

RENCANA PEMBELAJARAN

Nomor : 01/RPP.TIK/09/10

Mata Pelajaran : **TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**
Kelas / Semester : **XII / GANJIL**
Tahun Pelajaran : **2009 / 2010**

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafis.
Kompetensi Dasar : 1.1 Mengidentifikasi menu, icon dan toolbar yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat desain grafis..
Materi Pembelajaran : Identifikasi menu, icon dan toolbar yang terdapat dalam program Corel Draw 12.
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran (3 kali pertemuan)

A. Indikator

- Menjelaskan manfaat dan jenis-jenis perangkat lunak pembuat desain grafis.
- Mengidentifikasi fungsi icon, menu dan toolbar program Corel Draw 12.
- Mendemonstrasikan cara membuat obyek sederhana dengan menggunakan menu basic shape yang terdapat pada program Corel Draw 12.

B. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menjelaskan dan membedakan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap.
- Siswa mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap.
- Siswa mampu menjelaskan pengertian menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis.
- Siswa mampu menerangkan fungsi menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis.
- Siswa mampu mengidentifikasi menu dan icon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis.
- Siswa mampu menampilkan menu dan icon yang tersembunyi dan menyembunyikan icon-icon yang tidak diperlukan.
- Siswa mampu membuat obyek sederhana dengan menggunakan menu basic shape yang terdapat pada program Corel Draw 12.

Pertemuan Ke	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
3.	<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Guru menjelaskan sedangkan siswa menyimak tentang pengertian menu dan icon. <input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan icon. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa mencari dan mendiskusikan tentang perbedaan dan persamaan antara menu dan icon. <input checked="" type="checkbox"/> Dengan bimbingan guru, siswa mempraktikkan cara menampilkan dan menyembunyikan icon. 	60 Menit
	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Review materi. <input checked="" type="checkbox"/> Penugasan. 	20 Menit
	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan presensi <input checked="" type="checkbox"/> Menyampaikan tujuan pembelajaran <input checked="" type="checkbox"/> Meriview materi sebelumnya 	10 Menit
	<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan cara membuat obyek sederhana dengan menggunakan menu basic shape yang terdapat pada program Corel Draw 12. <input checked="" type="checkbox"/> Dengan dibimbing guru, siswa mempraktikkan cara membuat obyek sederhana dengan menggunakan menu basic shape yang terdapat pada program Corel Draw 12. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa membuat minimal tiga buah obyek sederhana dengan menggunakan menu basic shape yang terdapat pada program Corel Draw 12. 	60 Menit
	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Review materi. <input checked="" type="checkbox"/> Penugasan. 	20 Menit

E. Sumber, Alat dan Bahan

1. Sumber

Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XII Semester 1, Karya: Suharmawan, S.Pd. Halaman 1 - 2, Penerbit: SMA Negeri 1 Kotaagung Kabupaten Tanggamus.

2. Alat:









- Seperangkat Komputer .
- Software Corel Draw 11.
- LCD Proyektor.

F. Evaluasi

1. Tertulis

Soal:

- a. Apakah yang dimaksud dengan perintah klik, double klik dan klik kanan ? Jelaskan secara singkat!
- b. Apakah perbedaan toolbar menu dengan icon, jelaskan pula persamaannya dan berikan contohnya!
- c. Sebutkan langkah-langkah dalam menyem-bunyikan dan menampilkan menu-menu dengan menggunakan Program Corel Draw?
- d. Perhatikan gambar icon di bawah ini!

(1)  (2)  (3)  (4)  (5)  (6)  (7)  (8)  (9)  (10) 

Untuk mengatur ketebalan garis digunakan untuk memilih obyek tertentu digunakan untuk menyimpan dokumen digunakan
untuk menggambar kotak digunakan untuk mem-bukan dokumen digunakan untuk menggam-bar obyek segi beraturan digunakan
untuk mengembalikan lembar kerja pada keadaan sebelumnya atau perintah undo digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja digunakan untuk menyimpan lembar kerja digunakan untuk menggambar lingkaran digunakan..

- e. Sebutkan langkah-langkah cara mengcopy dengan menggunakan Program Corel Draw!

Kunci Jawaban:

No. Soal	Jawaban	Skor
a.	Perintah klik adalah dengan menekan tombol mouse sebelah kiri sebanyak satu kali, double klik adalah menekan tombol mouse sebelah kiri sebanyak dua kali secara cepat, perintah klik kanan adalah menekan tombol mouse bagian kanan sebanyak 1 kali.	5
b.	Toolbar menu adalah menu-menu yang tersaji dalam bentuk tulisan. Misalnya file, edit, view dan lain sebagainya, sedangkan icon adalah gambar-gambar yang berisi perintah-perintah tertentu. Ada beberapa toolbar menu yang mempunyai fungsi yang sama dengan icon, misalnya toolbar menu file + save atau menu menyimpan file pada toolbar menu dengan diganti dengan icon gambar disket.	10
c.	Langkah-langkahnya adalah dengan mengklik kanan pada toolbar menu, kemudian jika ingin menyembunyikan perintah atau menu yang diinginkan maka dengan mengklik tanda centeng (✓) pada menu tersebut, maka secara otomatis ketika tanda centeng hilang maka menu tersebut juga akan hilang. Sebaliknya untuk menampilkan kembali menu yang disembunyikan langkah yang harus dilakukan adalah dengan mengklik pada toolbar menu kemudian pilih menu yang akan ditampilkan atau memberi tanda centeng (✓) pada menu yang akan ditampilkan, maka ketika diberi tanda centeng maka secara otomatis menu tersebut akan tampil kembali.	20
d.	(10); (5); (1); (7); (2); (9); (4); (6); (3); (8)	20
e.	Klik icon anak panah pada toolbox, kemudian pilih objek yang akan dicopy, tekan tombol + pada keyboard, kemudian geser hasil pengcopyan pada tempat yang diinginkan.	5

2. Unjuk Kerja

Soal :

- Bagaimanakah cara membuka dan menutup program Corel Draw?
- Bagaimanakah cara membuat dokumen baru dengan menggunakan Program Corel Draw?
- Bagaimanakah cara menyimpan dan membuka Program Corel Draw?

- d. Tampilkan dan sembunyikan menu bar pada Program Corel Draw!
- e. Tunjukkan minimal tiga menu yang mempunyai fungsi yang sama dari toolbar menu dan icon menu!

Lembar Penilaian:

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian (Skor Maksimum)			Nilai Akhir
		Penguasaan Alat (10)	Ketelitian (10)	Ketepatan (10)	
1.					
2.					
3.					
4.					
Dst.					

3. Penugasan

Soal:

Disediakan tiga buah obyek dasar yaitu lingkaran, kotak dan segitiga. Buatlah sebuah obyek desain grafis dari ketiga obyek dasar tersebut dengan bentuk dan kombinasi warna bebas!

Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian (Skor Maksimum)			Nilai Akhir
		Kreatifitas (10)	Estetika (10)	Hasil Akhir (10)	
1.					
2.					
3.					
4.					
Dst.					

4. Kriteria Penilaian

Nilai Akhir Tertulis = (Total Nilai : 60) x 100
Nilai Akhir Unjuk Kerja = [(Penugasaan Alat + Ketelitian + Ketepatan) : 30] x 100
Nilai Akhir Penugasan = [(Kreatifitas + Estetika + Hasil Akhir) : 30] x 100
Jika ketercapaian kompetensi siswa kurang dari 83 maka akan diberikan remedial.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. SUDARMAN
NIP. 19560101 198203 1 017

Kotaagung, 13 Juli 2009
Guru Bidang Study,

SUHARMAWAN, S.Pd.
NIP. 19730502 200604 1 013