

**LAPORAN  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
MATERI PENGOLAH KATA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK BERBANTUAN MEDIA  
*INTERNET* SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2020/2021  
SMK WIDYA PRAJA UNGARAN**



**OLEH :  
ABDULLAH MUNIF**

**PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHAP 1 TAHUN 2020**

## A. Latar Belakang

*Information and Communication Technology (ICT)* atau di Indonesia lebih dikenal dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah semakin berkembang serta memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang terutama bidang pendidikan. Hal tersebut merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang teknologi, yang dari waktu ke waktu meningkat pesat. Mata pelajaran SIMKOMDIG erat kaitannya dengan suatu alat yang bernama komputer. Bahkan dalam standar isi dalam kurikulum, materi yang diajarkan semua berhubungan dengan komputer.

Saat ini kehadiran komputer tidak hanya mampu untuk mengolah angka maupun kata saja tetapi sudah luas pengembangannya untuk pendidikan. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, *e-mail*. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut atau yang disebut dengan istilah Daring. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut *cyber teaching* atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini adalah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. Dengan kondisi demikian maka pendidikan khususnya proses pembelajaran cepat atau lambat tidak

dapat terlepas dari keberadaan komputer dan internet sebagai alat bantu utama. Namun hal tersebut juga perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat, agar hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan data nilai tugas pada sub materi pengertian internet, masih dibawah rata-rata. Sebanyak 15 peserta didik belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mana KKM SIMKOMDIG adalah 70. Beberapa hal penyebabnya adalah kurang fokusnya peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran dan ditambah lagi dengan model pembelajaran guru yang digunakan berupa model demonstrasi. Dengan model demonstrasi, keaktifan pembelajaran dominan dilakukan oleh guru. Sehingga minat dan keaktifan peserta didik akan berkurang yang mengakibatkan nilai peserta didik pun tidak maksimal.

Dalam materi pengertian internet ini ada beberapa submateri antara lain, pengertian dan aplikasi yang ada di internet, sejarah internet dan dampak internet yang memang lebih menekankan pengetahuan dasar yang harus dimiliki peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya dan materi ini menuntut peserta didik untuk menghafal. Oleh karena itu banyak peserta didik yang kurang optimal dalam menyerap pembelajaran dan merasa bosan saat pelajaran berlangsung.

Agar tujuan pelajaran dapat tercapai diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan prosentasi ketercapaian KKM. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dan sesuai dengan materi pengertian internet adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek/tugas. Pembelajaran berbasis proyek atau tugas merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan

mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas di kehidupan sehari-hari.

Proyek atau tugas yang akan diberikan kepada peserta didik adalah tugas melibatkan kerjasama semua peserta didik dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif peserta didik. Sumber materi yang diajarkan dapat dilihat oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari sehingga mudah dalam memahami isi materi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini mengambil judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pengolah Kata dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media *Internet* Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 SMK Widya Praja Ungaran ”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan, apakah penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Pengolah Kata kelas x semester 1 SMK Widya Praja Ungaran ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi pengolah kata kelas x semester 1 pada SMK Widya Praja Ungaran

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dicapai melalui kegiatan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan hasil belajar materi Pengolah Kata melalui penggunaan model pembelajaran berbasis proyek.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Peserta didik
  - 1. Meningkatkan keaktifan peserta didik;
  - 2. Meningkatkan hasil belajar baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik;
  - 3. Mengembangkan ide dan kreatifitas peserta didik;
  - 4. Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran;
  - 5. Keberanian untuk mengungkapkan pendapat.
- b. Manfaat bagi Guru
  - 1. Ditemukannya model pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran Pengolah Kata;
  - 2. Timbulnya ide dan kreatifitas guru untuk mengembangkan berbagai cara pembelajaran dalam berbagai pokok bahasan untuk mata pelajaran SIMKOMDIG;
  - 3. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis computer/internet.
- c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan profesionalisme para guru, perbaikan proses belajar mengajar, peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik menurut W. Winkel (1989:82) adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, yakni prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Dan menurut Winarno Surakhmad (1980:25) hasil belajar peserta didik bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut adalah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan peserta didik.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Indikator utama hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan KKM.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Klasifikasi kemampuan hasil belajar menurut Benyamin Bloom ada 3 yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif. Ranah kognitif meliputi kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Ranah psikomotor meliputi kemampuan melakukan

pekerjaan dengan melibatkan anggota badan atau gerak fisik. Sedangkan ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan, atau penolakan terhadap suatu objek. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ranah kognitif dan psikomotor yang sesuai dengan mata pelajaran SIMKOMDIG.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum Hasil belajar dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi fisiologis dan psikologis, yaitu kondisi jasmani dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa pengaruh lingkungan sosial peserta didik, latar belakang keluarga peserta didik dan lainnya.

## 2. Pengolah Kata

Software pengolah kata atau disebut juga *microsoft word* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah kata yang di dalamnya terdapat kegiatan seperti membuat, mengedit, memodifikasi, menyunting, atau mencetak dokumen. Software ini diaplikasikan untuk pembuatan naskah laporan, brosur, artikel, karya tulis, surat menyurat, proposal, dan lainnya. Software ini juga disebut dengan *office* (kantor) karena software ini bisa melakukan pekerjaan kantor.

*Microsoft word* merupakan salah satu software pengolah kata yang biasa kita lihat dan banyak orang yang menggunakannya, terutama pada sistem operasi windows. format ekstensi microsoft word adalah **.doc** (untuk versi 2007 dan di bawahnya) dan **.docx** (untuk versi 2010 dan di atasnya)

## 3. Pengertian Internet

Internet merupakan singkatan dari *interconnected networking* yang berarti jaringan komputer yang saling terhubung antara satu komputer dengan komputer yang lain yang membentuk sebuah jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, saling bertukar informasi atau tukar menukar data. Secara fisik, internet dapat digambarkan seperti jaring-jaring yang menyerupai jaring laba-laba yang menyelimuti bumi yang terhubung melalui titik-titik (*node*). Node dapat berupa komputer maupun peralatan (*peripheral*) lainnya.

Istilah internet berasal dari bahasa Latin *inter*, yang berarti “antara”. Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah sistem DOS atau UNIX. Sementara jaringan lokal biasanya terdiri atas komputer sejenis (misalnya DOS atau UNIX), internet mengatasi perbedaan berbagai sistem operasi dengan menggunakan bahasa yang sama oleh semua jaringan dalam pengiriman data. Pada dasarnya inilah yang menyebabkan besarnya dimensi internet. Dengan demikian, definisi internet adalah jaringannya jaringan, dengan menciptakan kemungkinan komunikasi antar jaringan di seluruh dunia tanpa bergantung kepada jenis komputernya.

Beberapa dampak positif internet, antara lain adalah :

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dari berbagai bidang dari seluruh dunia. Bagi para pelajar juga sangat banyak manfaat yang bisa diambil, banyak informasi yang berkaitan dengan pelajaran yang bisa didapat di internet, dan tidak diperoleh di sekolah karena keterbatasan waktu mengajar guru. Dengan banyaknya wawasan

yang didapat dari internet, akan membuka jalan pikiran yang lebih luas dan maju.

- b. Mendapatkan banyak ide baru yang segar dan mempunyai prospek yang bagus di masa depan. Melihat informasi kemajuan-kemajuan yang dicapai negara lain secara cepat, melihat kesuksesan orang lain, tips dan triknya, yang bisa menjadi pemacu semangat belajar dan berusaha.
- c. Sarana komunikasi, semakin canggihnya internet memungkinkan kita untuk saling berkomunikasi secara tak terbatas. Tidak terbatas ruang dan tempat, mungkin ini juga bisa dilakukan dengan handphone. Semua bisa dan mungkin dilakukan di jejaring sosial, dan tanpa harus beranjak tempat.
- d. Mencari uang di internet, sangat mungkin, bisa dan masuk akal. Sudah sangat banyak yang membuktikannya, bekerja online lewat internet bisa menjadi sumber penghasilan. Meskipun bekerja secara online sebagai internet marketing masih dipandang sebuah pekerjaan yang tidak umum oleh sebagian orang yang tidak paham.

Sementara itu ada juga dampak negatif penggunaan internet, antara lain :

- a. *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan seseorang dengan sarana internet di dunia maya yang dapat melintasi batas negara, ilegal dan mengakibatkan kerugian yang sangat besar.
- b. Pornografi, ada anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen *browser* melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis *home-page* yang dapat di-akses.

- c. *Violence And Gore*, kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu.
- d. Penipuan, hal ini memang merajalela di bidang manapun. Internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang didapatkan pada penyedia informasi tersebut.
- e. *Carding*, karena sifatnya yang *real time* (langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi *on-line* dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.
- f. Perjudian, dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya.
- g. Mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan lewat internet daripada bertemu secara langsung (*face to face*). Dari sifat sosial yang berubah dapat mengakibatkan perubahan pola masyarakat dalam berinteraksi.

#### 4. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi peserta didik akan meningkat. Metode ini dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual*

*activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu.

Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode berbasis Proyek yang menghasilkan karya/projek/penugasan pada akhir pembelajaran, dimana proyek ini memuat tugas yang berasal dari pertanyaan mendasar atau permasalahan yang kemudian dilanjutkan dengan proses mencari/ menyelidiki serta menemukan, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuannya secara lengkap.

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penentuan proyek, pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Peserta didik diberi kesempatan untuk memilih/menentukan proyek yang akan dikerjakannya baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan guru.
- b. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek. Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung tugas proyek, pengintegrasian berbagai kemungkinan penyelesaian tugas proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas proyek, dan kerja sama antar anggota kelompok.
- c. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek. Peserta didik di bawah pendampingan guru melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

- d. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek di antaranya adalah dengan membaca, meneliti, observasi, interviu, merekam, berkarya seni, mengunjungi objek proyek, atau akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek mulai proses hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.
- e. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.
- f. Evaluasi proses dan hasil proyek guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dihasilkan

Peran guru dalam pembelajaran berbasis proyek sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi dan inovasi dari peserta didik.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi

atensi dan usaha peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
- d. Meningkatkan kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- i. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Sedangkan kelemahannya adalah:

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana guru memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.

- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

#### 5. Hasil Penelitian yang Relevan/ terdahulu

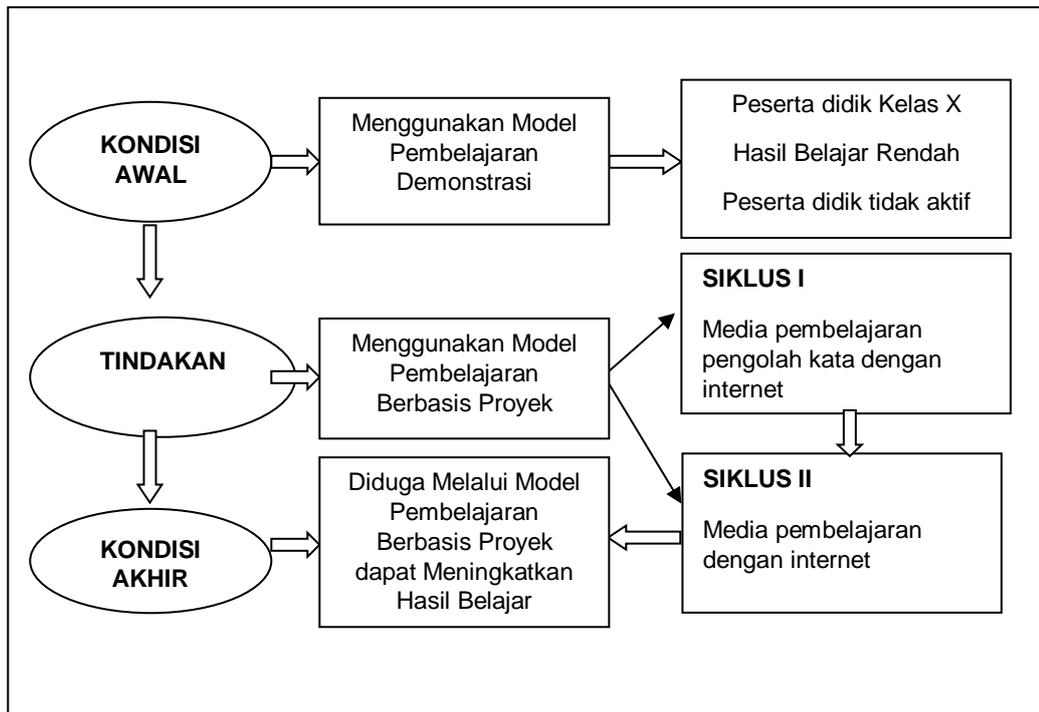
Berikut ini adalah hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Warsito dalam penelitiannya dengan judul *Pembelajaran Sains Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Academic Skill Peserta didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Depok*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan *project based learning*, tingkat aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran fisika di kelas mengalami peningkatan aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu peserta didik lebih berani untuk mempresentasikan hasil proyek, mengajukan pertanyaan, menjawab atau menanggapi pertanyaan, dan peserta didik lebih memperhatikan saat kelompok lain mempresentasikan hasil proyek.

Aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 35,42% dalam kategori rendah menjadi 71,88% dalam kategori tinggi pada siklus II. Tingkat *academic skill* juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu peserta didik lebih mampu untuk mengidentifikasi variabel, menghubungkan antar variabel, merumuskan hipotesis, dan peserta didik bisa merancang dan melakukan penelitian. *Academic skill* mengalami peningkatan sebesar 40,37% dalam kategori cukup menjadi 66,71% dalam kategori baik dalam siklus II.

#### 6. Kerangka Berpikir

Penerapan pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan dengan mempertimbangkan karakteristik dan cara belajar peserta didik usia SMP serta memperhatikan teori-teori belajar yang mendukung. Berdasar kajian teori dan analisis di atas disusun kerangka berpikir dalam bagan 2 berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media internet dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi pengolah kata pada peserta didik kelas X semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 SMK Widya Praja Ungaran.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMK Widya Praja Ungaran Kabupaten Semarang, dengan pertimbangan bahwa penulis bekerja pada sekolah tersebut. SMK Widya Praja Ungaran berada di Jalan Jend Gatot Subroto No. 63 Ungaran Kabupaten Semarang.

#### **B. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama tiga bulan yaitu bulan Juli 2020 sampai dengan September 2020. Bulan Juli digunakan untuk perencanaan dan penyusunan instrumen. Bulan Agustus-September digunakan untuk mengambil data, analisa dan penyusunan laporan.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X AKL SMK Widya Praja Ungaran dengan jumlah peserta didik 32 orang yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan, dengan alasan kelas X AKL merupakan kelas yang kemampuan menggunakan internet lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya.

#### **D. Sumber Data**

Sumber data berasal dari peserta didik dan guru dan teman sejawat, meliputi data primer berupa hasil proyek peserta didik dan data skunder yang berupa hasil pengamatan teman sejawat.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode:

1. Metode observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran peserta didik. Pada penelitian ini, observasi dilakukan melalui proses pencatatan pola perilaku peserta didik atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan

individu-individu yang diteliti. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan sedang berlangsung. Lembar pengamatan dilakukan dengan bantuan teman sejawat.

2. Portofolio berupa hasil karya/proyek untuk mengetahui hasil proyek peserta didik.

#### **F. Validasi Data**

Validasi data menggunakan triangulasi data, yang mana data diperoleh dari peserta didik, guru dan teman sejawat.

#### **G. Analisis Data**

Analisis data penelitian dilakukan melalui analisis deskriptif kualitatif maupun kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menguraikan data kualitatif berupa informasi-informasi yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran SIMKOMDIG menggunakan metode berbasis proyek. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mejabarkan data kuantitatif yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian.

Hasil proyek yang dihasilkan akan diberikan kepada peserta didik. kemudian digambarkan melalui nilai rata-rata. Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan melihat rata-rata perolehan nilai pada tiap siklus dibandingkan dengan perolehan penilaian proses sebelum tindakan. Peningkatan hasil belajar dengan analisa kuantitatif berasal skor nilai rata-rata seluruh siklus. Keberhasilan proses pembelajaran dilihat dari perbandingan dari sebelum tindakan dengan siklus 1 dan siklus 2

#### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini meliputi : 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) laporan kegiatan peserta didik siklus I dan siklus II, 3) lembar pengamatan/observasi pada saat pembelajaran berbasis proyek, lembar pengamatan/observasi pada saat diskusi, lembar pengamatan kolaborator dan lembar proyek.

#### **I. Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 Siklus, yaitu:

1. Siklus I, terdiri dari

a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran untuk materi sejarah internet.
2. Mempersiapkan materi, media, dan alat-alat yang digunakan untuk pembelajaran.
3. Menyiapkan lembar Kerja Peserta didik.
4. Menyiapkan Instrumen pengamatan/observasi
5. Mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai hasil proyek peserta didik.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran berbasis proyek ini meliputi:

1. Tahap Pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dengan kegiatan pembukaan.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru menyampaikan garis besar dari materi pelajaran kepada peserta didik yaitu tentang pengolahan kata.
- d. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok.

2. Tahap Pembelajaran

- a. Membuat rumusan masalah untuk mendisain tujuan sesuai dengan tema proyek yang akan dilakukan.

b. Merancang proyek yang akan dibuat dan mencari data yang dibutuhkan.

c. Mencari contoh paragraf narasi, persuasi dll di internet.

### 3. Tahap Penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama.

#### c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan mulai dari proses pembelajaran dan selama proses pembuatan proyek. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat pada saat pembelajaran berlangsung.

#### d. Refleksi

Guru bersama teman sejawat melakukan analisis, dan penyimpulan data, mentabulasi daftar permasalahan. Guru bertanya jawab dengan peserta didik untuk mendapat informasi – informasi tentang pembelajaran yang baru dilaksanakan. Hasil refleksi ini sebagai dasar rancangan tindakan pada siklus kedua.

### 2. Siklus II terdiri dari

#### a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran untuk materi macam macam paragraf.
2. Mempersiapkan materi, media, dan alat-alat yang digunakan untuk pembelajaran.
3. Menyiapkan lembar Kerja Peserta didik.
4. Menyiapkan Instrumen pengamatan/observasi.
5. Mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai hasil proyek peserta didik.

## b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan dalam pembelajaran berbasis proyek ini meliputi:

### 1. Tahap Pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dengan kegiatan pembukaan.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru menyampaikan garis besar dari materi pelajaran kepada peserta didik yaitu tentang macam macam paragraf.
- d. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok.

### 2. Tahap Pembelajaran

- a. Membuat rumusan masalah untuk mendisain tujuan sesuai dengan tema proyek yang akan dilakukan.
- b. Merancang proyek yang akan dibuat dan mencari data yang dibutuhkan.
- c. Meng-edit data yang telah didapatkan kedalam software pengolah kata .

### 3. Tahap Penutup

Pada tahap penutup, guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama.

## c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan mulai dari proses pembelajaran dan selama proses pembuatan proyek. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Guru bersama teman sejawat melakukan analisis, dan penyimpulan data. Guru bertanya jawab dengan peserta didik untuk mendapat informasi – informasi tentang pembelajaran yang baru dilaksanakan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menarik kesimpulan tentang penggunaan model pembelajaran berbasis proyek.

**J. Indikator Kinerja**

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran SIMKOMDIG Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah 70, indikator keberhasilan penelitian ini jika hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal kelas minimal sebesar 75%.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SIMKOMDIG di kelas X AKL materi pengolah kata berbantuan internet dengan model pembelajaran berbasis proyek. Dengan demikian, hasil-hasil penelitian ini diarahkan untuk dianalisis agar memenuhi tujuan tersebut. Proses pemecahan masalah untuk mencapai tujuan penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian dilakukan melalui analisis data. Data yang diperoleh melalui hasil proyek dan observasi tersebut kemudian dianalisis dan diinterpretasikan untuk memecahkan masalah penelitian.

Materi pengolah kata ini dibagi menjadi 3 submateri yang mana hasil pada submateri yang pertama menjadikan pembanding untuk dalam penelitian ini. Berikut hasil pembelajaran pada kondisi awal :

Tabel 4.1 Tabel Ketutasan Peserta didik pada Kondisi Awal

Kondisi	Awal	
	Frekuensi	Persentase
Tuntas KKM	17	53,12%
Tidak Tuntas KKM	15	46,88%
Jumlah	32	100%

Dari tabel bisa dilihat bahwasannya dari 32 peserta didik hanya 17 orang peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas KKM dan 15 orang peserta didik lainnya tidak tuntas KKM. Bila dipersentase, peserta didik yang tuntas KKM hanya mencapai 53,12% dari keseluruhan peserta didik. Hal ini belum memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan. Untuk itu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek.

## 1. Siklus 1

### a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancana pembelajaran untuk materi pengolah kata yang terlampir.
2. Mempersiapkan materi, media dan alat alat yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah koneksi internet serta peralatan yang mendukung.
3. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik yang berisi tentang petunjuk langkah langkah pembuatan proyek.
4. Mempersiapkan lembar pengamatan yang akan diserahkan pada observer
5. Mempersiapkan lembar pedoman penilaian untuk menilai hasil belajar peserta didik pada materi pengolah kata.

### b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilakukan maju lebih dulu dari waktu yang telah direncanakan karena adanya perubahan jam pelajaran. Pembelajaran dilakukan pada jam pertama dan kedua. kegiatan ini meliputi:

#### 1. Tahap pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan pembukaan
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru menyampaikan garis besar dari materi pengolah kata dengan menggunakan LCD Proyektor.
- d. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik.

## 2. Tahap pembelajaran

- a. Peserta didik menyusun langkah kerja dengan tema proyek yang akan dilakukan. Penyusunan langkah kerja fokus pada persiapan data yang akan digunakan dengan koneksi internet.
- b. Peserta didik berdiskusi dengan guru tentang langkah kerja yang disusun untuk pengerjaan proyek.
- c. Peserta didik merangkum data yang telah didapatkan dengan menggunakan *Microsoft Word*.
- d. Pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan proyek sesuai dengan rancangan yang dibuat, presentasi hasil dan penilaian untuk laporan, penilain produk serta penilaian kinerja peserta didik selama kegiatan proyek tersebut.

## 3. Tahap penutup

Dalam tahap penutup, guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama.

### c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan merupakan upaya untuk mengamati pelaksanaan tindakan. Dalam melakukan pengamatan yaitu melakukan pencatatan suasana belajar yang terjadi selama penelitian.

### d. Refleksi

Dari hasil pembelajaran dan pengamatan yang dilakukan didapat data pada siklus 1 bahawasannya ada beberapa masalah dalam pembelajaran, yaitu tidak setiap kelompok mengumpulkan proyek mereka, sehingga ketuntasan klasikal belum tercapai dan penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

## 2. Siklus 2

### a. Perencanaan

Tindakan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancana pembelajaran untuk materi pengolah kata yang terlampir.
2. Mempersiapkan materi, media dan alat alat yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah koneksi internet serta peralatan yang mendukung.
3. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik yang berisi tentang petunjuk langkah langkah pembuatan proyek.
4. Mempersiapkan lembar pengamatan yang akan diserahkan pada observer
5. Mempersiapkan lembar pedoman penilaian untuk menilai hasil belajar peserta didik pada materi pengolah kata

### b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Pembelajaran dilakukan pada jam ketiga dan keempat, namun untuk pengerjaan proyek diberikan waktu satu minggu . kegiatan ini meliputi:

#### 1. Tahap pendahuluan

Tindakan yang dilaksanakan guru pada tahap pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pembelajaran dengan kegiatan pembukaan
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru menyampaikan garis besar dari materi macam macam paragraf dengan menggunakan LCD Proyektor.
- d. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik.

## 2. Tahap pembelajaran

- a. Peserta didik menyusun langkah kerja dengan tema proyek yang akan dilakukan. Penyusunan langkah kerja fokus pada persiapan data yang akan digunakan dengan koneksi internet.
- b. Peserta didik berdiskusi dengan guru tentang langkah kerja yang disusun untuk pengerjaan proyek.
- c. Peserta didik merangkum data yang telah didapatkan dengan menggunakan software microsoft word.
- d. Pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan proyek sesuai dengan rancangan yang dibuat, presentasi hasil dan penilaian untuk laporan, penilain produk serta penilaian kinerja peserta didik selama kegiatan proyek tersebut.

## 3. Tahap penutup

Dalam tahap penutup, guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama.

### c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di siklus 2 lebih banyak peserta didik yang bertanya tentang tugas proyeknya dibandingkan pada saat pembelajaran di siklus 1.

### d. Refleksi

Dari hasil pembelajaran dan pengamatan yang dilakukan, pembelajaran di siklus 2 semua kelompok mengumpulkan hasil proyeknya secara tepat waktu.

## B. Pembahasan

Dari penelitian yang dilakukan pada submateri pertama didapatkan masalah bahwasannya untuk materi pengolah kata ketuntasan klasikal belum tercapai, sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk materi selanjutnya.

### 1. Siklus 1

Pada siklus 1, peserta didik diberi tugas untuk membuat paragraf narasi, persuasi dll dengan menggunakan software *microsoft word*. Namun pada siklus ini peserta didik yang tergabung dalam kelompok tidak semua mengumpulkan proyeknya tepat waktu. Hal ini disebabkan karena tidak semua kelompok mempunyai kemampuan untuk menata layout paragraf dan juga tidak setiap kelompok mempunyai komputer/laptop yang digunakan untuk mengerjakan. Pada siklus 1 ini di dapatkan data peserta didik yang tuntas KKM sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Ketuntasan Peserta didik Siklus 1

Kondisi	Awal		Siklus 1	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas KKM	17	53,12%	19	59,38%
Tidak Tuntas KKM	15	46,88%	13	40,62%
Jumlah	32	100%	32	100%

Hasil belajar peserta didik pada materi pengolah kata X AKL semester 1 bisa dilihat pada tabel 4.2 yang mana peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 19 orang dan yang tidak tuntas KKM sebesar 13 orang. Jika dibandingkan dengan kondisi awal peserta didik yang tuntas KKM mengalami kenaikan sebesar 6,25%. Namun keadaan tersebut belum memenuhi standar yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu jumlah peserta didik tuntas KKM sebesar 75%.

Menurut teori Winarno Surakhmad hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang salah satunya adalah faktor

lingkungan yang mendukung untuk proses pembelajaran yaitu ketersediaannya media pendukung pembelajaran. Dan juga menurut pengamatan teman sejawat bahwasannya tidak tercapainya ketuntasan minimal yang telah ditetapkan dikarenakan ada beberapa kelompok peserta didik yang tidak mengumpulkan hasil proyeknya secara tepat waktu. Sehingga persentase kelulusan hanya mencapai 59,38%. Menurut peneliti kurangnya persentase kelulusan disebabkan karena belum banyaknya peserta didik yang memiliki perangkat komputer sehingga mengakibatkan beberapa kelompok tidak mengerjakan proyek yang menjadi tugas mereka. Dan untuk seterusnya masalah ini akan dipecahkan pada siklus berikutnya.

## 2. Siklus 2

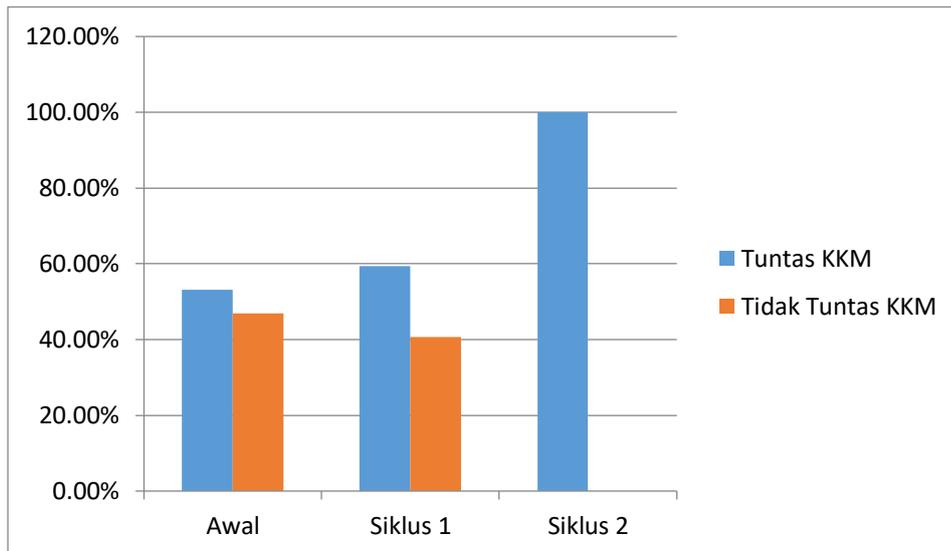
Pada Siklus 2 ini tugas proyek yang diberikan membuat proyek proposal. Masalah pada siklus 1 diselesaikan dengan cara tidak hanya menggunakan microsoft word, Dengan menggunakan sembarang *pengolah kata* ternyata membuat peserta didik lebih tertarik dan hasilnya semua proyek dapat dikumpulkan secara tepat waktu. Dan hasil yang didapat pada siklus ini adalah:

Tabel 4.3 Tabel Ketuntasan Peserta didik Siklus 2

Kondisi	Awal		Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas KKM	17	53,12%	19	59,38%	32	100,00%
Tidak Tuntas KKM	15	46,88%	13	40,62%	0	0,00%
Jumlah	32	100%	32	100%	32	100%

Hasil belajar peserta didik pada materi pengolah kata kelas X AKL semester 1 bisa dilihat pada tabel 4.3 yang mana peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 32 orang dan yang tidak ada peserta didik yang tidak tuntas KKM. Sedangkan persentase ketuntasan KKM pada siklus 2 ini mencapai titik maksimal yaitu 100%. Hal ini mencerminkan ketuntasan minimal sudah tercapai. Jika dilihat pada tabel 4.3,

presentase kelulusan naik sebesar 6,26% dari kondisi awal ke siklus 1 dan 40,62% dari siklus 1 ke siklus 2. Sehingga dari kondisi awal ke siklus 2 persentase ketuntasan naik sebesar 46,88%. Kenaikan signifikan terjadi pada siklus 1 ke siklus 2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IX A dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.9 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

Menurut pengamatan pada siklus 2 ini ketercapaian ketuntasan minimal sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Dengan cara mebebaskan penggunaan *software*, peserta didik sangat antusias dalam pembuatan proyek mereka.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasar hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media *internet* dalam pembelajaran SIMKOMDIG materi pengolah kata Kelas X AKL semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 SMK Widya Praja Ungaran. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar peserta didik dari 52,12% tuntas KKM pada kondisi awal meningkat menjadi 59,38% tuntas KKM pada siklus 1 dan 100% tuntas KKM pada siklus 2.

#### **B. Implikasi**

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan media internet dapat diterapkan pada Kompetensi Dasar (KD) yang lain.

#### **C. Saran**

1. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran SIMKOMDIG pada materi Pengolah kata sangat efektif untuk dilakukan dalam proses belajar-mengajar. Untuk itu diharapkan guru bisa menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada materi SIMKOMDIG yang lain. Di samping itu juga dapat diterapkan pada pembelajaran bidang studi yang lain.
2. Bagi peserta didik, dapat memperoleh pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, sekolah hendaknya membantu guru dan peserta didik dengan menyediakan media pembelajaran dan sumber materi yang memadai.

## DAFTAR PUSTAKA

Aina Mulyana, 2012, Pengertian Hasil Belajar dan Faktor Belajar, <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>.

David Krathwol, 2016, Taksonomi Bloom, [https://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi\\_Bloom](https://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom).

Made Wena, 2010, Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tujuan Konseptual Operasional, Jakarta, Bumi Aksara.

Mahmud Yunus, 1990, Pokok Pokok Pendidikan dan Pengajaran, Jakarta, Hardika Agung.

Muhammad Fikri Alamsyah, 2015, Penggunaan Media Windows Movie Maker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta didik pada Pembelajaran Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia.

Surakhmad Winarno, 1986, Pengantar Interaksi Mengajar Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran, Bandung.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )  
DARING /ONLINE**

**A. IDENTITAS SATUAN PENDIDIKAN**

Satuan Pendidikan	: SMK WIDYA PRAJA UNGARAN
Program Keahlian	: SPK
Kompetensi Keahlian	: SKK
Mata pelajaran	: SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kelas	: X
Materi Pokok	: PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Semester	: 1
Pertemuan ke	: PERTAMA
Alokasi Waktu	: 9 x 45 ( 3 x pertemuan )

**B. KOMPETENSI DASAR**

3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.

4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

**C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

3.1.1. Siswa mampu mengevaluasi ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif

3.1.2. Siswa mampu membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif

4.1.1 Siswa mampu memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata

4.1.2 Siswa mampu membuat tulisan deskriptif

4.1.3 Siswa mampu mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata

#### **D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran daring Google Classroom, Google form, Edmodo dan WhatsApp Grup menggunakan pendekatan saintifik, menggali informasi, berdiskusi, tanya jawab dan melakukan praktek langsung, diharapkan peserta didik mampu :

1. Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif
2. Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif
3. Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata
4. Membuat tulisan deskriptif
5. Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata

#### **E. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Laptop
2. WA
3. Internet
4. Zoom
5. Google form
6. Google classroom
7. Edmodo

#### **F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **a. Pendahuluan**

Mengkondisikan kelas maya edmodo melalui grup WhatsApp, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada,

melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran, meminta berdoa sebelum mengikuti pembelajaran.

b. Kegiatan inti

i. Pertemuan 1

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://tips-dan-trik-teknikinformatika.blogspot.com/2020/07/tata-cara-penulisanpengetikankarya.html> yang dibagikan melalui kelas maya
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi logika dan algoritma komputer.
- Peserta didik diminta menuliskan resume secara deskriptif pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.

ii. Pertemuan 2

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://tips-dan-trik-teknikinformatika.blogspot.com/2020/07/praktek-mengoperasikan-microsoftword.html> yang dibagikan melalui kelas maya Edmodo.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.

- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain serta mempraktekkan pembuatan proposal dalam pengolahan kata.

iii. Pertemuan 3

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://tips-dan-trik-teknikinformatika.blogspot.com/2020/07/praktek-mengoperasikan-microsoftword.html> yang dibagikan melalui kelas maya Edmodo.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain serta mempraktekkan pembuatan proposal.
- Guru menunjuk Peserta didik untuk mempresentasikan hasil praktek pengolahan kata yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom

c. Penutup

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

**G. Penilaian**

- a. Pengetahuan ( penugasan/quiz, instrumen soal )
- b. Keterampilan ( penugasan, instrumen hasil proyek )

Ungaran, Juli 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel

**Drs. Eko Sutanto**

**Abdullah Munif, S.Kom**