

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)**

**KELAS VI
SEMESTER 1 DAN 2**

*Mata Pelajara : Teknologi Informasi dan
komunikasi*

DISUSUN OLEH:

BENI SAPUTRA, S.Si

**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
QURRATA A'YUN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/1
Waktu : 10 x 30 menit (5 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pengolah angka

B. Kompetensi dasar

Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka

C. Indikator

- Menjelaskan manfaat dari program pengolah angka
- Mengenal berbagai aplikasi pengolah angka
- Microsoft excel sebagai program pengolah angka
- Mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft excel
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan manfaat dari program pengolah angka
- Siswa dapat mengenal berbagai aplikasi pengolah angka
- Siswa dapat microsoft excel sebagai program pengolah angka
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft excel
- Siswa dapat menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, gemar membaca bersahabat/ komunikatif, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Microsoft excel

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pengolah angka

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan manfaat dari program pengolah angka
- Guru mengenalkan berbagai aplikasi pengolah angka
- Guru menjelaskan Microsoft excel sebagai program pengolah angka
- Guru mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft excel
- Guru menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft excel

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan kesimpulan.

Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan manfaat dari program pengolah angka• Mengenal berbagai aplikasi pengolah angka• Microsoft excel sebagai program pengolah angka• Mendemonstrasikan cara menjalankan Microsoft excel• Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka• Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka	<ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis• Tes praktik	<ul style="list-style-type: none">• Tes pilihan• Tes uraian	<ul style="list-style-type: none">• Kolom dan baris disebut....• Apa nama program pengolah angka yang sedang kamu pelajari?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilai

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

1. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan	4 2 1
2	Praktek	❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif	4 2 1
3	Sikap	❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap	4 2 1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/1
Waktu : 12 x 30 menit (6 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pengolah angka

B. Kompetensi dasar

Membuat dokumen pengolah angka

C. Indikator

- Mendemonstrasikan pembuatan lembar kerja baru
- Memasukkan data berupa angkadan teks ke dalam sel
- Menjelaskan rumus dan operasi hitung
- Mengatur performatan angka

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mendemonstrasikan pembuatan lembar kerja baru
 - Siswa dapat memasukkan data berupa angkadan teks ke dalam sel
 - Siswa dapat menjelaskan rumus dan operasi hitung
 - Siswa dapat mengatur performatan angka
- Karakter siswa yang diharapkan** : rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Microsoft excel

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan membuat dokumen pengolah angka
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pengolah angka

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan pembuatan lembar kerja baru
- Guru mendemonstrasikan cara memasukkan data berupa angkadan teks ke dalam sel
- Guru menjelaskan rumus dan operasi hitung
- Guru mendemonstrasikan cara mengatur performatan angka

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan pembuatan lembar kerja baru, mendemonstrasikan cara memasukkan data berupa angka dan teks ke dalam sel dan mendemonstrasikan cara mengatur performatan angka.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none">• Mendemonstrasikan pembuatan lembar kerja baru• Memasukkan data berupa angkadan teks ke dalam sel• Menjelaskan rumus dan operasi hitung• Mengatur performatan angka	<ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis• Tes praktik	<ul style="list-style-type: none">• Tes pilihan• Tes uraian	<ul style="list-style-type: none">• Jenis data di excel ada....• Apa yang dimaksud dengan formula?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan	4 2 1
2	Praktek	❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif	4 2 1
3	Sikap	❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap	4 2 1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/1
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pengolah angka

B. Kompetensi dasar

Mengolah dokumen pengolah angka

C. Indikator

- Menjelaskan fungsi statistika
- Menambahkan grafik dan gambar

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan fungsi statistika
- Siswa dapat menambahkan grafik dan gambar

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, disiplin, kerja keras, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Fungsi statistika
- Menambahkan grafik dan gambar

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan mengolah dokumen pengolah angka
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pengolah angka

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan fungsi statistika
- Guru menambahkan grafik dan gambar

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan fungsi statistika dan mempraktikkan cara menambahkan grafik dan gambar

•

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan kesimpulan.

• **Kegiatan penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fungsi statistika • Menambahkan grafik dan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Symbol pagar pada sel mempunyai arti.... • Apa fungsi median pada Microsoft excel?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

3. Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pengetahuan ❖ Kadang-kadang pengetahuan ❖ Tidak pengetahuan 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>
2	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktif praktek ❖ Kadang-kadang aktif ❖ Tidak aktif 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sikap ❖ Kadang-kadang sikap ❖ Tidak sikap 	<p>4</p> <p>2</p> <p>1</p>

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/2
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pengolah animasi

B. Kompetensi dasar

Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah animasi

C. Indikator

- Menjelaskan pengertian animasi
- Mengenal berbagai aplikasi pembuat animasi
- Mengenal program pencil
- Mempraktikkan cara menjalankan program pencil
- Mengenal tampilan jendela program pencil
- Menjelaskan pengertian menu dan ikon program pencil
- Menerangkan fungsi menu dan ikon program pencil

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi
- Siswa dapat mengenal berbagai aplikasi pembuat animasi
- Siswa dapat mengenal program pencil
- Siswa dapat mempraktikkan cara menjalankan program pencil
- Siswa dapat mengenal tampilan jendela program pencil
- Siswa dapat menjelaskan pengertian menu dan ikon program pencil
- Siswa dapat menerangkan fungsi menu dan ikon program pencil

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, disiplin, kerja keras, gemar membaca, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- Animasi
- Program pencil

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan aplikasi pembuat animasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pengolah animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan pengertian animasi
- Guru mengenalkan berbagai aplikasi pembuat animasi
- Guru mengenalkan program pencil
- Guru mempraktikkan cara menjalankan program pencil
- Guru mengenalkan tampilan jendela program pencil
- Guru menjelaskan pengertian menu dan ikon program pencil
- Guru menerangkan fungsi menu dan ikon program pencil

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan cara menjalankan program pencil

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• **Kegiatan penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian animasi • Mengenal berbagai aplikasi pembuat animasi • Mengenal program pencil • Mempraktikkan cara menjalankan program pencil • Mengenal tampilan jendela program pencil • Menjelaskan pengertian menu dan ikon program pencil • Menerangkan fungsi menu dan ikon program pencil 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • FPS singkatan dari.... • Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang animasi?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan	4
		❖ Kadang-kadang pengetahuan	2
		❖ Tidak pengetahuan	1
2	Praktek	❖ Aktif praktek	4
		❖ Kadang-kadang aktif	2
		❖ Tidak aktif	1
3	Sikap	❖ Sikap	4
		❖ Kadang-kadang sikap	2
		❖ Tidak sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/2
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pengolah animasi

B. Kompetensi dasar

Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah animasi

C. Indikator

- Menjelaskan persiapan pembuatan film animasi
- Mendemonstrasikan cara membuat objek
- Mendemonstrasikan cara menggerakkan objek
- Menambah gambar latar dan suara pada animasi

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan persiapan pembuatan film animasi
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara membuat objek
- Siswa dapat mendemonstrasikan cara menggerakkan objek
- Siswa dapat menambah gambar latar dan suara pada animasi

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, disiplin, kerja keras, gemar membaca, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

- pembuatan film animasi

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan aplikasi pembuatan film animasi
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program pengolah animasi

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru menjelaskan persiapan pembuatan film animasi
- Guru mendemonstrasikan cara membuat objek
- Guru mendemonstrasikan cara menggerakkan objek
- Guru menambah gambar latar dan suara pada animasi

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara membuat objek, mendemonstrasikan cara menggerakkan objek dan menambah gambar latar dan suara pada animasi

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan penyimpulan.

• **Kegiatan penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Memberikan tugas di rumah
- Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan persiapan pembuatan film animasi • Mendemonstrasikan cara membuat objek • Mendemonstrasikan cara menggerakkan objek • Menambah gambar latar dan suara pada animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Ikon play berguna untuk.... • Apa fungsi scriptwriter?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan	4
		❖ Kadang-kadang pengetahuan	2
		❖ Tidak pengetahuan	1
2	Praktek	❖ Aktif praktek	4
		❖ Kadang-kadang aktif	2
		❖ Tidak aktif	1
3	Sikap	❖ Sikap	4
		❖ Kadang-kadang sikap	2
		❖ Tidak sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD IT QURATA A'YUN
Mata pelajaran : TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Kelas/semester : VI/2
Waktu : 8 x 30 menit (4 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Menggunakan perangkat lunak pembuat video

B. Kompetensi dasar

Menggunakan windows movie maker

C. Indikator

- Mengimpor file animasi ke dalam windows movie maker
- Membuat videoklip sederhana

D. Tujuan pembelajaran

- Siswa dapat mengimpor file animasi ke dalam windows movie maker
- Siswa dapat membuat videoklip sederhana

Karakter siswa yang diharapkan : rasa ingin tahu, menghargai prestasi, disiplin, kerja keras, gemar membaca, tanggung jawab, mandiri dan kerjasama

E. Materi pokok

Windows movie maker

F. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan praktek

G. Langkah-langkah Pembelajaran

• Kegiatan Awal

Apresepsi dan Motivasi

- Apresepsi : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran berkaitan dengan menggunakan windows movie maker
- Memotivasi peserta didik dengan memberi penjelasan tentang pentingnya pengetahuan program video

• Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi:

- Guru mendemonstrasikan cara mengimpor file animasi ke dalam windows movie maker
- Guru mendemonstrasikan cara membuat videoklip sederhana

Elaborasi

Dalam kegiatan Elaborasi:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diberikan kesempatan untuk mendemonstrasikan cara mengimpor file animasi ke dalam windows movie maker dan membuat videoklip sederhana

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman memberikan penguatan dan kesimpulan.

• Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup:

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru

- o Memberikan tugas di rumah
- o Berdo'a dan mengucapkan salam

H. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> • Mengimpor file animasi ke dalam windows movie maker • Membuat videoklip sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Tes praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes pilihan • Tes uraian 	<ul style="list-style-type: none"> • Program untuk membuat video adalah • Apa nama untuk mengubah format file?

I. Sumber / Alat

Buku paket, internet, komputer

Format kriteria penilaia

Performansi

No	Aspek	kriteria	skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan	4
		❖ Kadang-kadang pengetahuan	2
		❖ Tidak pengetahuan	1
2	Praktek	❖ Aktif praktek	4
		❖ Kadang-kadang aktif	2
		❖ Tidak aktif	1
3	Sikap	❖ Sikap	4
		❖ Kadang-kadang sikap	2
		❖ Tidak sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Qurrata A'yun,

....., 20...

Guru TIK Kelas VI

(ARDI EFENDI, S.Pd)

NIY.091.004.024

(BENI SAPUTRA, S.Si)

NIY.087.006.034