

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMA Negeri 2 Sukadana
Jurusan	: MIPA / IPS
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Teknik merancang Slide
Alokasi Waktu	: 1 x 45 Menit
Pertemuan	: 3

### A. KOMPETENSI INTI

KI-3 : 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.

KI-4 : 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.

### B. KOMPETENSI DASAR

3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide

4.5 Membuat slide untuk presentasi

### C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.

4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.

### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menentukan fitur yang sering digunakan pada aplikasi microsoft powerpoint
2. Peserta didik dapat membuat slide presentasi yang menarik dilengkapi dengan transisi dan animasi

### E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pemanfaatan perangkat lunak microsoft powerpoint

F. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. MODEL : Discovery Learning
2. PENDEKATAN : Saintific - TPACK
3. METODE PEMBELAJARAN : Tanya Jawab, Eksplorasi dan Praktik/ Penugasan

G. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. MEDIA

- a) Laptop / komputer / smartphone
- b) Aplikasi google classroom
- c) Aplikasi google meet
- d) Microsoft Excel 2010

2. BAHAN

- a) Koneksi internet
- b) Buku dan Alat tulis

3. SUMBER BELAJAR

- a) Ebook Simulasi dan komunikasi digital
- b) Google
- c) Buku / Sumber yang relevan

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN DARING / ONLINE

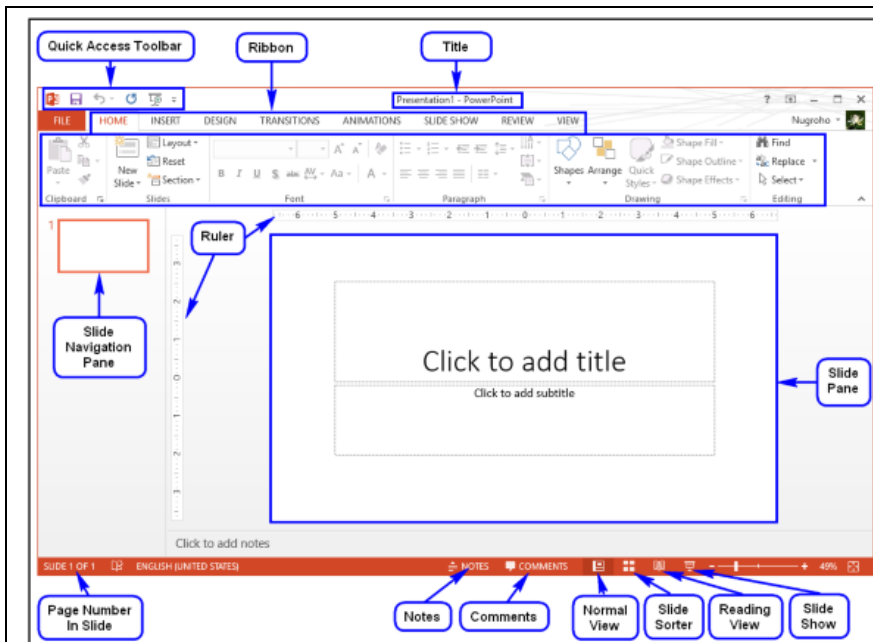
- ✓ Pertemuan daring dilakukan guru dan peserta didik menggunakan layanan google classroom dan layanan web meeting menggunakan google meet

a. Kegiatan Pendahuluan

<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Guru mengucapkan salam kepada peserta didik melalui google meet</li><li>➤ Guru menanyakan kabar peserta didik</li><li>➤ Guru mempersilahkan siswa berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing</li><li>➤ Guru memberikan motivasi terkait dengan pentingnya kejujuran, kedisiplinan dan ketertiban didalam kegiatan belajar, serta pentingnya cinta terhadap tanah air.</li><li>➤ Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan menanyakan tentang apa yang diketahui tentang aplikasi perangkat lunak microsoft powerpoint</li><li>➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</li></ul>	10 menit
--	----------

b. Kegiatan Inti

<p><b>Stimulation</b> Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar lembar kerja dan ikon yang terdapat pada aplikasi perangkat lunak microsoft powerpoint</p>	30 menit
--	----------



**Problem statement**

- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan lembar kerja dan cara pembuatan slide presentasi
- Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan pertanyaan secara bersama-sama di beranda google classroom

**Data collection**

- Guru memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari internet dan berbagai sumber yang relevan
- Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik didalam mencari /mengumpulkan informasi berdasarkan informasi yang dibagikan

**Data processing & verification**

- Guru mengarahkan peserta didik untuk menjelaskan beberapa fitur yang terdapat pada aplikasi perangkat lunak microsoft powerpoint
- Guru meminta peserta didik menganalisis cara membuat slide presentasi
- Guru meminta peserta didik untuk menjawab secara langsung pertanyaan yang diajukan didalam google classroom
- Guru dan peserta didik secara bersama-sama membahas soal-soal latihan yang telah dikerjakan

**Generalization**

- Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan cara membuat slide presentasi
- Guru memberikan umpan-balik terkait jawaban yang diberikan peserta didik terhadap pernyataan yang ditanyakan

c. Kegiatan Penutup

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru melakukan penilaian terhadap sajian slide presentasi peserta didik</li> <li>➤ Guru memberikan penghargaan atas perhatian, ketertiban dan usaha-usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran melalui Daring</li> <li>➤ Guru menyampaikan materi pokok/ tugas yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</li> <li>➤ Guru mengucapkan salam penutup</li> </ul>	<p>5 menit</p>
---	----------------

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian : Observasi dan Tes soal
2. Penilaian Kompetensi :
  - a. Sikap : Pengamatan saat daring/online
  - b. Pengetahuan : Latihan Soal
  - c. Keterampilan : Rubrik penilaian tugas praktik

Sukadana, 24 September 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah


Guru TIK

**Kurniati, S.Pd**  
NIP. 19700129 1997022004

**Fahmi Armando, S.Pd**  
NIP. 199106022019021003

**Lampiran Pertemuan 3**  
**PENILAIAN PENGETAHUAN**

A. Pilihan Ganda

1. Aplikasi yang digunakan untuk mempermudah pemakainya melakukan presentasi adalah merupakan pengertian dari...
  - a. Microsoft Office
  - b. Microsoft word
  - c. Microsoft Excel
  - d. Microsoft Power Point
  - e. Microsoft Access
2. Fungsi Microsoft Power point adalah...
  - a. Perhitungan
  - b. Pengolah data
  - c. Pengolah kata
  - d. Presentasi
  - e. Facebook
3. Menyimpan file presentasi pada program power point menggunakan ekstensi :
  - a. Docx
  - b. Xlsx
  - c. Pptx
  - d. Htmx
  - e. Rtfx
4. Lembar kerja pada Microsoft PowerPoint adalah...
  - a. Slide
  - b. New Document
  - c. Spreadsheet
  - d. Worksheet
  - e. New tabs
5. Gambar  ini merupakan ...
  - a. Office Button
  - b. Quick Acces Toolbar
  - c. Slide Thumb
  - d. Status Bar
  - e. Dialog Box Launcher
6. Efek yang digunakan untuk memberi efek animasi pada text dikenal dengan efek...
  - a. Entrance
  - b. Emphasis
  - c. Exit
  - d. Text Directions
  - e. Motion Paths
7. Pengertian Entrance pada animasi adalah....
  - a. Memberi efek pada keluarnya objek
  - b. Memberi efek pada masuknya objek
  - c. Memanipulasi efek objek pada ukuran, warna, dan posisi.
  - d. Mengubah objek dengan format 3D
  - e. Memberi efek berupa garis atau alur yang ditentukan
8. Untuk menampilkan hasil (animasi) dari suatu slide, diantaranya bisa dilakukan melalui menu Slide Show, kita dapat menekan tombol.....
  - a. F1
  - b. F2
  - c. F3
  - d. F4
  - e. F5

9. Cara untuk menambahkan Clip art, dapat dilakukan dengan....
  - a. Insert >Picture
  - b. Design> Clip art
  - c. Home>Clip art
  - d. Insert > Smartart
  - e. Insert >Clip art
10. Untuk memberi background gambar yang sama pada setiap slide, maka kita dapat mengklik....
  - a. Close
  - b. Delete
  - c. Apply to all
  - d. Reset background
  - e. Remove

B. Kunci Jawaban

- |      |      |
|------|------|
| 1. D | 6. B |
| 2. D | 7. B |
| 3. C | 8. E |
| 4. A | 9. E |
| 5. B | 10.C |

C. Pedoman Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**Lampiran Pertemuan 3**  
**PENILAIAN KETERAMPILAN**

A. Penilaian Kinerja

Aspek yang dinilai	Skor maksimal	Skor siswa
Kesesuaian warna dengan konten	20	
Isi materi	25	
Transisi	25	
Animasi	30	

B. Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

**Lampiran Pertemuan 3**  
**PENILAIAN SIKAP**

A. ASPEK YANG DINILAI

Aspek Sikap	Skor Maksimal
Disiplin <ul style="list-style-type: none"><li>• Selalu hadir tepat waktu</li><li>• Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu</li><li>• Mentaati aturan main didalam pembelajaran online</li></ul>	30
Kejujuran <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengemukakan sesuai dengan fakta</li></ul>	20
Tanggung Jawab <ul style="list-style-type: none"><li>• Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh</li><li>• Bertanya kepada teman/guru bila menjumpai masalah</li><li>• Menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya</li></ul>	30
Keaktifkan <ul style="list-style-type: none"><li>• Menunjukkan respon / komentar yang parsitipatif</li><li>• Memberikan memberikan ide/gagasan terhadap suatu masalah yang ada di sekitarnya</li><li>• Memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya</li></ul>	40
<b>Skor Maksimal</b>	

B. PENSKORAN

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$