian motivasi kepada siswa dengan mereview pembelajaran yang lalu mengenai bekerja dengan <i>CorelDraw</i> dan berbagai bentuk dasar dalam desain grafis (dengan harapan siswa menanggapi sesuai pemahaman atas tugas yang diberikan). • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada akhir pembelajaran. 	10 menit

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
II.	<p>Kegiatan inti (Pembelajaran dengan teknik <i>Explicit Instruction</i>)</p> <p>Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan berbagai fasilitas pengolahan gambar dalam desain grafis <i>CorelDraw</i>, cara penggabungan objek dan memberikan warna gambar tersebut dengan memanfaatkan <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. <p>Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi dilakukan dengan membimbing siswa untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membentuk objek menjadi satu objek baru yang berbeda dalam <i>shaping objek</i> (<i>blend, contour, distorsi, drop shadow</i>) • Mempraktikkan cara memberikan warna pada objek (solid dan gradasi) <p>Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek pemahaman siswa tentang apa yang telah dilakukan melalui tanya jawab (<i>nilai yang ditanamkan:</i> Komunikatif, Menghargai prestasi demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). • Menjelaskan tentang hal-hal yang belum sesuai dengan prosedur yang dikerjakan dalam mendesain bentuk dasar dan menyajikan kembali <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. (<i>nilai yang ditanamkan:</i> Menghargai prestasi, Komunikatif, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). 	70 menit
III.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan sebagai bentuk review materi ajar, kenyamanan belajar dan pendapat siswa pada pembelajaran hari itu. • Siswa diberikan tugas untuk mendesain gambar sederhana menggunakan kombinasi bentuk dasar yang tersedia dilengkapi dengan teks yang mungkin diterapkan dalam <i>CorelDraw</i> untuk mempersiapkan pembelajaran selanjutnya (<i>nilai yang ditanamkan:</i> Komunikatif, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). 	10 menit

Pertemuan Ke-6

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
I.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi dan memeriksa tugas desain grafis yang dikerjakan siswa. • Pemberian motivasi kepada siswa dengan mereview pembelajaran yang lalu mengenai penggabungan berbagai bentuk dasar dalam desain grafis menggunakan <i>CorelDraw</i> (dengan harapan siswa menanggapi sesuai pemahaman sebelumnya). • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada akhir pembelajaran. 	10 menit
II.	<p>Kegiatan inti (Pembelajaran dengan teknik <i>Explicit Instruction</i>)</p> <p>Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan cara memodifikasi grafis melalui pengolahan gabungan berbagai bentuk dasar dalam desain grafis <i>CorelDraw</i> dan cara memodifikasi pewarnaan gambar dengan memanfaatkan <i>Compact Disc (CD)</i> tutorial pembelajaran <p>Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi dilakukan dengan membimbing siswa untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membuat objek, • Mempraktikkan cara transformasi objek (<i>skala, rotari, mirroring</i> dan <i>skew</i>) • Mempraktikkan cara mengubah bentuk melalui <i>artistic media</i>. • Mempraktikkan penyisipan gambar dalam menyajikan penggabungan bentuk dasar desain grafis (menonjolkan salah satu gambar yang <i>overlap</i>, menduplikat gambar) 	70 menit

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
	<p>Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecek pemahaman siswa tentang apa yang telah dilakukan melalui tanya jawab (<i>nilai yang ditanamkan: Komunikatif, Menghargai prestasi demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). • Menjelaskan tentang hal-hal yang belum sesuai dengan prosedur yang dikerjakan dalam mendesain bentuk dasar dan menyajikan kembali <i>Compact Disc (CD)</i> tutorial pembelajaran. (<i>nilai yang ditanamkan: Menghargai prestasi, Komunikatif, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). 	
III.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan sebagai bentuk review materi ajar, kenyamanan belajar dan pendapat siswa pada pembelajaran hari itu. • Siswa diberikan tugas untuk mendesain grafis menggunakan kombinasi bentuk dasar yang tersedia dilengkapi dengan teks dan variasi warna yang mungkin diterapkan dalam <i>CorelDraw</i> sebagai persiapan pembelajaran selanjutnya (<i>nilai yang ditanamkan: Komunikatif, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif</i>). 	10 menit

Pertemuan Ke-7

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
I.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi dan memeriksa tugas desain grafis yang dikerjakan siswa. • Pemberian motivasi kepada siswa dengan mereview pembelajaran yang lalu mengenai pengolahan grafis menggunakan <i>CorelDraw</i> serta manfaatnya dalam kehidupan nyata (dengan harapan siswa menanggapi sesuai pemahaman sebelumnya). • Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada akhir pembelajaran. 	10 menit

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
II.	<p>Kegiatan inti (Pembelajaran dengan teknik <i>Explicit Instruction</i>)</p> <p>Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan cara menyisipkan objek lain dan teks dalam desain grafis <i>CorelDraw</i> dan mengulas cara mendesain perpaduan grafis melalui berbagai pengolahan gambar dan teks dengan memanfaatkan <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. <p>Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi dilakukan dengan membimbing siswa untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperaktikan cara memodifikasi objek menjadi satu objek baru yang berbeda sesuai dengan desain siswa sebelumnya • Mempraktikkan cara memodifikasi warna pada objek (solid dan gradasi) <p>Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pemahaman siswa tentang apa yang telah dilakukan melalui tanya jawab (nilai yang ditanamkan: komunikatif, menghargai prestasi demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). • Menjelaskan tentang hal-hal yang belum sesuai dengan prosedur yang dikerjakan dalam mendesain bentuk dasar dan menyajikan kembali <i>Compact Disc</i> (CD) tutorial pembelajaran. (nilai yang ditanamkan: menghargai prestasi, komunikatif, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). 	70 menit

NO.	URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
III.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan mengenai keadaan secara keseluruhan sebagai bentuk <i>review</i> materi ajar, kenyamanan belajar dan pendapat siswa pada pembelajaran hari itu. • Secara random, siswa diminta untuk menunjukkan hasil kerjanya dalam aplikasi <i>CorelDraw</i> (<i>nilai yang ditanamkan:</i> menghargai prestasi, komunikatif, demokratis, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). • Siswa diberikan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran, melalui pengerjaan penugasan teoritis (pilihan ganda dan uraian) untuk mengungkapkan kembali hasil pembelajaran desain grafis yang telah disampaikan (<i>nilai yang ditanamkan:</i> rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan kreatif). 	10 menit

Pertemuan ke-8

Uji Blok Materi KD 2

ALAT DAN SUMBER BELAJAR :

- Buku TIK
- Alat Seperangkat Komputer
- Aplikasi tutorial pembelajaran desain grafis sebagai media pembelajaran
- *software CorelDraw X4*
- *White board*

PENILAIAN:

Penugasan individu dan pengamatan hasil kerjasiswa, serta kemampuan kognitif individu (Soal terlampir pada lembar tugas dan kisi-kisi soal).

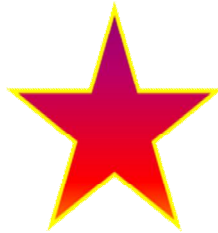
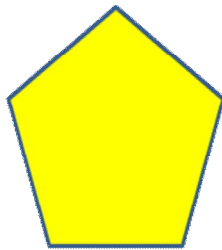
Pesawaran,
Guru mapel TIK

2012

Ari Sulistiyawati, S.Si., S.Kom.

Lembar Kerja Siswa

- Perhatikan grafis berikut, buatlah grafis tersebut menggunakan aplikasi CorelDraw dan tuliskan langkah menghasilkannya lengkap dengan teknik pewarnaan yang digunakan.



Penilaian Hasil Kerja Siswa

Aspek Penilaian	Nilai	Penilaian Hasil Kerja
Bentuk	Tidak Tepat	Jumlah objek gambar kurang dari sajian contoh
	Kurang Tepat	Bentuk objek yang saling menutupi atau tata letak yang tidak terpusat/sesuai
	Tepat	Jumlah objek sama dengan contoh dan tata letak yang sesuai
	Kreatif	Variasi bentuk lebih dari contoh dengan tata letak yang sesuai
Warna	Tidak Tepat	Tanpa Pewarnaan
	Kurang Tepat	Hanya menggunakan warna solid pada objek
	Tepat	Penggunaan warna solid dan gradasinya
	Kreatif	Penggunaan warna solid dan gradasi dengan teknik pewarnaan yang beragam
Fungsi Artistik Media	Tidak Tepat	Tanpa penggunaan <i>artistic media</i>
	Kurang Tepat	Penggunaan <i>artistic media</i> yang tidak sesuai atau berlebih
	Tepat	Penggunaan <i>artistic media</i> yang sesuai
	Kreatif	Penggunaan <i>artistic media</i> yang variatif dengan pola yang beragam (garis standar dan variatif)
Teks dan Efek Teks	Tidak Tepat	Tanpa menggunakan teks atau penggunaan teks kurang
	Kurang Tepat	Penggunaan teks namun tanpa efek
	Tepat	Penggunaan teks dan efek yang sesuai
	Kreatif	Penggunaan teks, efek dan variasinya (pemisahan

Aspek Penilaian	Nilai	Penilaian Hasil Kerja
		teks dari pola, jenis huruf maupun pewaranaan teks)

Skor Penilaian Aspek Psikomotor Siswa

Skala Penilaian	Skala Penilaian	Skor
Sangat Sesuai	Kreatif	4
Sesuai	Tepat	3
Kurang sesuai	Kurang tepat	2
Tidak sesuai	Tidak tepat	1

Skor penilaian tersebut dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor nilai}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 10$$