



RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP)



Komunitas Guru Kreatif Samosir
TAHUN PELAJARAN 2020 - 2021

*Pengenalan dan Pemanfaatan Free Tools untuk
Menunjang Pembelajaran (VideoScribe)*

Disusun Oleh :

SANTOSO SITUMORANG, S.Pd.

**SMP SATU ATAP NEGERI 5 PANGURURAN
2021**

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP)

Komunitas Guru Kreatif Samosir (KGKS) Kabupaten Samosir

Oleh : Santoso Situmorang, S.Pd.

- Nama Pelatihan** : Pengenalan dan Pemanfaatan Free Tools untuk Menunjang Pembelajaran
- Nama Mata Diklat** : **Pemanfaatan White Board Animation VideoScribe untuk Menunjang Pembelajaran**
- Tujuan Pelatihan** : Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru melalui penggunaan bahan ajar digital dengan menggunakan whiteboard animation VideoScribe
- Indikator Pelatihan** : Peserta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran
- Alokasi Waktu** : 10 Menit

A. Pendahuluan (2 Menit)

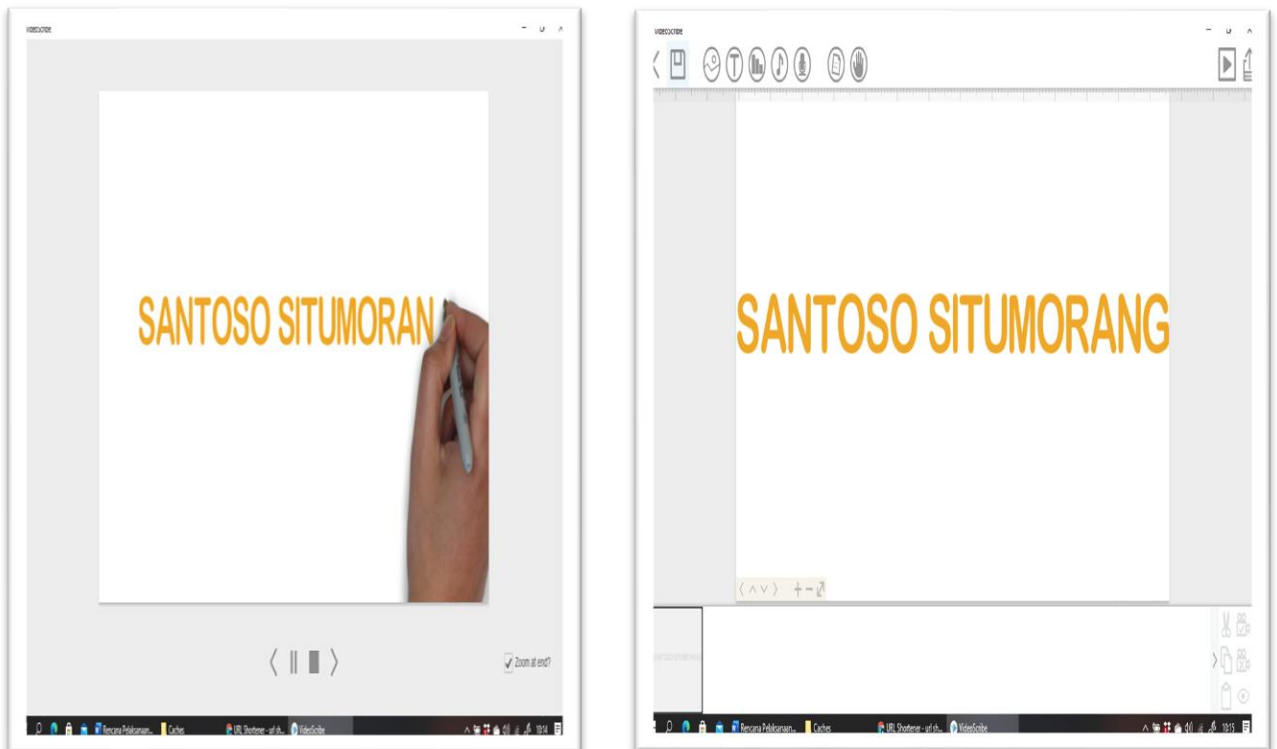
1. Mengucapkan salam.
2. Berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pelatihan.
3. Mengecek Kehadiran para guru dan mengucapkan terima kasih kepada peserta sudah berpartisipasi dalam pelatihan.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelatihan yang akan dilakukan.
5. Menyampaikan tujuan kegiatan pelatihan.
6. Bertanya kepada peserta pelatihan, Media pembelajaran apa saja yang sudah pernah digunakan peserta pelatihan.

B. Kegiatan Inti (6 Menit)

1. Peserta pelatihan dibagi dalam 6 kelompok yang terdiri atas 5-6 orang setiap kelompok.
2. Peserta pelatihan mengamati penggunaan aplikasi VideoScribe sebagai media pembelajaran.

http://gg.gg/Pembelajaran_Animasi_Video_Scribe

3. Peserta pelatihan mendownload aplikasi yang akan dipelajari.
http://gg.gg/VideoScribe_2_3_0_Aplikasi
4. Memberikan kesempatan pada peserta pelatihan untuk bertanya tentang aplikasi WhiteBoard Animation VideoScribe.
5. Peserta pelatihan memperkenalkan diri dengan mempergunakan aplikasi VideoScribe.



Contoh penggunaan Aplikasi

6. Membimbing dan membantu peserta pelatihan untuk mempergunakan aplikasi VideoScribe.

C. Penutup (2 Menit)

1. Merefleksi kegiatan pelatihan hari ini.
2. Menyampaikan manfaat mempelajari materi pelatihan.
3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang menunjukkan kinerja dan kerjasama yang paling baik.
4. Menyampaikan rencana pelatihan untuk pertemuan berikutnya.
5. Guru memimpin doa penutup.

Sumber/Media Pelatihan :

Sumber Pelatihan

Fakhrurrazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. Jurnal At-Tafkir, 11(1), 85-99.
<https://doi.org/10.32505/at.v1i1.529>.

Oktavia, S. (2019). Peran perpustakaan dan pustakawan dalam menghadapi generasi digital native. Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 3(1), 81-89, (Online), (<http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i12019p081>)

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/download/15584/9996>

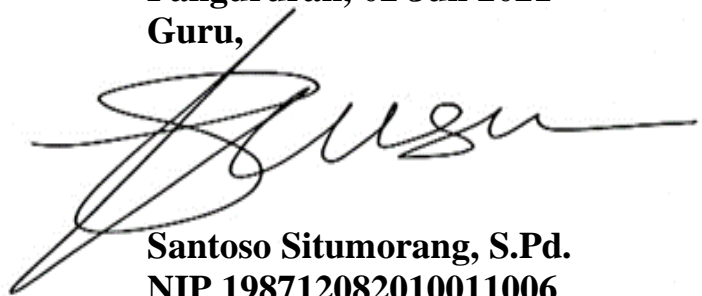
<https://didamba.p4tkipa.net/>

Media Pelatihan

- Laptop dan LCD

Pangururan, 02 Juli 2021

Guru,



Santoso Situmorang, S.Pd.

NIP 198712082010011006

Teknik penilaian

Penilaian sikap : Observasi dengan rubrik penilaian sikap

Penilaian keterampilan : Penilaian dengan rubrik

No	Aspek	Skor				Keterangan
1	Penguasaan guru terhadap konsep pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi whiteboard animation					
2	Penguasaan guru terhadap penggunaan aplikasi whiteboard animation					
3	Desain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi whiteboard animation menarik minat siswa					
4	Bahan ajar digital menggunakan aplikasi whiteboard animation yang dihasilkan guru dapat dijalankan dengan baik					
5	Partisipasi guru selama pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi whiteboard animation					