

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMAN 1 Kapanjen
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Fitur Lanjut Aplikasi Office
Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (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. Mengetahui 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

- 4.12. 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 TPACK (Technological and Pedagogical Content Knowledge) 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 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 perilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

D. Materi Pembelajaran

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

E. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

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

Media :

- 📄 Bahan ajar di [LMS SMANEKA](#)

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 Classromm)

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

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classromm)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui LMS SMANEKA.
- 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.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi object linking and embeding.

4) Kegiatan Inti (110 menit)

- 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 LMS SMANEKA. (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 LMS SMANEKA yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan keterampilan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LKS
- 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 LMS SMANEKA 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 LMS SMANEKA (akun smaridasa) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke LMS SMANEKA

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui LMS SMANEKA.
- 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.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- 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)

- 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 LMS SMANEKA. (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 LMS SMANEKA yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LKS
- 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 LMS SMANEKA maupun tatap muka.

3. Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

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 : TPACK (Technological and Pedagogical Content Knowledge)

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- 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)

- Orientasi peserta didik kepada masalah
- Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran / peserta didik
- Membimbing penyelidikan individu
- Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

3) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik membuat dan menyampaikan proposal dan kesimpulan hasil diskusi melalui Assignment LMS SMANEKA. (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.

Kepanjen, September 2020

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 1 Kepanjen

Guru Mata Pelajaran

Drs. Sugeng Satrio Utomo, S.Pd. M.Pd.
NIP. 19651011 199803 002

Iman Prasetyo, S.Kom