

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



SATUAN PENDIDIKAN : SMA N 14 JAKARTA
BIDANG KEAHLIAN : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS : X (SEPULUH)
PENYUSUN : RIVAUI PURWOKO

SMA NEGERI 14 JAKARTA
TAHUN PELAJARAN
2021/2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA 14 Jakarta
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian : TKJ
Kelas/Semester : X/1
Materi Pokok : Fitur animasi pada perangkat lunak presentasi
Tahun Pelajaran : 2021 / 2022
Alokasi Waktu : 1 X 10 Menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar :

1. Kompetensi Inti

KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

KI.4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar

a. KD pada KI Pengetahuan

3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan *slide*

b. KD pada KI Keterampilan

4.5 Membuat *slide* untuk Presentasi

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

a. KD pada KI Pengetahuan

3.5.1 Menyebutkan fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi.

3.5.2 Menjelaskan fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi.

3.5.3 Menganalisis fitur-fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi.

b. KD pada KI Keterampilan

4.5. Membuat presentasi dengan tambahan fitur animasi

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi, menggali informasi dan presentasi, siswa dapat :

1. menyebutkan fitur animasi untuk pembuatan presentasi dengan baik dan benar.
2. menjelaskan fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi dengan jujur dan benar
3. menganalisis fitur-fitur animasi yang digunakan pada slide perangkat lunak presentasi. dengan tepat dan benar
4. membuat presentasi menggunakan fitur-fitur animasi pada perangkat lunak presentasi dengan tepat, disiplin dan bertanggungjawab.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta :

Dalam pembuatan presentasi membutuhkan fitur-fitur animasi agar presentasi menjadi lebih menarik seperti animasi bergerak pada iklan layanan masyarakat



2. Konsep :

Animasi adalah efek visual untuk object-object di dalam presentasi PowerPoint Anda. Animasi digunakan untuk menghadirkan object-object seperti teks, gambar, atau diagram, aktif atau nonaktif di slide Anda.

3. Prinsip :

Peserta didik mampu membuat presentasi yang efektif dan menarik dengan penambahan fitur-fitur animasi yang ada.

4. Prosedur :

Langkah 1 : Menentukan fitur animasi yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi

Langkah 2 : Menjelaskan fitur animasi yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi

Langkah 3 : Membuat presentasi dengan tambahan fitur animasi pada perangkat lunak presentasi

E. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (Scientific)
2. Model : Problem Base Learning
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, presentasi dan praktik

F. Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran: Problem Based Learning

| Kegiatan | Model pembelajaran | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|--|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan Motivasi Orientasi Apersepsi Memberi | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan ketua kelas memimpin doa (PPK) 2. Guru menanyakan kondisi Siswa baik fisik maupun psikis | 1 menit |

| | | | |
|-------|--|---|---------|
| Acuan | | <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memeriksa kehadiran Siswa serta kesiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi berupa pantun 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dicapai. 6. Guru membuat apersepsi tentang fitur umum tampilan Powerpoint 7. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari ini | |
| Inti | Orientasikan siswa pada masalah | <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan presentasi dan memberikan masalah tentang presentasi menggunakan fitur animasi berupa video 2. Siswa memperhatikan presentasi dan memberi tanggapan tentang video yang ditampilkan | 8 menit |
| | Mengorganisasikan siswa untuk belajar | <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengorganisasikan siswa untuk mendiskusikan masalah tentang presentasi menggunakan fitur animasi berupa video di kelas 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya setelah memperhatikan dan menyimak tayangan video mengenai fitur animasi | |
| | Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok | <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan presentasi tentang konsep presentasi menggunakan fitur animasi. | |

| | | | |
|---------|--|---|---------|
| | | 2. Siswa memperhatikan presentasi guru dan membaca modul sebagai panduan utama dari materi | |
| | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh pembuatan presentasi menggunakan fitur animasi 2. Guru memberikan tugas pembuatan presentasi menggunakan fitur animasi dan soal yang harus dikerjakan 3. Siswa mengerjakan tugas pembuatan presentasi yang efektif dan soal yang harus dikerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyerahkan presentasi yang dibuat kepada guru dan dipresentasikan di kelas dengan proaktif dan bertanggung jawab. | |
| | Mengevaluasi proses pemecahan masalah | <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menilai paparan Siswa yang disampaikan di depan kelas. 3. Dengan panduan guru, siswa dapat membuat kesimpulan tentang pembuatan presentasi menggunakan fitur animasi | |
| Penutup | | <p>Kegiatan penutup terdiri atas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan guru bersama Siswa <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat penguatan kesimpulan tentang pembelajaran ini yaitu fitur umum presentasi. b. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil | 1 menit |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>pembelajaran</p> <p>2. Kegiatan guru</p> <p>a. Melakukan penilaian</p> <p>b. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya tentang teknik desain presentasi powerpoint</p> <p>c. Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan doa dan salam</p> | |
|--|--|--|--|

G. Alat / Bahan dan Media Pembelajaran

1. Alat/Bahan : Komputer / Laptop, dan jaringan internet
2. Media Pembelajaran : Aplikasi Google Classroom , Gmeet, software Microsoft PowerPoint ,Slide Bahan Persentasi dan LKPD

H. Sumber Belajar

1. 2016 ,Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fitur>
2. Ratih, C. K. dkk (2017). *Bahan ajar Simulasi dan komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
3. 2021, <https://penjagaperpus.com/fungsi-menu-animations-pada-power-point/>, didownload April 2021

I. Teknik dan Instrumen Penilaian Pembelajaran

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

| No | Aspek Yang Dinilai | Teknik Penilaian | Waktu Penilaian |
|----|---|---------------------------------|-------------------------|
| 1. | Pengetahuan 1. Sebutkan nama efek animasi | 1. Tes tertulis • Lampiran 1 | • Mengerjakan soal saat |

| | | |
|--|--|---|
| <p>berikut ini :</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>2. Jelaskan fungsi dari fitur-fitur animasi sbb:</p> <p>a. Fade</p> <p>b. Split</p> <p>c. Shape</p> <p>d. Spin</p> <p>3. Perhatikan gambar ilustrasi dibawah ini !</p>  <p>Coba kalian analisa fitur animasi yang tepat pada desain slide presentasi untuk menghasilkan efek “Bola yang jatuh dari atap rumah kemudian memantul serta menggelinding ke samping” ?</p> | | pembelajaran |
| <p>2. Keterampilan</p> <p>1. Membuat presentasi dengan menambahkan fitur animasi</p> | <p>1. Praktek</p> <ul style="list-style-type: none"> Lampiran 2 | <ul style="list-style-type: none"> mengerjakan tugas |

| | | | |
|-----------------|---|--|--|
| 3. Sikap | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran 2. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan. 3. Menunjukkan sikap jujur dalam melaksanakan tugas yang diberikan. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengamatan /observasi <ul style="list-style-type: none"> • Lampiran 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Selama pembelajaran dan saat diskusi |
|-----------------|---|--|--|

Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

- Tertulis Uraian

LAMPIRAN 1 LEMBAR TES TULIS

Penilaian Pengetahuan

Kisi – kisi soal

| IPK | Materi Pembelajaran | Taksonomi | Indikator Soal | No Soal | Bentuk Soal |
|---|--------------------------|-----------|---|---------|-------------|
| 3.5.1. Menyebutkan fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi. | Fitur animasi presentasi | C2 | Peserta didik dapat menyebutkan 3 fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi. | 1 | Uraian |
| 3.5.2. Menjelaskan fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi. | Fitur animasi presentasi | C2 | Peserta didik dapat menjelaskan 3 fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi. | 2 | Uraian |
| 3.5.3. Menganalisis fitur-fitur animasi yang digunakan pada perangkat lunak presentasi. | Fitur animasi presentasi | C3 | Peserta dapat menganalisis fitur animasi yang digunakan beserta urutannya yang tepat | 3 | Uraian |

Soal Essay

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar sesuai dengan materi fitur animasi aplikasi pengolah presentasi!

1. Sebutkan nama efek animasi berikut ini :



2. Jelaskan fungsi dari fitur-fitur animasi sbb:

- a. Fade
- b. Split
- c. Shape
- d. Spin

3. Perhatikan gambar ilustrasi dibawah ini !



Coba kalian analisa fitur animasi yang tepat pada desain slide presentasi untuk menghasilkan efek “Bola yang jatuh dari atap rumah kemudian memantul serta menggelinding ke samping” ?

Teknik Penskoran

| Nomor Soal | Langkah penyelesaian | Penskoran |
|------------|--|-----------|
| 1. | <p>1. Sebutkan nama efek animasi berikut ini :</p> <p>a.  = Apear (skor 5)</p> <p>b.  = Swivel (skor 5)</p> <p>c.  = Pulse (skor 5)</p> <p>d.  = Circle (skor 5)</p> | 20 |

| | | |
|----|--|-----|
| | | |
| 2. | <p>2. Jelaskan fungsi dari fitur-fitur animasi sbb:</p> <p>a. Fade = objek akan perlahan-lahan menghilang /muncul dengan halus.</p> <p>b. Fly in = Teks atau objek terbang masuk dari sisi bawah, atas, kiri, atau kanan</p> <p>c. Split = Teks atau objek terpisah menjadi dua dari arah yang ditentukan lalu menghilang</p> <p>d. Spin = Teks atau objek berputar dengan waktu yang ditentukan</p> | 40 |
| 3. | <p>3. Perhatikan gambar ilustrasi dibawah ini !</p>  <p>Coba kalian analisa fitur animasi yang tepat pada desain slide presentasi untuk menghasilkan efek “Bola yang jatuh dari atap rumah kemudian memantul serta menggelinding ke samping ” ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animasi motion path down yang memberi efek jatuh • Animasi bounce right yang memberi efek memantul • Animasi emphasis Spin yang memberi efek berputar • Animasi motion path Right/Left yang memberi efek maju kekanan/kekiri | 40 |
| | Jumlah skor | 100 |
| | Nilai | 100 |
| | Nilai siswa =Jumlah Skor | |

Penilaian Aspek Pengetahuan

| No | Nama | Nilai |
|----|--------|-------|
| 1 | Alisha | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |

| | | |
|----|--|--|
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |

- b. Keterampilan
Praktek

LAMPIRAN 2

LEMBAR PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN

| IPK | Materi Pembelajaran | Taksonomi | Indikator Soal | No Soal |
|--|---------------------|-----------|--|---------|
| 4.6.1. Membuat presentasi dengan menambahkan fitur animasi | Fitur Animasi | P2 | Peserta didik dapat membuat sebuah presentasi menggunakan fitur animasi tentang Vaksinasi Virus Covid 19 , slide yang dibuat minimal 4 slide | 1 |

Praktek membuat sebuah presentasi menggunakan fitur animasi tentang Vaksinasi Covid 19 , slide yang dibuat minimal 4 slide

Kriteria penskoran keterampilan teknik unjuk kerja/praktik

| No | Indikator | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Memiliki ide pembuatan presentasi | 1 |
| 2 | Memiliki kerangka cerita (storyboard) | 1 |
| 3 | Menggunakan Aplikasi Powerpoint | 1 |
| 4 | Penyusunan Slide yang menarik audien | 1 |
| 5 | Adanya cerita dan gambar dalam slide | 1 |
| 6 | Menambahkan animasi pada gambar dan teks | 1 |
| 7 | Slide tidak text oriented | 1 |
| 8 | Adanya permainan warna pada teks | 1 |
| 9 | Membuat 4 slide | 1 |
| 10 | Slide memiliki kesesuaian antara gambar dan teks | 1 |
| | Jumlah | 10 |
| | Nilai Praktek = Jumlah x 10 | 100 |

Penilaian Aspek Keterampilan

| No | Nama | Penilaian Aspek Keterampilan | |
|----|--------|------------------------------|-------------|
| | | Jumlah Nilai (1-10) | Nilai Siswa |
| 1 | Alisha | 8 | 80 |

| | | | |
|---|-------|---|----|
| 2 | Zidan | 9 | 90 |
| | | | |
| | | | |

Keterangan:

Nilai Keterampilan siswa = Total Nilai Aspek keterampilan x 10 = 100

c. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

LAMPIRAN 3 LEMBAR PENGAMATAN PENILAI SIKAP PENILAIAN OBSERVASI

| No | Nama Siswa/Kelompok | Jujur | Disiplin | Tanggung Jawab | Modus Skor |
|-----|---------------------|-------|----------|----------------|------------|
| | | 1-4 | 1-4 | 1-4 | |
| 1 | Alisha | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| dst | | | | | |

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Jujur

1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
3. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain

4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari
Disiplin

1. Tertib mengikuti instruksi
2. Mengerjakan tugas tepat waktu
3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Tanggung Jawab

1. Melaksanakan tugas secara teratur
2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
3. Mengajukan usul pemecahan masalah
4. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

- Pedoman Penilaian Sikap

Nilai akhir sikap diperoleh dari **modus** (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas. Kategori nilai sikap:

1. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
2. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
3. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
4. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

* Catatan Kepala Sekolah

.....
.....
.....

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 14

Jakarta, 4 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

Dra. Niken Irianti, M.Pd
NIP. 196306041988032018

Rivauji Purwoko
NIP. -