

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA NEGERI 2 TEGAL  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/Semester : X /Ganjil  
Materi Pokok : Integrasi Antar Aplikasi Office  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu : 9 x 30 Menit (3 kali tatapmuka)

### A. Kompetensi Inti

<b>KI. 1</b>	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
<b>KI. 2</b>	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
<b>KI. 3</b>	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
<b>KI.4</b>	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1. Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi)	3.1.1 Menjelaskan cara melakukan object link ing dan embeding. 3.1.2 Menyusun daftar isi menggunakan table Of content. 3.1.3 Menyusun daftar referensi menggunakan Table of reference.
4.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek	4.1.1 Menyusun laporan atau proposal dengan Integrasi berbagai objek di

berupa teks, data dalam	dalamnya. 4.1.2 Membuat undangan menggunakan Mail Merge. 4.1.3 Mempraktekkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes
-------------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Pertemuan 1:

1. Setelah menyimak *video* pengantar materi dan *berdiskusi dengan guru* mengenai object linking dan embeding dari berbagai sumber alamat website, media komputer dan internet maka peserta didik dapat *menganalisis* cara melakukan object linking dan embeding dengan baik.
2. Melalui kegiatan *mengamati* tayangan *video* tentang object linking dan embeding maka peserta didik dapat *merancang* dan *mengkreasikan* laporan atau proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya.

#### Pertemuan 2

1. Setelah menyimak *video* pengantar materi dan *berdiskusi dengan guru* mengenai table of content dari berbagai sumber alamat website, media komputer dan internet maka peserta didik dapat *menyusun* daftar isi menggunakan table of content dengan tepat.
2. Melalui kegiatan *mengamati* dan *mengumpulkan* data mengenai table of content maka peserta didik dapat *merencanakan* dan *membuat* undangan menggunakan mailmerge

#### Pertemuan 3

1. Setelah menyimak *video* pengantar materi dan *berdiskusi dengan guru* mengenai table of reference dari berbagai sumber website, media komputer dan internet maka peserta didik dapat *menyimpulkan* penggunaan table of reference dalam penyusunan daftar referensi.
2. Melalui kegiatan *mengamati* dan *mengumpulkan* data object linking dan embeding serta track maka pesera didik dapat *membuat* dan *meyusun* laporan atau proposal

### D. Materi Pembelajaran

1. Object linking and embeding
2. Table of Content and Table of Reference
3. Mailmerge and Track Changes

4. Membuat laporan atau proposal menggunakan aplikasi office

**E. Pendekatan, Metode, Model**

- Pendekatan Pembelajaran: Saintific
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Simulasi dan Penguasaan daring kolaborasi
- Model Pembelajaran : Fliped Classroom, Blended Learning dan Project Based Learning (PjBL)

**F. Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan 1 (3 x 30 Menit)

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Pra Pembelajaran (Tahap 1)<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classrom dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.</li><li>• Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classrom</li></ul></li><li>2) Awal Pembelajaran (Tahap 2)<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom</li><li>• Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul</li></ul></li><li>3) Kegiatan Pendahuluan<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengkondisikan kelas online dengan meminta siswa untuk bergabung di Ms Teams</li><li>• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan</li><li>• presentasi atau absensi kehadiran</li></ul></li></ol>	15 Menit

	<p>siswa yang bergabung di Ms Teams kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi object linking and embeding</li> <li>• Mereview kembali materi pada pertemuan sebelumnya yang akan dihubungkan dengan materi sekarang</li> </ul>	
Inti	<p><b>Tahap Orientasi peserta didik kepada masalah mengorganisasikan kegiatan pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan materi berupa postingan video di Ms Teams yang sebelumnya sudah di posting di google classroom</li> </ul> <p><b>Tahap Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi di kelas bersama teman dan guru mengenai berbagai masalah dalam bentuk pertanyaan yang telah dirangkumnya saat melakukan pembelajaran mandiri di rumah, serta berlatih untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan kemampuan yang diharapkan</li> </ul> <p><b>Tahap Membimbing penyelidikan individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan- pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya</li> </ul> <p><b>Tahap Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan simulasi pengintegrasian objek pengolah kata kedalam pengolah angka dan</li> </ul>	65 Menit

	<p>sebaliknya serta integrasi objek-objek yang lebih kompleks</p> <p><b>Tahap Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan umpan balik dari guru</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari</li> <li>Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)</li> <li>Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup</li> </ul>	10 Menit

Pertemuan 2 (3 x 30 Menit)

Tahapan	Kegiatan	Waktu
	<p>1) Pra Pembelajaran (Tahap 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classrom dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan</li> <li>Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classrom</li> </ul> <p>2) Awal Pembelajaran (Tahap 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan</li> </ul>	

<p>Pendahuluan</p>	<p>melalui Google Classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul</li> </ul> <p>3) Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan kelas online dengan meminta siswa untuk bergabung di Ms Teams</li> <li>• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)</li> <li>• presensi atau absensi kehadiran siswa yang ikut bergabung di Ms Teams</li> <li>• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation</li> <li>• Mereview materi dipertemuan sebelumnya untuk dihubungkan dengan materi sekarang</li> </ul>	<p>15 Menit</p>
<p>Inti</p>	<p><b>Tahap Orientasi peserta didik kepada masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memposting video di Ms Teams yang sebelumnya juga sudah dipersiapkan. Materi sebelumnya juga sudah di posting di google classroom</li> </ul> <p><b>Tahap Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran</b></p> <p>Menggunakan aplikasi Ms Teams, Google Classroom :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi di kelas bersama teman dan guru mengenai berbagai masalah dalam bentuk pertanyaan yang telah dirangkumnya saat melakukan pembelajaran mandiri di rumah, serta berlatih untuk meningkatkan</li> </ul>	<p>65 Menit</p>

	<p>kemampuan mereka sesuai dengan kemampuan yang diharapkan.</p> <p><b>Tahap Membimbing penyelidikan individu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan- pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya.</li> </ul> <p><b>Tahap Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan simulasi dan penguatan dalam membuat Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation dan sebaliknya.</li> </ul> <p><b>Tahap Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan simulasi dari guru.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)</li> <li>Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup.</li> </ul>	10 Menit

Pertemuan 3 (3 x 30 Menit)

<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Waktu</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)</li> <li>• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi yang telah didapatkan mulai dari Object Linking dan Embeding, Table of content, Table of reference, Mailmerge, hingga Filter dan Data Validation.</li> <li>• Guru menjelaskan indikator pembelajaran kemudian memberikan konsep dasar, petunjuk atau referensi yang diperlukan dalam pembelajaran.</li> </ul>	15 Menit
Inti	<p><b>Tahap Orientasi peserta didik kepada masalah</b></p> <p>Menggunakan aplikasi Ms Teams :            Guru menayangkan berbagai fakta mengenai gambar/objek tentang salah satu tujuan wisata dalam kasus ini wisata di seputar Bali.            Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan.            Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan.</p> <p><b>Tahap Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran / peserta didik</b></p> <p>Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah ruang lingkup pembelajaran.            Peserta didik dikelompokkan secara heterogen, masing-masing mengkaji</p>	65 Menit

lembar kegiatan/aktivitas eksperimen.  
(Literasi)

- Google Maps
- Searching dan Browsing
- Trip Advisor

Peserta didik mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan, konsep-konsep yang harus didiskusikan dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk memecahkan masalah di Google Docs.

### **Tahap Membimbing penyelidikan individu**

Studi Kasus

Saya tinggal di Samarinda bersama istri dan dua orang anak saya yang berumur 6 dan 10 tahun. Kami sekeluarga berencana pergi berlibur ke kota Bali selama 5 hari. Adapun budget yang tersedia sebesar 10 juta rupiah. Dan tempat-tempat yang wajib kunjungi adalah :

1. Pantai Kuta
2. Pantai Sanur
3. Pura Tanah Lot
4. Bedugul
5. Pantai Pandawa
6. Taman Garuda Wisnu Kencana (GWK)
7. Pura Luhur Uluwatu
8. Pantai Tanjung Benoa
9. Kintamani
10. Bali Safari Marine Park

Bantulah keluarga tersebut menyusun rencana liburan yang paling ekonomis dan efektif sesuai schedule dan budget yang tersedia.

Kemudian tentukan berapa jarak dan rute terpendek yang dapat ditempuh dengan efisien?

Berapa KM jarak Pura Tanah Lot menuju Bali safari Marine Park serta berapa menit jika harus ditempuh dengan berjalan kaki?

	<p style="text-align: center;"><b>Tahap Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <p>Peserta didik mengidentifikasi alternatif solusi terkait masalah yang dirumuskan dengan berbagai referensi, literatur, aplikasi dan pengetahuan yang anda miliki.</p> <p>Peserta didik diskusi dan menjawab pertanyaan dalam lembar kegiatan/aktivitas belajar dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis melalui Google Docs pada Classroom. (Tanggung jawab).</p> <p>Peserta didik membuat proposal travel agent kepada customer dengan destinasi wisata yang kompleks disertai profile destinasi, itenary dan pembiayaan serta alternatif penawaran dengan muatan tipografi, indentasi, tabulasi, grafik, gambar, tabel, bullet and numbering dan integrasi object lainnya.</p> <p><b>Tahap Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>  Menggunakan aplikasi Ms Teams :  Peserta didik mempresentasikan proposal travel agent serta pembahasan hasil temuan dan penarikan kesimpulan. (Percaya diri)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibimbing guru melakukan analisis terhadap pemecahan masalah yang telah ditemukannya</li> <li>• Mendiskusikan hasil pengamatan dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan. (Literasi)</li> <li>• Membuat kesimpulan bersama guru dan siswa</li> </ul>	
Penutup	Menggunakan aplikasi Ms Teams dan Google Classroom : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membuat dan menyampaikan proposal dan kesimpulan hasil diskusi melalui Assignment Google</li> </ul>	10 Menit

	<p>Classroom. (Integritas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan mandiri tidak terstruktur untuk meneruskan perencanaan proyek, serta mengucapkan salam penutup</li> </ul>	
--	--	--

#### **G. Alat/Bahandan Media Pembelajaran**

Alat/Bahan :

- Smartphone atau Laptop
- Buku paket Informatika atau LKS informatika

Media :

- Aplikasi Ms Teams dan Google Classroom
- video youtube, office 365

#### **H. Sumber Belajar**

- Buku paket Informatika kelas X, Airlangga 2019
- Youtube
- Google

#### **I. Penilaian Pembelajaran**

Teknik Penilaian

- **Pengetahuan** : Tes Online melalui Quiz di google form dan review hasil pengamatan video di google classroom dan Ms Teams
- **Sikap** : Disiplin mengikuti pembelajaran online, berperilaku jujur, bertanggungjawab, santun, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat.
- **Keterampilan** : Berdasarkan hasil laporan LKPD dan kerja kelompok yang sudah di upload di Ms Teams dan google Classroom

Mengetahui  
Kepala SMA N 2 TEGAL

Sri Ningsih, M.Pd  
\_\_\_\_\_  
NIP

Tegal, September 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Nuniek Aprilyasih,S.kom  
\_\_\_\_\_  
NIP