

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 18 Malang
Mata Pelajaran/Tema	: Informatika/Algoritma
Kelas/Semester	: VII / Genap
Materi Pokok	: Pengenalan Aplikasi Scratch JR
Alokasi Waktu	: 4 x 30 mnt (2 Pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode literasi google slide, Diharapkan siswa dapat:

- Siswa menjelaskan pengertian Scratch JR dengan baik dan benar
- Siswa dapat menerapkan instalasi scartch jr pada komputer atau smartphone dengan baik dan benar
- Siswa dapat menganalisis menu pada scartch jr dengan baik dan benar

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

- a. Alat dan media : Komputer/Laptop, google slide, Classroom, Whatsapp
- b. Model pembelajaran : *Blended Learning*
- c. Langkah-Langkah Pembelajaran :

Langkah 1 : (Pendahuluan)

Kegiatan pembelajaran dari ini melalui Google Classroom serta group whatsapp, komunikasi dua arah antara guru dan siswa dapat lebih intensif , melakukan apersepsi, motivasi, menjelaskan garis besar materi dan memberi penguatan terhadap materi sebelumnya)

Langkah 2 (Inti)

- Guru meminta siswa untuk membaca dan memahami google slide yang sudah diupload di google classrom
- Guru meminta siswa memberikan tanggapan/komentar terhadap materi yang sudah dipelajari pada kolom komentar yang ada di google classroom
- Guru meminta siswa untuk mencari referensi lain di media internet tentang pemasangan / instalasi scratch jr di komputer maupun di smartphone
- Guru meminta siswa untuk mengisi survey kejelasan materi sebagai tindak lanjut siswa telah mempelajari materi yang sudah diupload di google classrom
- Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal pengetahuan yang sudah di upload di google classrom

Langkah 3 (Penutup)

- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran, layanan konseling, sesuai dengan pemahaman tentang materi belajar siswa menggunakan media whatsapp
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya melalui pesan whatsapp

2. Penilaian

- a. Aspek Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dapat dilakukan dengan observasi survey, dan observasi kehadiran
- b. Aspek pengetahuan : Penilaian pada pengetahuan meliputi lembar kerja dalam bentuk soal uraian yang sudah diupload dalam google classrom

Mengetahui
Kepala Sekolah

Malang, 12 Maret 2021
Pengajar

Materi Pembelajaran :


Preview :

Pengenalan ScratchJr

MATERI TIK SMP NEGERI 18 MALANG




Pengenalan ScratchJr



ScratchJr merupakan kolaborasi antara Kelompok Penelitian Teknologi Pengembangan (DevTech) di Departemen Studi Anak dan Pengembangan Manusia Eliot-Pearson di Universitas Tufts dan Lifelong Kindergarten Group MIT Media Lab.

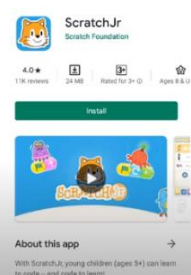

ScratchJr adalah pemrograman visual yang memungkinkan anak-anak membuat cerita dan permainan interaktif mereka sendiri.

Apa yang dapat dibuat dengan ScratchJr?



- Anak-anak dapat menggabungkan blok-blok program visual untuk membuat karakter mereka bergerak, berubah, dan berbunyi.
- Anak-anak juga dapat memodifikasi karakter di paint editor, menambahkan suara, merekam suara mereka sendiri, bahkan memasukkan foto diri mereka sendiri.
- Kemudian menggunakan blok pemrograman untuk membuat karakter mereka menjadi hidup.
- Jadi intinya **ScratchJr dapat digunakan untuk** membuat animasi sederhana, story telling, bahkan game.

Instalasi ScratchJr



Untuk smartphone yang menggunakan sistem operasi Android, maka aplikasi **ScratchJr** dapat dijumpai di **playstore**

Untuk yang memakai **PC/laptop**, link download aplikasi ada **deskripsi Youtube** ini ya

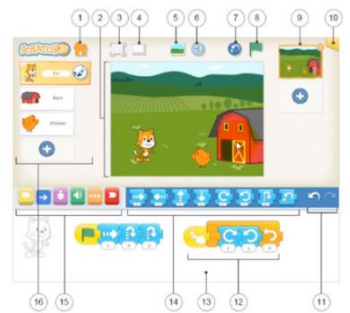
Halaman 4 / 7

Halaman Menu ScratchJr

Karakter pada ScratchJr disebut dengan sprite (contoh: sprite kucing)
Keterangan menu:

- 1) Save: untuk menyimpan
- 2) Stage: untuk meletakkan sprite
- 3) Presentation Mode: untuk menampilkan layar full screen
- 4) Grid: untuk memunculkan bidang koordinat
- 5) Change Background: untuk menambahkan background ke dalam stage
- 6) Add Text: untuk memberikan judul pada project yang kita buat
- 7) Reset Characters: untuk mengembalikan sprite ke posisi semula
- 8) Green Flag: bendera hijau untuk memulai menjalankan project
- 9) Pages: untuk melihat/membuat background yang sudah dibuat
- 10) Project Information: informasi tentang project yang sedang dibuat
- 11) Undo and Redo: bila melakukan kesalahan pembuatan, dapat pilih Undo untuk mengembalikan ke keadaan sebelumnya
- 12) Programming Script: blok program yang kita buat
- 13) Programming Area: tempat meletakkan blok program
- 14) Blocks Pallette: macam-macam kode program, bisa memilih misalnya untuk gerakan ke kanan, kiri, ke atas, ke bawah dll
- 15) Block Categories: untuk memilih tipe blok program yang akan kita gunakan
- 16) Characters: karakter (sprite) yang digunakan di stage

Halaman Menu ScratchJr



INSTALASI SCRATCH JR

Untuk pengguna Android, dapat langsung mengunduh dan menginstal aplikasi ini melalui Playstore.

Untuk yang menggunakan laptop, aplikasi Scratch Jr dapat diunduh melalui link berikut :

PC/Laptop 32 bit :

<https://drive.google.com/file/d/1VUjjLPdaalhfoZVXJ--Yd6MpXFveExPa/view>

PC/Laptop 64 bit :

https://drive.google.com/file/d/1_DEAZ-ziGk7bnmYb2Qk0IAVtcr5vUceS/view

(Link akan dishare juga melalui Group WA)

1. Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Keaktifan	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Komunikasi	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Sosial

- Lembar Observasi
Rubrik Penilaian Ranah Sosial

No	Nama Peserta didik	Kriteria Aspek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Nilai akhir ranah sosial berdasarkan maksimum dari nilai Peserta didik pada masing-masing Indikator

- Lembar Penskoran
Indikator Penilaian Ranah Sosial

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Tepat waktu dalam absensi					
2	Keaktifan					
	Bertanya pada saat pembelajaran memasuki sesi forum diskusi					
	Menanggapi atau menyangga pernyataan selama diskusi forum					
3	Komunikasi					
	Tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara Peserta didik dan guru dalam daring					
Jumlah						

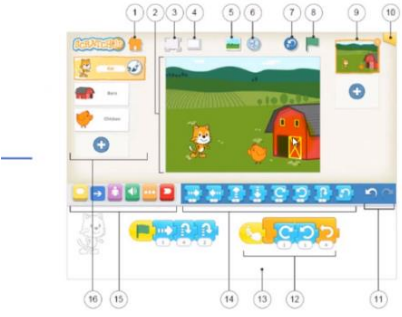
Keterangan:

- 1 = Peserta didik tidak fiturnjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 2 = Peserta didik kurang fiturnjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 3 = Peserta didik fiturnjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 4 = Peserta didik sangat fiturnjukkan perbuatan sesuai pengamatan

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

2. Penilaian Pengetahuan (Kisi-Kisi Soal)

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Memahami perlunya melakukan dekomposisi sebuah program besar atau kompleks menjadi beberapa subprogram (modul).	Siswa dapat menjelaskan pengertian scartch jr	Scartch JR	1. Apa yang kamu ketahui tentang SCRATCH JR
2		Siswa dapat memahami penggunaan scartch jr		2. Apa yang dapat dibuat dengan SCRATCH JR

3		Siswa dapat menjelaskan cara instal scartch jr		3. Jelaskan tahapan cara intalasi scratch jr di Smartphone / komputer
4		Disajikan dalam bentuk gambar siswa dapat mengidentifikasi menu scartch jr		<p>4. Halaman Menu ScratchJr</p>  <p>Jelaskan nama dan fungsi dari ikon scratch jr</p>

➤ Penskoran Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor				Nilai Akhir
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
5						

Rumus Pengolahan Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$