



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 37 PURWOREJO
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian :
Kelas/Semester : IX / I (Gasal)
Tahun Pelajaran : 2020-2021
Alokasi Waktu : 1JP (30 menit)

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

1. Kompetensi Inti :

a. Pengetahuan :

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

b. Keterampilan :

- 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

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

3.5.1 *Menjelaskan*(C2) jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.

3.5.2 *Menentukan* (C5) fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.

3.5.3 *Menganalisis* (C4) slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.

4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi

C. Tujuan Pembelajaran

- 1) KD 3.5. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide

- a. Setelah Setelah melakukan diskusi dan menggali informasi, menjelaskan dan menentukan fitur-fitur yang tepat untuk membuat slide dalam software presentasi
- b. Setelah Setelah melakukan diskusi dan menggali informasi, menjelaskan dan menentukan teknik presentasi yang efektif.

2) KD 4.5. Membuat slide untuk presentasi

- a. Setelah guru dan peserta didik (**collaborations**), mengamati tayangan video di laman <https://www.youtube.com/watch?v=9crCvMnZPI8> (**integrasi ICT**), peserta didik dapat menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.
- b. Setelah guru dan peserta didik berdiskusi (**collaborations**) dan mencari bahan ajar melalui internet (**integrasi ICT**), peserta didik dapat memilih fitur-fitur slide pada perangkat lunak presentasi microsoft power point.
- c. Setelah guru dan peserta didik bersama sama melakukan penyelidikan (**collaborations**) tentang fitur fitur perangkat lunak powerpoint, peserta didik dapat menganalisis(**HOTS**) slide yang sering digunakan dalam presentasi.
- d. Setelah guru mengarahkan peserta didik membuat membuat slide, peserta didik mampu menyajikan (**HOTS**) hasil pembuatan slide sesuai dengan tugas yang diberikan (**nilai PPK**).

D. Materi Ajar

Konsep :

1. Jenis-jenis slide
2. Fungsi software presentasi
3. Teknik-teknik presentasi
4. Fungsi presentasi
5. Fitur-fitur dalam software presentasi
6. Fitur yang tepat untuk pembuatan slide
7. Pengelolaan slide presentasi
8. Presentasi yang menarik dan tidak membosankan

Fakta :

- Menampilkan Desain Presentasi

Prinsip : proses Desain slide peserta didik harus terbimbing.

Prosedur : presentasi, menulis, dan praktek.

E. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*
 Model : *Discovery Learning*
 Metode : Demonstration, tanya jawab

F. Kegiatan Pembelajaran

<p>Model : Problem based learning</p> <p>Alat, Bahan dan Media Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alat : Computer (PC), LCD Proyektor, Pointer Slide, Printer, Modem, Kabel data 2. Media : Buku, Internet, Master Software <p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Buku paket <ul style="list-style-type: none"> - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. <i>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK</i>. Jakarta : Kemendikbud 	<p>1. Kegiatan Awal (5 menit) Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam sebelum pembelajaran b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Peserta didik yang paling awal masuk kelas memimpin berdo'a sebelum memulai pembelajaran bersama-sama (Menghargai kedisiplinan peserta didik/PPK) d. Peserta didik memeriksa kerapihan dan menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. e. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C) f. Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi selanjutnya (4C-Collaboration)(Saintifik - Menanya) g. Peserta didik menyimak tentang jenis dan
---	---

<p>- Koesheryatin.2017. <i>Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK Kelas X</i>. Bandung: HUP</p> <p>2) Tutorial Youtube https://www.youtube.com/watch?v=9crCvMnZPI8</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wPbylymgQEs</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IYHIA3P6Zr4</p>	<p>fungsi software presentasi. (Communication-4C)</p>
	<p>2 Kegiatan inti (20 menit)</p> <p>1) Fase 1 Orientasi Peserta Didik Pada Masalah</p> <p>a. Peserta didik bersama-sama dengan guru melihat sebuah tayangan powerpoint dan internet pembelajaran tentang pengertian, jenis, fungsi software presentasi dan manfaatnya.</p> <p>b. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait dengan tayangan yang diberikan (4C-Comunication)</p> <p>c. Guru meminta peserta didik untuk mengeksplorasi jenis dan fungsi software presentasi dari materi yang disajikan oleh guru.</p> <p>2) Fase-2 : Mengorganisasi Peserta didik untuk Belajar</p> <p>a. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang</p> <p>b. Guru menampilkan fitur fitur perangkat power point.</p> <p>3) Fase 3 : Membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri atau kelompok</p> <p>a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan observasi terhadap berbagai sumber yang telah disediakan terkait fungsi fitur fitur perangkat powerpoint. (Saintifik-observasi)</p> <p>b. Guru bersama sama peserta didik menganalisis fungsi fitur slide powerpoint. (Communication, Collaboration, Creating – 4C)</p> <p>4) Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>a. Peserta didik secara berkelompok memilih penggunaan fitur slide powerpoint</p> <p>b. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik terkait fitur slide yang dipilih. (Saintifik- Menanya) dan (4C-Comunication)</p> <p>c. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang fungsi fitur slide pada powerpoint</p> <p>5) Menganalisis dan mengevaluasi proses</p> <p>a. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. (Mengkomunikasikan)</p> <p>b. Kelompok lain diminta menanggapi dan memberikan penilaian tentang hasil diskusi kelompok lain.</p>

	<p>3. Kegiatan Penutup (5 menit)</p> <p>a. Guru bersama peserta didik (secara individual maupun kelompok) melakukan refleksi untuk mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (Critical Thinking and Communication-4C)</p> <p>b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;</p> <p>c. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok. (subyek tidak ada)</p> <p>d. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya</p>
--	---

G. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Ranah	Jenis	Bentuk	Ket.
Sikap	Non-tes	Observasi	-
Pengetahuan	Tes	Pilihan ganda Uraian	-
Keterampilan	Non-tes	Unjuk Kerja	-

- a. Teknik : Non tes
- b. Bentuk : Pengamatan
- c. Waktu : Selama proses pembelajaran
- d. Instrumen : Skala sikap

2. (Instrumen dilampirkan pada bagian akhir RPP ini)

3. Hasil

- a. Teknik : Tes
- b. Bentuk : Tertulis
- c. Praktik
- d. Waktu : Pada kegiatan penutup
- e. Instrumen : Soal (HOTS)

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan:

- a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB).
- b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKB, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Kepala Sekolah

Purworejo, 13 Juli 2020
Guru Mapel SIMKOMDIG

Drs. AGUS SUDYARSONO, M.MPd.
NIP. 19660826 199512 1 001

CHRISTINA SP., S. Si
NIP. 19791030 201101 2 001

LAMPIRAN 1:

PENILAIAN RANAH SIKAP SOSIAL

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : IX/1
 Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan saat diskusi

Indikator perkembangan karakter : Jujur, Kerjasama, tanggung Jawab, Disipli, dan Kreatif
 Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Kerjasama				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif				Total Skor	Predikat	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								

Keterangan :

- 1 = Tidak Pernah, apabila tidak pernah melakukan
- 2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan
- 3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- 4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

Total Skor :

- 16-25 : Sangat baik
- 11-15 : Baik
- 6-10 : Cukup Baik
- 1-5 : Kurang Baik

LAMPIRAN 2:

PENILAIAN RANAH SIKAP SPIRITUAL

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : IX/1
 Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan saat diskusi

Indikator perkembangan karakter : Jujur, Kerjasama, tanggung Jawab, Disipli, dan Kreatif
 Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Bersyukur				Berdoa				Toleran				Taat Ibadah				Total Skor	Predikat						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1.																									
2.																									
3.																									
4.																									
5.																									

Keterangan :

- 1 = Tidak Pernah, apabila tidak pernah melakukan
- 2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan
- 3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- 4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

Total Skor :

- 13-16 : Sangat baik
- 9-12 : Baik
- 5-8 : Cukup Baik
- 1-4 : Kurang Baik

LAMPIRAN 3:

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.5. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian, fungsi dan pengenalan lingkungan kerja 	1. Peserta didik dapat menerangkan pengertian, perangkat lunak presentasi	Essay / Uraian	1
	3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Fitur-fitur <i>slide</i>, Ruler, Hyperlink, animasi, media 	2. Peserta didik dapat menerangkan fitur – fitur pada perangkat lunak presentasi	Essay / Uraian	2
	3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.	<ul style="list-style-type: none"> Mengelola dokumen 	3. Peserta didik dapat mengelola dokumen seperti membuka, menyimpan, menutup	Essay / Uraian	3
4.5. Membuat slide untuk presentasi	4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.	<ul style="list-style-type: none"> Pengelolaan slide 	4. Peserta didik dapat mengelola slide seperti membuat, menambah dan menghapus	Essay / Uraian	4
	4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi	<ul style="list-style-type: none"> Content non teks 	Peserta didik dapat menyisipkan gambar, video, animasi	Essay / Uraian	5

LAMPIRAN 4:

Instrumen/butir Soal Pengetahuan

No	SOAL	Kunci Jawaban
1.	Apa yang kalian ketahui tentang software presentasi?	Software presentasi adalah aplikasi atau perangkat lunak digunakan untuk menyajikan suatu informasi dengan <i>show</i>
2.	Apa fungsi hyperlink dalam software presentasi?	Sebagai alat penghubung cepat antar slide, dokumen, web
3.	Bagaimana cara menyimpan dokumen software presentasi yang belum pernah tersimpan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekan tombol Ctrl S 2. Lewat office button Klik ikon Save 3. Lewat office button Klik ikon Save as
4.	Bagaimana cara untuk menambahkan slide pada software presentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekan menu Home, kemudian klik toolbar New Slides Ribbon 2. Akan muncul menu pop-up office theme. Pilih dan layout pada menu tersebut. 3. Slide baru akan muncul
5.	Sebutkan langkah-langkah untuk menambah animasi!	<ul style="list-style-type: none"> • Tentukan teks atau objek pada <i>placeholder</i> yang ingin ditambahkan animasi. • Klik tab animations. • Pilih jenis animasi yang diinginkan, misalnya <i>Bounce</i>. • Untuk dapat menambahkan pilihan efek pada objek yang digunakan, manfaatkan Effect Option, misalnya di Paragraph

Pedoman Penskoran :

Nomor	Uraian	Skor
1	Jawaban betul sempurna	4
2	Sebagian besar jawaban betul, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang salah	3
3	Sebagian besar jawaban salah, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang betul	2
4	Jawaban sama sekali salah, tetapi peserta didik telah mencoba mengerjakan dibuktikan dengan menuliskan jawabannya	1
5	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	0

Pedoman Penilaian :

Total Nilai = 100

Total Skor = 20

Nilai = (Total Nilai/Total Skor) X Perolehan Skor

LAMPIRAN 5:

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi Dasar : Membuat slide untuk presentasi

IPK				
	1	2	3	4
4.5.1. Menyiapkan Piranti lunak presentasi telah terinstalasi dan dapat berjalan normal	Tidak mempersiapkan.	Mempersiapkan CD Master	Mempersiapkan Buku manual Instalasi	Mempersiapkan CD master dan buku manual instalasi
4.5.2. Menguji coba Piranti lunak <i>presentasi</i>	Tidak menguji coba piranti lunak presentasi secara menyeluruh	Menguji coba hanya sebagian menu – menu seperti Menu Bar, Tool Bar, Scroll Bar	Menguji coba hanya sebagian menu – menu seperti Menu Bar, Tool Bar, Scroll Bar, Ruller Bar	Menguji coba piranti lunak presentasi secara menyeluruh mulai dari kesempurnaan aplikasi
4.5.3. Mengoperasikan Piranti lunak <i>presentasi</i>	Tidak dapat mengoperasikan sama sekali.	Mengoperasikan berbagai macam tools – tools yang ada pada piranti lunak presentasi sesuai dengan modul yang ada	Mengoperasikan piranti lunak presentasi secara baik dan sesuai dengan SOP	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan piranti lunak spreadsheet secara baik dan sesuai dengan SOP, • Mengoperasikan berbagai macam tools – tools yang ada pada piranti lunak spreadsheet sesuai dengan modul yang ada.

LAMPIRAN 6 :

BENTUK SOAL KETRAMPILAN

Buatlah Sebuah Presentasi menggunakan powerpoint yang bertema “ Belajar dari Rumah” kemudian hasilnya bisa diunggah ke dalam google classroom atau group whatsapp kelas !

LAMPIRAN 7 :

No	Tahapan	Skor (1-4)	Kriteria Skor
	Perencanaan 1. Persiapan 2. Rumusan masalah		Skor 3 = tepat Skor 2 = kurang tepat Skor 1 = Tidak tepat
	Pelaksanaan: a. Sistematika Kegiatan b. Keakuratan Informasi c. Kuantitas Sumber Data d. Analisis Data e. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
	Persentasi: a. Performans b. Penguasaan		Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
	Jumlah skor maksimal = 32		
	Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 32) x 100		