



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP LABSCHOOL CIBUBUR
Mata Pelajaran	: Informatika
Topik	: Analisis Data
Sub Topik	: Perangkat Lunak Pengolah Angka
Kelas	: VII
Semester	: Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 25 Menit)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan	: Ke-1

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, 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.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.	1.1.1 Nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2 Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.	1.1.2 Kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari	1.1.3 Nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.	2.1.1 Perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.1.2 Kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.2 Mengenal data berupa angka, grafik dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya	3.2.1 Menjelaskan perangkat lunak pengolah angka 3.2.2 Menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari 3.2.3 Menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah angka 3.2.4 Membandingkan macam-macam perangkat lunak pengolah angka
4.2 Membuat sebuah sheet yang mengandung data, grafik, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi	4.2.1 Menggali definisi perangkat lunak pengolah angka.

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak tayangan video slideshow tentang perangkat lunak pengolah angka, Peserta didik dapat menjelaskan perangkat lunak pengolah angka dengan benar.
2. Melalui kegiatan menggali informasi pada tayangan gambar tentang pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka pada kehidupan sehari-hari, Peserta didik dapat menjelaskan fungsi perangkat lunak pengolah angka pada kehidupan sehari-hari dengan benar.
3. Melalui kegiatan literasi digital pada situs rumah belajar kemdikbud (*link* pada sumber belajar), Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah angka dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi kelompok, Peserta didik dapat membuat infografis tentang perangkat lunak pengolah angka secara kreatif.
5. Setelah melakukan kegiatan membuat infografis, Peserta didik dapat mempresentasikan infografisnya dengan benar.
6. Melalui kegiatan presentasi kelompok, Peserta didik dapat memilih perangkat lunak pengolah angka akan digunakan.  
(Karakter – Nasionalis, Religius, Gotong Royong, dan Mandiri)



## D. Materi Pembelajaran

Tabel 2. Materi Pembelajaran

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Perangkat lunak pengolah angka - Definisi perangkat lunak pengolah angka - Macam-macam perangkat lunak pengolah angka	Perangkat lunak pengolah angka - Definisi perangkat lunak pengolah angka - Macam-macam perangkat lunak pengolah angka	Perangkat lunak pengolah angka Microsoft Excel - Tipe data pada Microsoft Excel

## E. PENDEKATAN/MODEL/METODE PEMBELAJARAN

1. Model : *Blended Learning, flipped-classroom*
2. Pendekatan : *saintifik, TPACK*
3. Metode : *Discoveri Learning, diskusi*

## F. Media dan Bahan Pembelajaran

### 1. Media:

- Microsoft Powerpoint
- Photos Media
- Google Form
- OneDrive
- Google Classroom

### 2. Bahan :

- Perangkat komputer

### 3. Sumber

- Buku Peserta didik : Elia Setiana.2019.Informatika untuk SMP/MTs Kelas VII.Bandung:PT Grafindo (Bab 2, Halaman 31-35)
- Situs internet : Perangkat Lunak Pengolah Angka (<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Perangkat-Lunak-Pengolahan-Angka-2008-/konten9.html>)
- Mindmap : Perangkat lunak pengolah angka
- Video Slideshow : Perangkat lunak pengolah angka
- Video Slideshow : Penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari

### 4. Moda

- Zoom Meeting dan Google Classroom



## G. Langkah Pembelajaran

Tabel 3. Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Maya (Daring)	Luring		
A. Kegiatan Pendahuluan		Kegiatan	Alokasi Waktu	
Orientasi	<p>(Dengan menggunakan aplikasi Zoom meeting, Peserta didik dan Guru memasuki ruang zoom tepat waktu)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama Peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing</li> <li>2. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru</li> <li>3. Peserta didik mempersiapkan kelas dengan mengumandangkan 7 nilai dasar Labschool, dan dilanjutkan dengan <b>berdoa dipimpin oleh PJ Mata Pelajaran</b> Informatika. <u>7 Nilai Dasar Labschool</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertaqwa</li> <li>2. Berintegritas tinggi</li> <li>3. Berdaya juang juat</li> <li>4. Berkepribadian utuh</li> <li>5. Berbudi pekerti luhur</li> <li>6. Mandiri</li> <li>7. Berintelektual tinggi</li> </ol> </li> <li>4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta <b>memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin</b> dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Peserta didik <b>menyanyikan lagu Indonesia Raya</b> dan mendengarkan penjelasan guru tentang <b>pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme</b>.</li> </ol>	5 Menit	<p>Guru mengunggah bahan ajar, media ajar, dan LKPD di <i>Google Classroom</i></p>	Sebelum pembelajaran tatap maya (Daring) berlangsung
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik <b>menyimak</b> apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</li> </ol>	5 Menit		



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
	Tatap Maya (Daring)	Luring	
	<p>7. Peserta didik <b>bertanya jawab</b> dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya.</p> <p>(Kegiatan 6 dan 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Di pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari tentang perangkat lunak pada komputer, naah, ada yang dapat menyebutkan perangkat lunak apa saja yang dapat membantu pekerjaan sehari-hari?</i></li> <li>- <i>Di kehidupan sehari-hari, tentunya kita tidak jarang melihat tabel dan grafik baik itu di televisi, internet, koran, dll</i></li> <li>- <i>Banyak kegiatan sehari-hari yang melibatkan perhitungan matematika, seperti menghitung sensus penduduk, menghitung jumlah penjualan, dll. Bayangkan jika kita harus mengelola data berupa angka dalam jumlah banyak? Pasti kita akan kesulitan yaa.</i></li> <li>- <i>Oleh sebab itu hari ini kita akan mempelajari perangkat lunak pengolah angka.</i></li> </ul>		
Motivasi	<p>8. Guru memberikan motivasi kepada Peserta didik tentang keterkaitan mempelajari perangkat lunak pengolah angka dengan kehidupan sehari-hari</p> <p><i>Guru mengajak Peserta didik untuk bersyukur kepada Tuhan YME karena masih diberikan kesehatan dan diberikan kemudahan dalam berpikir.</i></p> <p>9. Peserta didik bersama guru melakukan peregangan dan Gerakan-gerakan fisik untuk membangkitkan semangat dalam belajar.</p>	5 Menit	



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
	Tatap Maya (Daring)	Luring	
	10. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru.		
<b>B. Kegiatan Inti</b>		Alokasi Waktu	Kegiatan
<i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	15. Guru bersama peserta didik mengulas kembali macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari	30 Menit	11. Peserta membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang setiap kelompoknya di <i>Google Classroom</i> 12. Guru memberikan materi yang akan digali kepada kelompok <i>Macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari</i> 13. Peserta didik melakukan literasi digital pada situs rumah belajar kemdikbud tentang perangkat lunak pengolah angka ( <i>link pada sumber belajar</i> ). 14. Peserta didik mengamati penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari.
			Alokasi Waktu
			Sebelum pembelajaran tatap maya (Daring) berlangsung



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Maya (Daring)		Luring	
<i>Statement</i> (Identifikasi Masalah)	19. Peserta didik melaporkan daftar materi yang akan dibahas di infografis		16 Peserta didik menggali informasi tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari.  17 Peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok melalui grup WA mengenai hal-hal yang perlu di bahas di infografis.  18 Dari ide atau gagasan yang disampaikan kepada anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapatkan kesepakatan kelompok.	Sebelum pembelajaran tatap maya (Daring) berlangsung
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	22. Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. 23. Peserta didik mencatat hasil diskusi kelompok 24. Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas. 25. Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya. 26. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik		20. Peserta didik menggunakan sumber belajar: rumah belajar kemdikbud, bahan ajar, media ajar dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin.  21. Peserta didik melakukan literasi baca bahan ajar yang diberikan oleh guru.	Sebelum pembelajaran tatap maya (Daring) berlangsung



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Tatap Maya (Daring)	Luring
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	<p>24. Peserta didik mendiskusikan kumpulan dari jawaban tiap anggota kelompok tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>25. Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing.</p> <p>26. Peserta didik menuliskan hasil simpulan dari diskusi kelompok</p> <p>27. Peserta didik mengkonstruksi sebuah infografis berdasarkan hasil diskusi tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>28. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</p>	
<i>Verification</i> (Pembuktian)	<p>29. Peserta didik membandingkan macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari dari hasil diskusi kelompok kegiatan yang dilakukan.</p> <p>30. Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru.</p> <p>31. Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat.</p> <p>32. Peserta didik menyajikan infografis tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari secara komunikatif dan sistematis.</p>	
<i>Generalization</i> (Menarik kesimpulan)	<p>33. Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh.</p>	



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
	Tatap Maya (Daring)	Luring	
	<p>34. Peserta didik menunjukkan macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari melalui presentasi infografis.</p> <p>35. Peserta didik memilih perangkat lunak pengolah angka yang mudah digunakan melalui presentasi.</p> <p>36. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik</p>		
Kegiatan Penutup	<p>37. Peserta didik mendengarkan ulasan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru dan menjawab kuis yang diberikan guru</p> <p>38. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>39. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</p> <p>40. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta Peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang telah kamu pelajari hari ini?</li> <li>- Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</li> <li>- Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?</li> </ul> <p>41. Peserta didik melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran</p> <p><b>REMEDIAL</b></p> <p>42. Peserta didik diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan mengajak Peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan (religiusitas)</p>	5 Menit	



Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
	Tatap Maya (Daring)		Luring
	43. Menyanyikan lagu daerah misalnya “ilir ilir” dari jawa untuk menambah rasa (Nasionalisme)  <b>Tindak Lanjut</b> 44. Peserta didik diberi tugas membaca literatur tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari. 45. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh Peserta didik yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran.		

(Kegiatan pembelajaran 1-45 implementasi konsep TPACK, neuroscience, juga mengintegrasikan keterampilan Abad 21 4C)

## H. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Sikap Spiritual dan Sosial melalui Google Form

Tabel 4. Rencana Evaluasi Sikap Spiritual dan Sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Santun, merupakan sikap baik dalam pergaulan maupun bertingkah laku.	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )
2	Penilaian Diri	Check List	Percaya diri, merupakan keyakinan atas kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan atau Tindakan	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )
3	Penilaian Antar	Angket	Peduli, merupakan sikap dan tindakan	Setelah pembelajaran	Penilaian sebagai pembelajaran



No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Teman		yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan	usai	( <i>assessment for and of learning</i> )

b. Kompetensi Pengetahuan melalui Zoom, Google Form

Tabel 4. Rencana Evaluasi Aspek Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban Terbuka	Menurut pendapatmu, apa perbedaan antar perangkat lunak pengolah angka?	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for learning</i> )
2	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Jelaskan macam-macam penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari	Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran ( <i>assessment for and of learning</i> )

c. Kompetensi Keterampilan melalui OneDrive

Tabel 6. Rencana Evaluasi Aspek Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (Keterampilan)	Buatlah infografis tentang macam-macam perangkat lunak pengolah angka dan penerapan perangkat lunak pengolah angka	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran ( <i>assessment for, as, and of learning</i> )



			dalam kehidupan sehari-hari		
--	--	--	-----------------------------	--	--

## I. Remedial

- Jika ada Peserta didik yang belum tuntas dalam memahami materi Guru memberikan materi ulang tentang materi sebelumnya.
- Guru memberikan remedial untuk Peserta didik yang belum tuntas ada soal evaluasi sebelumnya.
- Guru memberikan bimbingan secara individu. Apabila ada beberapa anak yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh Peserta didik.
- Guru memberikan bimbingan secara kelompok. Apabila dalam pembelajaran klasikal ada beberapa Peserta didik yang mengalami kesulitan sama.
- Guru memberikan pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda. Apabila semua Peserta didik mengalami kesulitan. Pembelajaran ulang dilakukan dengan cara penyederhanaan materi, variasi cara penyajian, penyederhanaan tes/pertanyaan.
- Guru menggunakan teknik pemanfaatan tutor sebaya, yaitu Peserta didik dibantu oleh teman sekelas yang telah mencapai KKM, baik secara individu maupun kelompok.

## J. Pengayaan

- Jika ada Peserta didik yang sudah tuntas dalam memahami materi Guru memberikan materi dan atau tambahan
- Guru memberikan pengayaan untuk Peserta didik yang telah tuntas pada evaluasi sebelumnya sehingga dapat menambah wawasan Peserta didik.
- Guru meminta Peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar kelompok, yaitu sekelompok Peserta didik yang memiliki minat tertentu diberikan tugas untuk memecahkan permasalahan, membaca di situs [www.Edx.org](http://www.Edx.org) terkait dengan KD yang dipelajari pada jam pelajaran sekolah atau di luar jam pelajaran sekolah. Pemecahan masalah yang diberikan kepada Peserta didik berupa pemecahan masalah nyata. Selain itu, secara kelompok Peserta didik dapat diminta untuk menyelesaikan sebuah proyek atau penelitian ilmiah.
- Guru meminta Peserta didik melakukan belajar mandiri, yaitu secara mandiri Peserta didik belajar mengenai sesuatu yang diminati, menjadi tutor bagi teman yang membutuhkan. Kegiatan pemecahan masalah nyata, tugas proyek, ataupun penelitian ilmiah juga dapat dilakukan oleh Peserta didik secara mandiri jika kegiatan tersebut diminati secara individu.



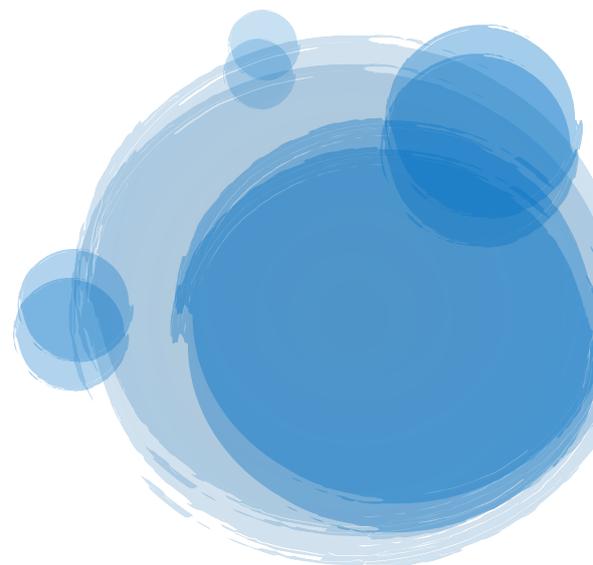
Mengetahui,  
Kepala SMP Labschool Cibubur



Mukhammad Taufiq, M.Pd.

Bekasi, September 2020  
Guru Mata Pelajaran Informatika

Sri Rahayu, S.Pd.



## Lampiran 1. Lembar Kerja Kegiatan Pembelajaran

### 1. Penilaian Sikap

#### JURNAL PENGAMATAN SIKAP

Sekolah : SMP Informatika  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/Semester : VII/Satu  
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 JP)

Tabel 7. Rubrik pengamatan sikap

No	Aspek	Indikator	Rubrik Penilaian
1.	Sikap	Disiplin	1. Tertib mengikuti instruksi dan pembelajaran 2. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu 3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta 4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak.
		Jujur	1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya 2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi 3. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan teman 4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari
		Tanggung jawab	1. Melaksanakan tugas secara teratur 2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok 3. Mengajukan usul pemecahan masalah 4. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan.
		Mandiri	1. Tidak bergantung pada orang lain dalam melaksanakan tugas 2. Menyiapkan bahan pembelajaran sendiri 3. Tidak meminta jawaban kepada teman lain 4. Mengambil keputusan sendiri tanpa terpengaruh orang lain

#### Keterangan Penilaian

- 4 = Jika memenuhi 4 indikator
- 3 = Jika memenuhi 3 indikator
- 2 = Jika memenuhi 2 indikator
- 1 = Jika memenuhi 1 indikator

Nilai akhir sikap diperoleh dari MODUS (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

#### Keterangan nilai sikap :

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

## 2. Penilaian Pengetahuan

### RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Sekolah : SMP Informatika  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/Semester : VII/Satu  
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 JP)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Soal	Bobot	Kunci
1	Menganalisis perangkat lunak pengolah angka	Menguraikan definisi dari perangkat lunak pengolah angka	1. Uraikanlah dengan menggunakan bahasamu sendiri tentang perangkat lunak pengolah angka	25	Program yang berfungsi untuk mengolah data berupa angka
2	Menganalisis penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari	Menguraikan penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari	2. Berdasarkan pemahamanmu, uraikanlah penerapan-penerapan perangkat lunak pengolah angka dalam kehidupan sehari-hari	25	Kalkulator, tabel penjualan, grafik sensus penduduk, dll
3	Menganalisis macam-macam perangkat lunak pengolah angka	Menguraikan macam-macam perangkat lunak pengolah angka	3. Uraikanlah macam-macam perangkat lunak pengolah angka berdasarkan pengetahuan yang kamu miliki	25	Kspread, StarOffice Calc, OpenOffice Calc, Lotus 123, dan Microsoft Excel
		Membedakan setiap perangkat lunak pengolah angka	4. Bandingkanlah tiap perangkat lunak pengolah angka berdasarkan pendapatmu	25	Microsoft Excel memungkinkan terintegrasi dengan aplikasi microsoft lainnya, seperti microsoft word untuk membuat mailing
Total Bobot				100	

## 2. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Tes Praktik

Bentuk Instrumen : Lembar Praktik/ Rubrik penilaian

Tabel 9. Rubrik penilaian keterampilan

No	Instrumen Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Menggali definisi perangkat lunak pengolah angka	Dapat menggali 2	Dapat menggali 3-4	Dapat menggali 1-2	Tidak dapat menggali
2	Menyelesaikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	Menyelesaikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan desain yang sangat menarik	Menyelesaikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan desain yang menarik	Menyelesaikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan desain yang kurang menarik	Tidak menyelesaikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
3	Mengkomunikasikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dibuat	Mengkomunikasikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dibuat dengan kompak	Mengkomunikasikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dibuat dengan kurang kompak	Mengkomunikasikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dibuat dengan tidak kompak	Tidak mengkomunikasikan infografis tentang macam perangkat lunak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dibuat