

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Muh 1 Kepanjen
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Integrasi Antar Aplikasi dan Fitur Lanjut Aplikasi Office Alokasi
Waktu : 12 x 45 menit (3x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3	KI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.1. Menenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).
- 1) menjelaskan cara melakukan object linking and embeding
 - 2) menyusun daftar isi menggunakan table of content
 - 3) menyusun daftar referensi menggunakan table of reference
- 4.1.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.
- 1) menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya
 - 2) membuat undangan menggunakan mailmerge
 - 3) mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes
- 4.1.2. Memakai fitur lanjut aplikasi office
- 1) mempraktikkan Filter dan Data Validation
 - 2) mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Computational Thinking dan STEMA Informatika serta menggunakan model Fliped Classroom, Blended Learning dan Project Based Learning (PjBL) peserta didik dapat:

Menjelaskan cara melakukan object linking and embeding, menyusun daftar isi menggunakan table of content dan menyusun daftar referensi menggunakan table of reference, serta membuat laporan karya tulis ilmiah dengan integrasi berbagai objek didalamnya, membuat undangan menggunakan mailmerge dan mempraktikkan Filter dan Data Validation serta mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang, sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan prilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

D. Materi

Pembelajaran

Standar Level :

- Object linking and embedding
- Table of Content,
- Table of Reference
- Mailmerge
- Track Changes

Low Level :

- Tipografi, indentasi, tabulas, grafik, gambar, tabel, bullet and numbering, page numbering, page break, footnote, shapes, text box serta wordart.
- Mail Merge dan Track Changes
- Filter dan Data Validation,

High Level :

- Macro dan Script

E. Alat, Media dan Sumber

Belajar Alat/Bahan :

- Spidol, papan tulis
- Laptop & LCD
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet

Media :

Bahan ajar di <http://classroom.google.com>

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.1.1	Menjelaskan cara melakukan object linking and embedding
4.1.1.1	Mempraktikkan icon dan menu object linking and embedding serta track changes

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Flipped Classroom dan Blended Learning

Metode : Diskusi, Simulasi dan Praktik

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classromm)

- Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classrom (akun smaridasa) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classrom

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classromm)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom.
- Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.

3) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi object linking and embedding.

4) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 3 Saat kelas dimulai	<ul style="list-style-type: none">• Siswa berdiskusi di kelas bersama teman dan guru mengenai berbagai masalah dalam bentuk pertanyaan yang telah dirangkumnya saat melakukan pembelajaran mandiri di rumah, serta berlatih untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan kemampuan yang diharapkan.• Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya.• Guru melakukan simulasi pengintegrasian objek pengolah kata kedalam pengolah angka dan sebaliknya serta integrasi objek-objek yang lebih kompleks.• Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan umpan balik dari guru

5) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)
- Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup.

6) Kegiatan Mandiri Terstruktur (60 menit)

- Guru memposting materi tambahan di Google Classroom yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan keterampilan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LKS
- Siswa didorong untuk selalu mencari tahu hal-hal apa saja yang belum mereka fahami
- Guru selalu membimbing siswa untuk melakukan pendalaman pemahaman siswa secara daring melalui Google Classroom maupun tatap muka.

2. Pertemuan Kedua (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.1.2	menyusun daftar isi menggunakan table of content
3.1.3	menyusun daftar referensi menggunakan table of reference
4.1.1.2	membuat undangan menggunakan mailmerge
4.1.2.1	mempraktikkan Filter dan Data Validation

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Flipped Classroom dan Blended Learning

Metode : Diskusi, Simulasi dan Praktik

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classroom)

- Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classroom (akun smaridasa) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classroom

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom.
- Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.

3) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas. (Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation.

7) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 3 Saat kelas dimulai	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi di kelas bersama teman dan guru mengenai berbagai masalah dalam
	<p>bentuk pertanyaan yang telah dirangkumnya saat melakukan pembelajaran mandiri di rumah, serta berlatih untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan kemampuan yang diharapkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan- pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya. • Guru melakukan simulasi dan penguatan dalam membuat Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation dan sebaliknya. • Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan simulasi dari guru.

8) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.
- Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)
- Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup.

9) Kegiatan Mandiri Terstruktur (60 menit)

- Guru memposting materi tambahan di Google Classroom yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
- Siswa melanjutkan mengerjakan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LKS
- Siswa didorong untuk selalu mencari tahu hal-hal apa saja yang belum mereka fahami
- Guru selalu membimbing siswa untuk melakukan pendalaman pemahaman siswa secara daring melalui Google Classroom maupun tatap muka.

**3. Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)
Kompetensi Dasar**

No.	Deskripsi
3.1.	Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).
3.10.1	Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya
3.1.1.1	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dikehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan Informatika dengan pendekatan Computational Thinking dan STEAM CS
4.1.1	Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.
4.1.2	Memakai fitur lanjut aplikasi office

b. Model dan Pendekatan

Pembelajaran Model : Problem

Based Learning

Pendekatan : Computational Thinking dan STEMA Informatika

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

1) Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)
- Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi yang telah didapatkan mulai dari Object Linking dan Embeding, Table of content, Table of reference, Mailmerge, hingga Filter dan Data Validation.
- Guru menjelaskan indikator pembelajaran kemudian memberikan konsep dasar, petunjuk atau referensi yang diperlukan dalam pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
<p>Tahap 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p>	<p>Guru menayangkan berbagai fakta mengenai gambar/objek tentang salah satu tujuan wisata dalam kasus ini wisata di seputar Batu-Malang. Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan.</p>

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan
<p>Tahap 2 Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran / peserta didik</p>	<p>Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah ruang lingkup pembelajaran. Peserta didik dikelompokkan secara heterogen, masing-masing mengkaji lembar kegiatan/aktivitas eksperimen. (Literasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Google Maps • Searching dan Browsing • Trip Advisor <p>Peserta didik mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan, konsep-konsep yang harus didiskusikan dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk memecahkan masalah di Google Docs</p>
<p>Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu</p>	<p>Studi Kasus Help-US</p> <p>Saya tinggal di Samarinda bersama istri dan dua orang anak saya yang berumur 6 dan 10 tahun. Kami sekeluarga berencana pergi berlibur ke kota Batu Malang selama 5 hari. Adapun budget yang tersedia sebesar 10 juta rupiah. Dan tempat-tempat yang wajib kunjungi adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jembatan Merah Plaza Surabaya 2. Pasar Kapasan Surabaya 3. Ziarah ke Sunan Ampel 4. Menikmati hiburan di BNS selama dua malam 5. Jatim Park 1 6. Jatim Park 2 7. Eco Green 8. Musium Satwa 9. Musium Angkut 10. Petik Apel 11. Selecta 12. Alun-alun Malang 13. Wisata belanja batu/malang

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	<p>Bantulah keluarga tersebut menyusun rencana liburan yang paling ekonomis dan efektif sesuai schedule dan budget yang tersedia.</p> <p>Kemudian tentukan berapa jarak dan rute terpendek yang dapat ditempuh dengan efisien?</p> <p>Berapa KM jarak BNS menuju Jatipark 2 serta berapa menit jika harus ditempuh dengan berjalan kaki?</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi alternatif solusi terkait masalah yang dirumuskan dengan berbagai referensi, literatur, aplikasi dan pengetahuan yang anda miliki.</p>
<p>Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>Peserta didik diskusi dan menjawab pertanyaan dalam lembar kegiatan/aktivitas belajar dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis melalui Google Docs pada Classroom. (Tanggung jawab)</p> <p>Peserta didik membuat proposal travel agent kepada customer dengan destinasi wisata yang kompleks disertai profile destinasi, itenary dan pembiayaan serta alternatif penawaran dengan muatan tipografi, indentasi, tabulasi, grafik, gambar, tabel, bullet and numbering dan integrasi object lainnya.</p> <p>Peserta didik mempresentasikan proposal travel agent serta pembahasan hasil temuan dan penarikan kesimpulan. (Percaya diri)</p>
<p>Tahap 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing guru melakukan analisis terhadap pemecahan masalah yang telah ditemukannya. • Mendiskusikan hasil pengamatan dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan. (Literasi) • Membuat kesimpulan bersama guru dan siswa

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

•

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100×4
= 400

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

Mengetahui
Kepala Sekolah

Malang, 19 September 2020

Guru Mata Pelajaran

MULYONO

NIM : 203153772709