

INFORMATIKA KELAS 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP SWASTA METHODIST TANJUNG MORAWA

Maina Trisnawati Hasibuan (mainahasibuan8@gmail.com)

KOMPETENSI DASAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN
------------------	---------------------	---------------------

3.4 Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk menggeneralisasi solusi berbagai situasi.

4.4. a Membuat program/aplikasi yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana.

Peserta didik mampu mendesain sebuah animasi melalui menggambar atau menulis dengan program sederhana.

Aplikasi Scratch

Langkah Langkah Pembelajaran

1. Orientasi terhadap masalah

- Memberikan sebuah contoh animasi yang akan diamati peserta didik melalui Google Class room

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

- Membuka forum diskusi Online Google Class Room membahas tentang animasi yang telah diberikan
- Menyampaikan materi pembelajaran melalui link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=U3ra254OMYU> (Strategi pembelajaran berdiferensiasi bentuk konten)

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.

- Menjelaskan kembali tentang pembuatan animasi melalui aplikasi scratch agar anak didik langsung mempraktekkan melalui zoom meeting (diberikan tutorial pembuatan animasi yang tadi diamati siswa)
- Mendiskusikan materi yang sudah di lihat peserta didik melalui link youtube yang sudah di bagikan
- Membagi anak didik sesuai minat animasi apa yang ingin mereka buat (sudah di dapatkan melalui WA Grup minat anak didik) Menjadi:
 - a. Membuat animasi bermain sepak bola melalui aplikasi scratch (Minat sepak bola)
 - b. Membuat animasi orang bernyayi melalui aplikasi scratch (Minat kesenian)
 - c. Membuat animasi hewan berjalan dan mengeluarkan suara melalui aplikasi scratch (Minat memelihara hewan peliharaan)
 - d. Membuat animasi orang memasak melalui aplikasi scratch (Minat pengolahan)

(Strategi pembelajaran berdiferensiasi bentuk proses dan produk)

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Masing masing anak didik memulai membuat animasi yang sesuai kesukaan/ minat mereka
- Anak didik yang sudah selesai membuat animasi mengirimkan hasil animasi yang dibuat melalui Google Classroom

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Semua animasi yang telah dikirimkan di Google Class room dapat dianalisa peserta didik dengan cara: Animasi dengan kesukaan sepak bola menganalisa animasi yang kesukaannya kesenian, Animasi dengan kesukaan hewan menganalisa animasi yang kesukaannya pengolahan, begitupun sebaliknya)
- Peserta didik menuliskan perintah algoritma yang sudah di praktekkan dalam pembuatan animasi melalui aplikasi Scratch di buku catatan.

Metode dan Model Pembelajaran

Consultasi Online
PBL (Problem Based Learning)

meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep Higher Order Thinking Skills (HOTS), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan

PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASSESSMENT)

b. Bentuk penilaian :

- Terulis Pilihan Berganda
- Hasil Animasi yang dibuat sesuai minat anak didik

Sumber Belajar:

- Google Classroom
- Zoom Meeting
- Youtube
- Aplikasi <http://scratch.mit.edu/>
- Quiziz <https://quizizz.com/admin/quiz/5fbf025a859cf0001b0bff6a/algoritma-dan-pemrograman>

a. Teknik penilaian :

- Penilaian berbasis penugasan
- proyek

KEPALA SEKOLAH

Drs Poltak Silitonga, M.PdK

GURU MATA PELAJARAN

Maina Trisnawati Hasibuan

Lampiran Penilaian

A. Sikap : Observasi terhadap sikap komitmen murid dalam menyelesaikan sebuah proyek dan mengirimkan hasil karya yang dibuat.

Penilaian Sikap

Strategi: Observasi

Alat: Catatan Anekdot

Tabel Penilaian Sikap

Nama Murid	Catatan Sikap

Pengetahuan : Menunjukkan pengetahuan tentang perintah algoritma yang di gunakan dalam membuat aplikasi Scratch melalui Lembar Kerja Siswa yang di kerjakan melalui Quiziz

- Strategi: Penugasan

- Alat: Penskoran

Tabel Penilaian Pengetahuan melalui Quiziz

Indikator	Ketuntasan			Catan
	Tuntas	Tidak Tuntas		
Menunjukkan pengetahuan Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai				

Keterangan:

Tuntas Jika nilai pengetahuan diatas 70

Tidak tuntas jika nilai pengetahuan 70 kebawah

Keterampilan : Mendemonstrasikan keterampilan membuat animasi Scratch

Strategi: Unjuk kerja

- Alat: Checklist

Tabel penilaian Keterampilan

Indikator	Cheklist			Catatan
	Pengerjaan animasi sesuai minat masing – masing anak didik			
Keterampilan	1	2	3	
Kesesuaian Perintah Scratch yang digunakan				
Menggunakan lebih dari 3 menu dalam blok scratch				
Kreativitas				

Kriteria Keterampilan:

Kesesuaian Perintah Scratch yang digunakan:

1 Jika menggunakan perintah scratch tidak beraturan

2 Jika menggunakan perintah scratch beraturan namun tidak sistematis

3. Jika menggunakan perintah scratch beraturan dan sistematis

Menggunakan lebih dari 3 menu dalam blok scratch:

1 Jika hanya menggunakan 1 blok saja

2. Jika menggunakan blok 2 – 3

3. Jika menggunakan blok lebih dari 3

Kreativitas

1 Jika Animasi tidak menggunakan Backdrop dan Sound

2 Jika Animasi menggunakan Backdrop tetapi tidak menggunakan Sound atau sebaliknya

3 Jika Animasi menggunakan Backdrop dan Sound