

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 1)**

Satuan Pendidikan	: SMPN 4 Abiansemal
Mata Pelajaran	: INFORMATIKA
Kelas/ Semester	: VIII / Ganjil
Materi Pokok	: Dampak Sosial Informatika
Alokasi Waktu	: 3Pertemuan (6JP)

---

---

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

KD	Indikator
3.3.1 Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati sejarah perkembangan komputer dan jenis-jenis komputer.</li><li>• Mendiskusikan dan Membuat laporan tentang cara kerja sebuah komputer</li></ul>

<p>3.3.2 Mengenal media sosial dan dampaknya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati media social dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Mendiskusiakan dan Membuat laporan dampak positif dan negative media social</li> </ul>
<p>4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang dampak media social dan menyajikan laporan hasil tentang etika penggunaan media sosial</li> </ul>

### C. Tujuan Pembelajaran

#### **Pertemuan pertama**

Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu :

1. Setelah mengamati E-Book tentang perkembangan computer, siswa dapat menyebutkan 5 jenis-jenis computer
2. Setelah berdiskusi siswa dapat membuat sebuah laporan tentang cara kerja komputer

#### **Pertemuan kedua**

Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu :

1. Setelah mengamati E-Book tentang media social dalam kehidupan sehari-hari siswa dapat menyebutkan 5 contoh media sosial
2. Setelah berdiskusi siswa dapat membuat sebuah laporan tentang dampak positif dan negative dari media social

#### **Pertemuan ketiga**

Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu :

1. Setelah menganalisis video pembelajaran, siswa mengetahui langkah-langkah dalam membuat media social.
2. Siswa dapat memilih salah satu media social dan melakukan cara pembuatannya.

## **D. Materi Pembelajaran**

### 1. Materi Pembelajaran reguler

- a. Perkembangan Komputer dan Teknologi
- b. Dampak dan Etika Penggunaan Media Sosial
- c. Media Sosial
  - Contoh Media Sosial
  - Cara Membuat media Sosial

### 2. Materi pembelajaran pengayaan

- a. Perkembangan Komputer dan Teknologi
- b. Dampak dan Etika Penggunaan Media Sosial
- c. Media Sosial

### 3. Materi pembelajaranp remedial

- a. Perkembangan Komputer dan Teknologi
- b. Dampak dan Etika Penggunaan Media Sosial
- c. Media Sosial

## **E. Metode, Pendekatan dan Model Pembelajaran**

Metode : Diskusi, Tanya jawab dan Penugasan

Pendekatan : TPACK

Model Pembelajaran : Problem Base Learning

## **F. Media dan Bahan**

Internet, Handphone/Laptop/PC, LMS Google Classroom, Whatsapp

## **G. Sumber Belajar**

- a. Video Pembelajaran, Youtube, Google
- b. Modul E-Book

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>PERTEMUAN 1</b>		
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p>10 Menit sebelum pembelajaran dimulai, Melalui WAG Guru mengajak siswa join ke Meet.Google dan memberikan link untuk Join.</p> <p><b>Orientasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing</li> <li>2. Guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li> <li>6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru</li> <li>7. Guru menyampaikan lingkup penilaian dan teknik penilaian yang digunakan</li> <li>8. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran daring yang akan dilakukan</li> <li>9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari tentang Dampak social informatika yang telah di upload pada Google Classroom.</li> </ol>	10 Menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Fase 1 Orientasi siswa pada masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan siswa untuk masuk ke google class room untuk menyimak video singkat tentang perkembangan</li> </ol>	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>computer untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada perkembangan komputer.</p> <p>Peserta didik masuk ke google classroom dan menyimak video tentang perkembangan komputer pada Google Classroom.</p> <p><b>Fase 2 Mengorganisasi siswa dalam belajar</b></p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari E-Book tentang perkembangan komputer yang sudah diupload oleh guru pada Google Classroom</p> <p>Peserta didik mempelajari materi pada E-Book tentang perkembangan komputer yang dikirim melalui Google class room yang telah diupload oleh guru.</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan temannya tentang cara kerja computer</p> <p>Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman dikelasnya tentang cara kerja computer</p> <p><b>Fase 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok</b></p> <p>4. Guru meminta kepada masing-masing siswa untuk membuat sebuah laporan singkat terkait cara kerja komputer .</p> <p>5. Guru membimbing peserta didik dalam pembuatan laporan melalui WAG/GCR</p> <p>Peserta didik menanyakan hal-hal yang kurang dipahami dan mencari referensi tambahan sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan</p> <p><b>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <p>6. Guru memberikan Link Google Form kepada siswa untuk mengirimkan hasil laporan yang telah dibuat terkait materi cara kerja komputer</p> <p>Peserta didik mengirimkan laporan melalui google form dengan jujur, tanggung jawab dan disiplin</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>Tahap 5 : Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</b></p> <p>7. Guru memberikan soal evaluasi tentang materi yang disampaikan melalui Google Form</p> <p>Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi pada Google Form.</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran</li> <li>2. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya</li> <li>3. Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam</li> </ol>	10 Menit
<b>PERTEMUAN 2</b>		
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p>10 Menit sebelum pembelajaran dimulai, Melalui WAG Guru mengajak siswa join ke Meet.Google dan memberikan link untuk Join.</p> <p><b>Orientasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing</li> <li>2. Guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li> <li>6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru</li> <li>7. Guru menyampaikan lingkup penilaian dan teknik penilaian yang digunakan</li> <li>8. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran daring yang akan dilakukan</li> </ol>	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari tentang Dampak social informatika yang telah di upload pada Google Classroom.</p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Fase 1 Orientasi siswa pada masalah</b></p> <p>1. Guru mengarahkan siswa untuk masuk ke google class room untuk menyimak video singkat tentang beberapa media social yang banyak digunakan di masyarakat</p> <p>Peserta didik masuk ke google classroom dan menyimak video tentang beberapa media social yang banyak digunakan di masyarakat.</p> <p><b>Fase 2 Mengorganisasi siswa dalam belajar</b></p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari E-Book media social dalam kehidupan sehari-hari yang sudah diupload oleh guru pada Google Classroom</p> <p>Peserta didik mempelajari materi pada E-Book tentang media social dalam kehidupan sehari-hari yang dikirim melalui Google class room yang telah diupload oleh guru.</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan temannya tentang tentang dampak positif dan negative dari media social</p> <p>Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman dikelasnya tentang dampak positif dan negative dari media sosial</p> <p><b>Fase 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok</b></p> <p>4. Guru meminta kepada masing-masing siswa untuk membuat sebuah laporan singkat terkait dampak positif dan negative dari media sosial.</p> <p>5. Guru membimbing peserta didik dalam pembuatan laporan melalui WAG/GCR</p> <p><b>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p>	<p>60 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>6. Guru memberikan Link Google Form kepada siswa untuk mengirimkan hasil laporan yang telah dibuat terkait dampak positif dan negative dari media sosial</p> <p>Peserta didik mengirimkan laporan melalui google form dengan jujur, tanggung jawab dan disiplin</p> <p><b>Tahap 5 : Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</b></p> <p>7. Guru memberikan soal evaluasi tentang materi yang disampaikan melalui Google Form</p> <p>Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi pada Google Form.</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran</li> <li>2. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya</li> <li>3. Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam</li> </ol>	10 Menit
<b>PERTEMUAN 3</b>		
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p>10 Menit sebelum pembelajaran dimulai, Melalui WAG Guru mengajak siswa join ke Meet.Google dan memberikan link untuk Join.</p> <p><b>Orientasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing</li> <li>2. Guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li> <li>6. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang</li> </ol>	10 Menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>disampaikan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru menyampaikan lingkup penilaian dan teknik penilaian yang digunakan</li> <li>8. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran daring yang akan dilakukan</li> <li>9. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari tentang membuat sebuah media sosial yang telah di upload sebelumnya pada Google Classroom.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Fase 1 Orientasi siswa pada masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan siswa untuk masuk ke google class room untuk menyimak video pembelajaran tentang langkah pembuatan sebuah media sosial yang sudah diupload oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.</li> </ol> <p>Peserta didik masuk ke google classroom dan menyimak video pembelajaran yang dikirim melalui Google classroom oleh guru.</p> <p><b>Fase 2 Mengorganisasi siswa dalam belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan temannya tentang cara cara/langkah-langkah dalam membuat sebuah media sosial</li> </ol> <p>Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman dikelasnya tentang cara membuat sebuah media sosial</p> <p><b>Fase 3 Membimbing penyelidikan siswa secara mandiri maupun kelompok</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta kepada masing-masing siswa untuk membuat sebuah media social.</li> </ol> <p>Peserta didik membuat sebuah media social yang diperintahkan oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru membimbing peserta didik dalam pembuatan Media social</li> </ol> <p><b>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p>	<p>60 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>5. Guru memberikan Link Google Form kepada siswa untuk mengirimkan alamat link media socialnya dan laporan langkah-langkah dalam pembuatan media sosial</p> <p>Peserta didik mengirimkan link dan laporan dalam pembuatan media social melalui google form dengan jujur, tanggung jawab dan disiplin</p> <p><b>Tahap 5 : Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</b></p> <p>6. Guru memberikan soal evaluasi tentang materi yang disampaikan melalui Google Form</p> <p>Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi pada Google Form</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<p>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>2. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya</p> <p>3. Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam</p>	10 Menit

## I. Penilaian

### 1. Teknik penilaian

No	Aspek	Pertemuan			Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
		1	2	3				
1	Sikap	✓	✓	✓	Observasi	Observasi	Terlampir	Terlampir
2	Pengetahuan	✓	✓	✓	Tes Tulis	Uraian	Terlampir	Terlampir
3	Keterampilan			✓	Tes Tulis dan Projek	Uraian dan Observasi	Terlampir	Terlampir

### 2. Pembelajaran Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 70.
- b. Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan alamat di Google Classroom dan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.

c. Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 70 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

3. Pembelajaran Pengayaan

Peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di Google Classroom

Mengetahui Plt. Kepala  
SMPN 4 Abiansemal

Drs. I Made kandra

---

NIP.19641231 1984111093

Abiansemal, 19 September 2020

Guru Mata Pelajaran  
Informatika

I Putu Eka Sutariawan,S.Pd



**INDIKATOR PENILAIAN SIKAP**  
**RUBRIK PENSKORAN**

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	<b>BT</b> (Belum Tampak, jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran)	Skor 1 jika BT
2.	<b>MT</b> (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran tetapi masih belum konsisten	Skor 2 jika MT Skor 3 jika MB Skor 4 jika MK
3.	<b>MB</b> (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan mulai konsisten	
4	<b>MK</b> (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran secara terus-menerus dan konsisten	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$



## Lampiran 2 : Instrumen Penilaian Pengetahuan

Kompetensi	: Pengetahuan
Bentuk Penilaian	: Soal Uraian
Satuan Pendidikan	: SMPN 4 ABIANSEMAL
Kelas/Semester	: VIII/I (Ganjil)
Mata Pelajaran	: INFORMATIKA
Materi Pokok	: Dampak Sosial Informatika

### 1. Kisi Kisi

No	Kompetensi dasar	Indikator	Jumlah Butir Soal
Kisi-kisi Evaluasi Pertemuan 1	3.3.1 Mengenal lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari	1. Siswa dapat menyebutkan beberapa jenis computer 2. Siswa dapat membuat sebuah laporan tentang cara kerja komputer	2
Kisi-kisi Evaluasi Pertemuan 2	3.3.2 Mengenal media sosial dan dampaknya	1. Siswa dapat menyebutkan beberapa contoh media sosial 2. Siswa dapat membuat sebuah laporan tentang dampak positif dan negative dari media social	2
Kisi-kisi Evaluasi Pertemuan 3	4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain	1. Siswa mengetahui langkah-langkah dalam membuat media social.	1
JUMLAH			5

### 2. Instrumen Soal

No	Kompetensi dasar	Instrumen
Soal Evaluasi Pertemuan 1	3.3.1 Mengenal lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari	1. Sebutkan 5 contoh jenis-jenis computer berdasarkan generasi perkembangannya! 2. Buatlah analisis laporan tentang cara kerja computer!
Soal Evaluasi Pertemuan 2	3.3.2 Mengenal media sosial dan dampaknya	1. Sebutkan 5 contoh media social yang kalian ketahui dalam kehidupan sehari-hari! 2. Buatlah sebuah analisis laporan tentang dampak positif dan negative dari media

No	Kompetensi dasar	Instrumen
		social!
Soal Evaluasi Pertemuan 3	4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain	1. Buatlah langkah-langkah dalam membuat sebuah media social!

- a. Relevansi merujuk pada ketepatan atau keterhubungan fakta yang diamati dengan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan Kompetensi Dasar/Tujuan Pembelajaran.
- b. Kebahasaan menunjukkan bagaimana siswa mendeskripsikan fakta-fakta yang dikumpulkan dalam bahasa tulis yang efektif (tata kata atau tata kalimat yang benar dan mudah dipahami).
- c. Kelengkapan dalam arti semakin banyak komponen fakta yang terliput atau semakin sedikit sisa (residu) fakta yang tertinggal

**Rentang Skor: 1 – 4**

1 = Kurang; 2 = Cukup; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$



### Lampiran 3 : Instrumen Penilaian Keterampilan Pertemuan 3

Kompetensi : Keterampilan  
Bentuk Penilaian : Praktik  
Satuan Pendidikan : SMPN 4 ABIANSEMAL  
Kelas/Semester : VIII/I (Ganjil)  
Mata Pelajaran : INFORMATIKA  
Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika

#### 1. Kisi Kisi

No	Kompetensi dasar	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain	2. Siswa mampu membuat sebuah media social!	1
JUMLAH			1

#### 2. Instrumen Soal

No	Kompetensi dasar	Instrumen
1	4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain	2. Pilih dan buatlah salah satu media social yang familiar dalam kehidupan sehari-hari, dan jelaskan langkah-langkah dalam pembuatannya. Hasil media social yang sudah jadi, kirimkan alamat linknya pada google form yang sudah disediakan.



### 3. Rubrik Penilaian

No	Komponen / Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
	Langkah Pembuatan		
		sesuai dengan hasil	2
		hampir sesuai dengan hasil	1
		tidak membuat langkah-langkahnya	0
	Hasil		
		Siswa bisa membuat media social dengan baik dan benar	3
		Ada beberapa bagian media social yang dibuat belum lengkap	2
		Media social yang dibuat tidak bisa diakses	1
		Tidak membuat media sosial	0
	Waktu		
	Maksimal waktu yang dibutuhkan 30 menit	bisa menyelesaikan < = 15 menit	3
		bisa menyelesaikan 16 -30 menit	2
		bisa menyelesaikan > 30 menit	1
		tidak bisa menyelesaikan	0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$