

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMAN 1 PAPAR
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X/Ganjil
Materi Pokok : Integrasi Antar Aplikasi dan Fitur Lanjut Aplikasi Office
Alokasi Waktu : 12x 45menit (4x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 dan KI 2	
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 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.	
KI 3	KI 4
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.	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 (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.1. Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).
 - 1) menjelaskan cara melakukan object linking and embeding
 - 2) menyusun daftar isi menggunakan table of content
 - 3) menyusun daftar referensi menggunakan table of reference
- 4.1.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.
 - 1) menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya
 - 2) membuat undangan menggunakan mailmerge
 - 3) mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes

- 4.1.2. Memakai fitur lanjut aplikasi office
- 1) mempraktikkan Filter dan Data Validation
 - 2) mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Computational Thinking dan STEMA Informatika serta menggunakan model Fliped Classroom, Blended Learning dan Project Based Learning (PjBL) peserta didik dapat:

Menjelaskan cara melakukan object linking and embeding, menyusun daftar isi menggunakan table of content dan menyusun daftar referensi menggunakan table of reference, serta membuat laporan karya tulis ilmiah dengan integrasi berbagai objek didalamnya, membuat undangan menggunakan mailmerge dan mempraktikkan Filter dan Data Validation serta mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang, sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan prilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

D. Materi Pembelajaran

Standar Level :

- Object linking and embeding
- Table of Content,
- Table of Reference
- Mailmerge
- Track Changes

Low Level :

- Tipografi, indentasi, tabulas, grafik, gambar, tabel, bullet and numbering, page numbering, page break, footnote, shapes, text box serta wordart.
- Mail Merge dan Track Changes
- Filter dan Data Validation,

High Level :

- Macro dan Script

E. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

- Spidol, papan tulis
- Laptop & LCD
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet

Media :

- Bahan ajar di <http://classroom.google.com> (apridona account)

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.1.1	Menjelaskan cara melakukan object linking and embeding
4.1.1.1	Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Flipped Classroom dan Blended Learning

Metode : Diskusi, Simulasi dan Praktik

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classroom)

- Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classroom (akun smaridasa) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classroom

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom.
- Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.

3) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi object linking and embeding.

4) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 3 Saat kelas dimulai	<ul style="list-style-type: none">• 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.• Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya.• Guru melakukan simulasi pengintegrasian objek pengolah kata kedalam pengolah angka dan sebaliknya serta integrasi objek-objek yang lebih kompleks.• Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan umpan balik dari guru

5) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)
- Guru memberikan penghargaan pada individu/kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup.

6) Kegiatan Mandiri Terstruktur (60 menit)

- Guru memposting materi tambahan di Google Classroom yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan keterampilan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LK
- Siswa didorong untuk selalu mencari tahu hal-hal apa saja yang belum mereka fahami
- Guru selalu membimbing siswa untuk melakukan pendalaman pemahaman siswa secara daring melalui Google Classroom maupun tatap muka.

2. Pertemuan Kedua (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.1.2	menyusun daftar isi menggunakan table of content
3.1.3	menyusun daftar referensi menggunakan table of reference
4.1.1.2	membuat undangan menggunakan mailmerge
4.1.2.1	mempraktikkan Filter dan Data Validation

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Flipped Classroom dan Blended Learning

Metode : Diskusi, Simulasi dan Praktik

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classroom)

- Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classroom (akun apidona) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classroom

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom.
- Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.

3) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation.

7) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 3 Saat kelas dimulai	<ul style="list-style-type: none">• 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.• Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya.• Guru melakukan simulasi dan penguatan dalam membuat Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation dan sebaliknya.• Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan simulasi dari guru.

8) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)
- Guru memberikan penghargaan pada individu/kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup.

9) Kegiatan Mandiri Terstruktur (60 menit)

- Guru memposting materi tambahan di Google Classroom yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LK
- Siswa didorong untuk selalu mencari tahu hal-hal apa saja yang belum mereka fahami
- Guru selalu membimbing siswa untuk melakukan pendalaman pemahaman siswa secara daring melalui Google Classroom maupun tatap muka.

3. Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)

a. Kompetensi Dasar / PLB / CT

No.	Deskripsi
3.1.	Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).
3.10.1	Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya
3.1.1.1	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan di kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan Informatika dengan pendekatan Computational Thinking dan STEAM CS
4.1.1	Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.
4.1.2	Memakai fitur lanjut aplikasi office

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Problem Based Learning

Pendekatan : Computational Thinking dan STEMA Informatika

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi yang telah didapatkan mulai dari Object Linking dan Embedding, Table of content, Table of reference, Mailmerge, hingga Filter dan Data Validation.
- Guru menjelaskan indikator pembelajaran kemudian memberikan konsep dasar, petunjuk atau referensi yang diperlukan dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
<p>Tahap 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p>	<p>Guru menayangkan berbagai fakta mengenai gambar/objek tentang salah satu tujuan wisata dalam kasus ini wisata di seputar Batu-Jawa Timur. Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan.</p> <p>Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan</p>
<p>Tahap 2 Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran/ peserta didik</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 lembar kegiatan/aktivitas eksperimen. (Literasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Maps • Searching dan Browsing • Trip Advisor <p>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</p>
<p>Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu</p>	<p><u>Studi Kasus Help-US</u></p> <p>Saya tinggal di Kediri bersama suami dan tiga orang anak saya yang berumur 6, 4,5 dan 2,5 tahun. Kami sekeluarga berencana pergi berlibur ke kota Batu Jawa Timur selama 5 hari. Adapun budget yang tersedia sebesar 5 juta rupiah. Dan tempat-tempat yang wajib di kunjungi adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alun-alun Batu 2. JATIM PARK 1 3. JATIM PARK 2 4. Musium Satwa 5. Musium Angkut 6. Selecta

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	<p>Bantulah keluarga tersebut menyusun rencana liburan yang paling ekonomis dan efektif sesuai schedule dan budget yang tersedia.</p> <p>Kemudian tentukan berapa jarak dan rute terpendek yang dapat ditempuh dengan efisien?</p> <p>Berapa KM jarak Alun-alun Batu menuju Jatipark 2 serta berapa menit jika harus ditempuh dengan berjalan kaki?</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi alternatif solusi terkait masalah yang dirumuskan dengan berbagai referensi, literatur, aplikasi dan pengetahuan yang anda miliki.</p>
<p>Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</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>Peserta didik mempresentasikan proposal travel agent serta pembahasan hasil temuan dan penarikan kesimpulan. (Percaya diri)</p>
<p>Tahap 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing guru melakukan analisis terhadap pemecahan masalah yang telah ditemukannya. • Mendiskusikan hasil pengamatan dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan. (Literasi) • Membuat kesimpulan bersama guru dan siswa

3) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik membuat dan menyampaikan proposal dan kesimpulan hasil diskusi melalui Assignment Google Classroom. (Integritas)
- 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.

4. Pertemuan Keempat (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
4.1.1.3	menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : STEMA Informatika dan Blended Learning

Pendekatan : PjBL dan Computational Thinking

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

4) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi yang telah didapatkan mulai dari Object Linking dan Embedding, Table of content, Table of reference, Mailmerge, hingga Filter dan Data Validation.
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang dengan sebaran merata dan sudah disiapkan sebelumnya dan siswa duduk berdasarkan kelompok.

5) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 1 Pertanyaan Essensial	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan essential / mendasar untuk didiskusikan : Apakah anda pernah traveling ? Siapakah yang senang traveling ? Berapa kali dalam setahun anda travelling ? Tahukah anda tentang travel agent ? Darimanakah mereka keuntungan yang mereka

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	<p>dapatkan ? Apakah syarat mendirikan travel agen berbadan hukum ?</p> <p>Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan didalam kelompok.</p>
Tahap 2 Mendesign perencanaan proyek	<p>Siswa bekerja secara berkelompok untuk membuat sebuah perencanaan bagaimana proyek mereka dilaksanakan di bidang Biro Perjalanan Wisata.</p> <ul style="list-style-type: none"> - study kelayakan - permodalan - penganggaran - pembiayaan - pemasaran - evaluasi <p>Membuat proposal travel agent kepada customer dengan destinasi 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>

6) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai perencanaan proyek
- 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.

7) Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur(PjBL)

- Melaksanakan proyek dengan pelaporan aktivitas proyek melalui Google Classroom. (Kelompok)
- Peserta didik bersama guru menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji proses dan hasil belajar, evaluasi pengalaman belajar

G. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	PG dan Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian Observasi	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75.
- Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan alamat di Google Classroom dan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

b. Pengayaan

Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di Google Classroom

Lampiran RPP :

Instrumen dan Rubrik Penilaian

LAMPIRAN 1 :

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Akhmad Khoirul Anam	75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50

2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400

3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100$
= 62,50

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya:

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

b. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda**(Lihat lampiran)
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**

Praktek Monolog atau Dialog

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100		
1	Intonasi						
2	Pelafalan						
3	Kelancaran						
4	Ekspresi						
5	Penampilan						
6	Gestur						

- **Penugasan**(Lihat Lampiran)

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

- 100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

- 100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Kurang Baik
25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek**(Lihat Lampiran)
- **Penilaian Produk**(Lihat Lampiran)

3. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan sesuai ketidaktuntasannya.

- 1) Jelaskan tentang Integrasi Antar Aplikasi Office !
- 2) Jelaskan Fungsi dari Integrasi Antar Aplikasi Office !
- 3) Jelaskan Manfaat adanya materi Integrasi Antar Aplikasi Office !

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Ulangan Harian Ke :
Tanggal Ulangan Harian :
Bentuk Ulangan Harian :
Materi Ulangan Harian :
(KD / Indikator) :
KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High :

- 1) Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
- 2) Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 3) Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 4) Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.