

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Materi Ajar Ms.Power Point

Mata Pelajaran
SIMKOMDIG



Disusun oleh:
Dahlia, S.Kom

**Kelas
X**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK- YPPS Sumedang
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/ Ganjil
Kompetensi Keahlian	: Perhotelan, Tata Boga dan Tata Busana
Materi Pokok	: Perangkat Lunak Pengolah Presentasi
Pertemuan ke -	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

KI-3 (Pengetahuan) :

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Siskommdig) 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 (Keterampilan) :

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Siskomdig). 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

- 3.5.1. Menelaah fungsi perangkat lunak presentasi
- 3.5.2. Memilih fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi

- 4.5.1. Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi
- 4.5.2. Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

- 1. menyimpulkan fungsi perangkat lunak presentasi melalui kegiatan diskusi dengan benar.
- 2. menyeleksi fitur desain untuk slide sesuai pada perangkat lunak presentasi dengan percaya diri
- 3. merancang slide dengan menggunakan fitur transisi dan animasi yang menarik dengan percaya diri.

E. MATERI AJAR

- 1. Fungsi penggunaan perangkat lunak presentasi
- 2. Fitur perangkat lunak presentasi
 - a) Fitur desain slide
 - b) Fitur transisi dan animasi

F. MODEL / METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan Saintifik
- 2. Model pembelajaran : *Prolem Based Learning*
- 3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, penugasan dan praktik

G. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- 1. Media : Power point, Google Classroom, Zoom, WhatApp, Google Form, Google slide
- 2. Alat : Laptop dan handphone
- 3. Sumber Belajar :
 - a) Cahya Kusuma Ratih, dkk. 2017. *Bahan ajar, Simulasi dan Komunikasi Digital*. Jakarta: Kemdikbud.
 - b) Andi Novianto, 2018. *Bahan ajar, Simulasi dan Komunikasi Digital*. Solo : Penerbit Erlangga.
 - c) <https://www.nesabamedia.com/pengertian-microsoft-powerpoint/>
 - d) https://www.youtube.com/watch?v=I_bCt8ttQ-o
 - e) https://www.youtube.com/watch?v=O83vb_aMA0Y

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
A. KEGIATAN PENDAHULUAN		10 Menit
Daring menggunakan zoom	<p>Orientasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan salam dan selanjutnya peserta didik menjawab 2. Guru meminta ketua kelas memimpin do'a sebelum pelajaran berlangsung 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran <p>Motivasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengingatkan dan memotivasi peserta didik untuk tetap bersemangat dalam belajar dan selalu bersikap jujur dan disiplin. <p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan pembelajaran sebelumnya 6. Guru menyampaikan informasi cakupan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
B. KEGIATAN INTI		45 Menit
<i>Fase 1</i> Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik <i>mengamati</i> tayangan perangkat lunak presentasi yang di tampilkan oleh guru. 2. Peserta didik <i>merumuskan masalah/menanya</i> seputar tayangan perangkat lunak presentasi 	
<i>Fase 2</i> Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik melalui diskusi <i>mengumpulkan informasi</i> tentang fungsi dari perangkat lunak presentasi dari berbagai sumber dengan pengawasan guru, 4. Peserta didik menyeleksi fitur desain yang cocok untuk digunakan 5. Peserta didik menyeleksi trasnsisi dan animasi akan digunakan. 	
<i>Fase 3</i> Membimbing Penyelidikan secara individu atau kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik <i>menganalisis informasi</i> penting dalam diskusi berkaitan dengan fungsi dari perangkat lunak presentasi dan fitur umum yang sering digunakan pada slide presentasi dengan pengawasan guru 	
<i>Fase 4</i> Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik menyimpulkan dan <i>mengkomunikasikan</i> informasi yang di dapa berkaitan dengan fungsi dari perangkat lunak presentasi dengan pengawasan guru 8. Peserta didik menggunakan fitur desain slide power point 9. Peserta didik merancang slide dengan fitur trasnsisi dan animasi pada perangkat lunak pengolah presentasi. 10. Peserta didik menyajikan hasil rancangan dengan cara presentasi 	

	11. Guru melakukan pengamatan untuk nilai sikap dan keterampilan peserta didik	
<i>Fase 5</i> Mangevaluasi	12. Peserta didik secara mandiri menyelesaikan evaluasi yang diberikan guru melalui LKPD pada google classroom.	
C. KEGIATAN PENUTUP		5 Menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini 2. Guru memberikan refleksi kesimpulan dan peserta didik merangkumnya 3. Peserta didik mendapatkan informasi rencana pembelajaran yang akan datang 4. Guru mengakhiri pembelajaran dan mempersilahkan peserta didik berdoa dan bersyukur atas segala nikmat yang diberikan Allah SWT. 	

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Teknik Penilaian

- 1) Penilaian sikap : Observasi
- 2) Pengetahuan : Tes Tulis pada LKPD
- 3) Penilaian Keterampilan : Penilaian Prektik pada LKPD

b. Instrumen Penilaian

- 1) Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap
- 2) Penilaian pengetahuan : Soal (Google Classroom, Google Form)
- 3) Penilaian praktik : Praktik (Google Slide)

c. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- 1) Pembelajaran remedial pada peserta didik yang hasilnya kurang dari KKM 75
Kegiatan pembelajaran remedial antara lain :
 - a. pembelajaran ulang
 - b. bimbingan perorangan
 - c. belajar kelompok
 - d. pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar.
- 2) Pembelajaran pengayaan diberikan pada peserta didik yang hasil belajarnya >75.
Kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan pendalaman materi antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Sumedang, Oktober 2021
Guru Mata Pelajaran

TETTY MUJIZAT,S.Pd.
NUPTK.0549749650230082

DAHLIA,S.Kom.
NUPTK.5160766667300013

