

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP ) 2

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Ungaran

Mata Pelajaran : INFORMATIKA

(Tema/Sub Tema/PB untuk SMP)

Kelas/ Semester: VII/GANJIL

Materi Pokok : Sistem Operasi dan Berbagai Perangkat Lunak

Alokasi Waktu : 2 x 40 MENIT

### Kompetensi Inti (KI)

- KI-3 Memahami Pengetahuan (Faktual, Konseptual, dan Prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 Mencoba, Mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumberlain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	<b>Kompetensi Pengetahuan</b> 3.2. Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	<ul style="list-style-type: none"><li>Memahami konsep rumus dan menyimpan data dalam microsoft excel.</li></ul>
	<b>Kompetensi Keterampilan</b> 4.1. Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat rumus dan pemakaian beberapa fungsi microsoft excel dengan tepat.</li></ul>

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses belajar mengajar diharapkan siswa dapat

- Mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi teks, tabel, grafik, gambar, dan diagram
- Memasukan formula (fungsi)
- Menghitung jumlah data dari sebuah table
- Menghitung rata-rata dari sebuah data dalam table
- Mencari banyaknya data dengan criteria tertentu
- Menentukan nilai terkecil dari sebuah data
- Menentukan nilai terbesar dari sebuah data
- Memfilter data
- Mengurutkan data dengan menggunakan ikon atau menu secara descending
- Mengurutkan data dengan menggunakan ikon atau menu secara ascending

### B. Materi Pembelajaran

- Perangkat Lunak Pengolah angka

### C. Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
  - Mengorientasikan siswa pada masalah aktual dan autentik
  - Mengorganisasikan siswa untuk belajar
  - Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
  - Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
  - Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
2. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
  - Mengamati
  - Menanya
  - Mengumpulkan data
  - Mengasosiasi
  - Mengomunikasikan

### D. Media Pembelajaran

1. **Media**
  - Power point
  - Modul
2. **Alat**
  - Laptop
  - Spidol
  - Proyektor

### E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan Ke-1

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	Melakukan pembukaan dengan salam, bersyukur, dan berdoa. Memeriksa kehadiran siswa.	1 menit
Apersepsi	Mengubungkan materi pembelajaran dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang pernah dialami peserta didik.	2 menit
Motivasi	Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	2 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
<i>Stimulation</i> (Pemberian rangsangan)	Guru menunjukkan beberapa contoh perangkat lunak, apa nama dan fungsi perangkat lunak tersebut.	5 menit
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan data)	Guru menyajikan perangkat lunak pengolah angka , menu, ikon dan fungsi-fungsinya.	10 menit

<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Mengasosiasi/ mengolah informasi dan data tentang perangkat lunak pengolah angka, nama, bagian dan fungsi dengan mempraktikkan satu per satu fungsi ikon tersebut dan perbedaan pada data angka yang diolah	10 menit
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Mengkomunikasikan  Setiap siswa mencoba soal yang diberikan guru menggunakan perangkat lunak pengolah angka dan mengetahui kesalahan soal yang diberikan dan menggunakan formula yang benar sehingga data dapat tersaji sesuai yang diinginkan	10 menit
<i>Generalization</i> Menarik Kesimpulan	Melalui diskusi kelompok peserta didik membuat kesimpulan tentang fungsi masing-masing ikon dalam perangkat lunak pengolah angka	5 menit

### C. Kegiatan Penutup (5 Menit)

#### a. Simpulan

Peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi pendidik membuat simpulan tentang Perangkat lunak pengolah angka.

- Peserta didik diberikan arahan tentang kegunaan yang lebih kompleks dari Perangkat Lunak Pengolah angka, misalnya tentang data validasi, filter dan macro.

#### b. Evaluasi

- Memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang Perangkat Lunak Pengolah angka dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.

#### c. Refleksi

- Meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan dan memberi wawasan lebih pada peserta didik.

#### d. Tindak Lanjut

- Peserta didik diberi tugas membaca buku dan literatur lain yang berkaitan dengan Perangkat Lunak Pengolah angka.

#### e. Penutup

- Berdo'a dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran.

### F. Alat Pembelajaran

1. Komputer Unit / Laptop
2. LCD Proyektor
3. Screen LCD / Papan tulis

### G. Bahan Pembelajaran

1. Kertas HVS
2. Spidol Boardmarker

### H. Sumber Pembelajaran

1. Buku paket Informatika SMP kelas 7 Penerbit erlangga
2. Buku pendamping Microsoft Excel 2010 dan 2013
3. LKS dan modul yang disusun guru mapel sendiri

#### 4. Internet

#### I. Instrumen Penilaian

- Teknik Unjuk kerja ( Performance )
- Bentuk instrumen

#### Uji Prosedur

- a. Buatlah diagram 2 OS beserta aplikasi perkantoran dan sebutkan pula masing-masing program pengolah angkanya
- b. Praktikkan salah satu fungsi toolbar dengan membuat satu contoh tabel sederhana dari Microsoft Excel

#### Rubrik Uji prosedur

No.	Instrumen	Skala Kuantitatif			
		4	3	2	1
1.	Menjelaskan pengertian workbook dan worksheet.				
2.	Menyebutkan nama salah satu menu bar serta toolbar				
3.	Menggunakan salah satu fungsi menu bar dan toolbar				
4.	Membuat tabel sederhana				
5.	Menggunakan fungsi matematika yang sederhana				
Jumlah					

#### Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan menu dan ikon pada program pengolah angka</li> <li>2. Menggunakan menu dan ikon pada program pengolah angka</li> <li>3. Membuat dokumen baru</li> <li>4. Mengetahui kesalahan/error dalam penulisan rumus Excel dan cara mengatasinya</li> </ol>	Tes tertulis	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan fungsi worksheet!</li> <li>2. Mengapa program Ms. Excel disebut spreadsheet atau lembar sebar?</li> <li>3. Sebutkan tiga cara mengakhiri Ms. Excel 2010!</li> <li>4. Bagaimana aturan pemberian nama sel pada Microsoft Excel 2010?</li> <li>5. Bagaimana cara menyimpan file Excel dengan nama lain?</li> <li>6. Jika hasil rumus ##### apa yang harus dilakukan?</li> <li>7. Apa perbedaan antar pengaturan mata uang Currency dan Accounting?</li> </ol>

Skor penilaian

NO.	URAIAN	SKOR
1	Langkah –langkah benar, hasil benar dan waktu lebih cepat dari ketentuan	4
2	Langkah –langkah benar, hasil benar waktu tidak tepat	3
3.	Langkah –langkah benar, hasil kurang tepat	2
4.	Langkah –langkah salah, hasil salah	1
5.	Tidak praktek	0

Keterangan skor :

- Skor 4 = Amat baik
- Skor 3 = Baik
- Skor 2 = Cukup
- Skor 1 = Kurang
- Skor 0 = Sangat kurang

Jumlah skor maksimal :  $5 \times 4 = 20$

Nilai siswa :  $\frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

Skor maksimal

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**Sarhan Hadi Sugiarto, S.Pd**  
NIP. 19700615 199702 1 001

Ungaran, 1 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Siti Sholihah Ari Susanti', written over the text 'Guru Mata Pelajaran'.

**Siti Sholihah Ari Susanti, S.Kom.**  
NIP.197811132006042011