**CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Sekolah : SMA Negeri 10 Nusantara**

**Mata Pelajaran : Informatika**

**Kelas/Semester : X / Ganjil**

**Materi Pokok : Integrasi Antar Aplikasi dan Fitur Lanjut Aplikasi Office**

**Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (4x Pertemuan)**

1. **Kompetensi Inti (KI)**

|  |  |
| --- | --- |
| **KI 1** | **KI 2** |
| 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. | 1. Menghayati dan mengamalkan perilaku a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), e. bertanggung jawab, f. responsif, dan g. pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional. |
| **KI 3** | **KI 4** |
| 1. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang a. ilmu pengetahuan, b. teknologi, c. seni, d. budaya, dan e. humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. | 1. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan. |

1. **Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**
   1. Mengenal 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. menyajikan presentasi integrasi antar aplikasi office menggunakan aplikasi presentasi

4.1.1. Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.

menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya

membuat undangan menggunakan mailmerge

mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes

4.1.2. Memakai fitur lanjut aplikasi office

mempraktikkan Filter dan Data Validation

mempraktikkan macro dan script untuk tugas yang berulang

1. **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.

1. **Materi Pembelajaran**

**Standar Level :**

- Object linking and embeding

- 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

1. **Alat, Media dan Sumber Belajar**

**Alat/Bahan :**

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

**Media :**

* video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata : <https://www.youtube.com/watch?v=qB9uCT_EAus>

**Sumber Belajar**

* + - * 1. Internet :
* <http://kurikulum.kemdikbud.go.id/id>
* <http://classroom.google.com> (smaridasa account)
  + - * 1. Modul Unit Pembelajaran Informatika

1. **Kegiatan Pembelajaran**
   1. **Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)**

**Indikator Pencapaian Kompetensi**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi** |
| 3.1.1  4.1.1.1 | Menjelaskan cara melakukan object linking and embeding  Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes |

**Model dan Pendekatan Pembelajaran**

**Model :** Flipped Classroom dan Blended Learning

**Metode :** Diskusi, Simulasi dan Praktik

**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

1. 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.

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 materiobject linking and embeding.

1. Kegiatan Inti (110 menit)

| Sintak model pembelajaran | Deskripsi |
| --- | --- |
| **Tahap 3**  Saat kelas dimulai | * + 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 |

1. 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.

1. 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.
  1. **Pertemuan Kedua (3 x 45 menit)**

**Indikator Pencapaian Kompetensi**

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

**Model dan Pendekatan Pembelajaran**

**Model :** Flipped Classroom dan Blended Learning

**Metode :** Diskusi, Simulasi dan Praktik

**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 Classrom

1. 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.

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 Table of content, Table of reference, Mailmerge, Filter dan Data Validation.

1. Kegiatan Inti (110 menit)

| **Sintak model pembelajaran** | **Deskripsi** |
| --- | --- |
| **Tahap 3**  Saat kelas dimulai | * + 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 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. |

1. 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.

1. 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.
  1. **Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)**

**Kompetensi Dasar / PLB / BP**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi** |
| 3.1.  4.1.1  4.1.2 | Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).  Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto.  Memakai fitur lanjut aplikasi office |

***IPK Praktek Lintas Bidang (PLB) dan Berpikir Komputasi (BP) yang terkait***

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi** |
| 3.10.1  3.1.1.1 | Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya  Menyelesaikan permasalahan-permasalahan dikehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan Infromatika dengan pendekatan Computational Thinking dan STEMA Informatika |

**Model dan Pendekatan Pembelajaran**

**Model :** Problem Based Learning

**Pendekatan :** Computational Thinking dan STEMA Informatika

**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.

1. Kegiatan Inti (110 menit)

| Sintak model pembelajaran | Deskripsi |
| --- | --- |
| **Tahap 1**  Orientasi peserta didik kepada masalah | 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. ( <https://www.youtube.com/watch?v=qB9uCT_EAus>)  Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan  (*Berpikir Kritis*) |
| **Tahap 2**  Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran/  peserta didik | 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*)   * *Google Maps* * *Searching dan Browsing* * *Trip Advisor*   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* |
| **Tahap 3**  Membimbing  penyelidikan individu | [Studi Kasus Help-US](https://classroom.google.com/u/1/c/MjE1MDM0MTM5MVpa/a/MjY2NDM2MDI0N1pa/submissions/by-status/and-sort-name/list)  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:  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  Bantulah keluarga tersebut menyusun rencana liburan yang paling ekonomis dan efektif sesuai *schedule* dan *budget* yang tersedia.  Kemudian tentukan berapa jarak dan rute terpendek yang dapat ditempuh dengan efesien?  Berapa KM jarak BNS menuju Jatimpark 2 serta berapa menit jika harus ditempuh dengan berjalan kaki?  Peserta didik mengidentifikasi alternatif solusi terkait masalah yang dirumuskan dengan berbagai referensi, literatur, aplikasi dan pengetahuan yang anda miliki. |
| **Tahap 4**  Mengembangkan danmenyajikan hasil karya | Peserta didik diskusi dan menjawab pertanyaan dalam lembar kegiatan/aktivitas belajar dan menyajikannya dalam bentuk laporan tertulis melalui *Google Docs* pada *Classroom*. (*Tanggung jawab*)  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. (*Kreativitas*)  Peserta didik mempresentasikan proposal travel agent serta pembahasan hasil temuan dan penarikan kesimpulan. (*Percaya diri*) |
| **Tahap 5**  Menganalisa dan  mengevaluasi proses  pemecahan masalah | * + 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 |

1. Kegiatan Penutup (10 menit)

* Peserta didik membuat dan menyampaikan proposal dan kesimpulan hasil diskusi melalui Assignment Google Classroom. (Integritas)
* Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan mandiri tidak terstruktur untuk meneruskan perencanaan proyek, serta mengucapkan salam penutup.
  1. **Pertemuan Keempat (3 x 45 menit)**

**Indikator Pencapaian Kompetensi**

|  |  |
| --- | --- |
| **No.** | **Deskripsi** |
| 4.1.1.3 | menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya |

**Model dan Pendekatan Pembelajaran**

**Model :** PjBLdan BleandedLearning

**Pendekatan :** STEMA Informatika dan Computational Thinking

**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 menyampaikan Tujuan pembelajaran.
* Guru membagi siswa kedalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang dengan sebaran merata dan sudah disiapkan sebelumnya dan siswa duduk berdasarkan kelompok.
  + 1. Kegiatan Inti (110 menit)

| **Sintak model pembelajaran** | **Deskripsi** |
| --- | --- |
| **Tahap 1**  Pertanyaan Essensial | Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan essential / mendasar untuk didiskusikan :  Apakah anda pernah traveling ?  Siapakah yang senang traveling ?  Berapa kali dalam setahun anda travelling ?  Tahukah anda tentang travel agent ?  Darimanakah mereka keuntungan yang mereka dapatkan ?  Apakah syarat mendirikan travel agen berbadan hukum ?  Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan didalam kelompok.  (*Komunikasi, Toleransi, Tanggung jawab*) |
| **Tahap 2**  Mendesign perencanan proyek | Siswa bekerja secara berkelompok untuk membuat sebuah perencanaan bagaimana proyek mereka dilaksanakan di bidang Biro Perjalanan Wisata.  - study kelayakan  - permodalan  - penganggaran  - pembiayaan  - pemasaran  - evaluasi  Membuat proposal travel agent kepada customer dengan destinasi 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.  (*Kreatifitas, Inovasi, Kolaborasi, Jujur, mandiri, gotong royong*) |

1. Kegiatan Penutup (10 menit)

* Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai perencanaan proyek
* Guru memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan mandiri tidak terstruktur untuk meneruskan perencanaan proyek, serta mengucapkan salam penutup.
* Untuk mengembangkan karakter yang diperoleh dalam pembelajaran, diberikan penugasan kunjungan fisik ke salah satu *Travel Agen* yang ada di daerahnya.

1. Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur (PjBL)

* Kegiatan yang belum diselesaikan dalam tatap muka dilanjutkan dalam kegiatan tugas mandiri Tidak Terstruktur sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| **Tahap 3**  Menyusun Jadwal | Peserta didik bersama guru menyusun jadual pelaksanaan projek (dapat dilaksanakan diawal atau saat pembelajaran) |
| **Tahap 4**  Monitoring | Guru memantau progres project yang disusun mulai dari perencanaan, pelaksanaan maupun hasil melalui media google classroom.  Hasil pemantauan dituangkan dalam bentuk jurnal dan rubrik panilainnya |
| **Tahap 5**  Menguji hasil, fakta dan Data Percobaan | Guru menilai hasil penguasaan kompetensi sebagaimana yang menjadi target capaian melalui performent peserta didik.  (*Komunikasi*) |
| **Tahap 6**  Mengevaluasi | Guru melakukan evaluasi kegiatan sebagai bahan refleksi dan memberikan umpan balik dalam rangka memperbaiki kinerja untuk kemajuan selanjutnya  (*Inovasi*) |

1. **Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**
2. **Teknik dan Bentuk Penilaian**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek** | **Teknik Penilaian** | **Bentuk Penilaian** | **Instrumen Penilaian** | **Rubrik Penilaian** |
| 1. | Pengetahuan | Tes Tulis | PG dan Uraian | *Terlampir* | *terlampir* |
| 2. | Keterampilan | Praktik  Project | Instrumen Penilaian Observasi | *Terlampir* | *terlampir* |

1. **Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**
2. Pembelajaran Remedial

* Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75.
* Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan alamat di Google Classroomdan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
* Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

1. Pengayaan

Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di Google Classroom

Samarinda, Juli 2019

Mengetahui

Kepala SMAN 10 Nusantara Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Kepala, M.S.I** **Putu Wiwik, S.Kom, M.Pd**

NIP. 196808161990031010 NIP. 198607282014082002

**Lampiran RPP :**

**Instrumen dan Rubrik Penilaian**

**LAMPIRAN 1 :**

1. **Sikap**

* **Penilaian Observasi (**[**https://forms.gle/nJ8Px8jGR3FQcKhS8**](https://forms.gle/nJ8Px8jGR3FQcKhS8) **)**

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Siswa** | **Aspek Perilaku yang Dinilai** | | | | **Jumlah Skor** | **Skor Sikap** | **Kode Nilai** |
| **BS** | **JJ** | **TJ** | **DS** |
| 1 | Soenarto | 75 | 75 | 50 | 75 | 275 | 68,75 | C |
| 2 |  | ... | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

*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 x 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

* **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pernyataan** | **Ya** | **Tidak** | **Jumlah Skor** | **Skor Sikap** | **Kode Nilai** |
| 1 | Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan. | 50 |  | 250 | 62,50 | C |
| 2 | Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara. |  | 50 |
| 3 | Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok. | 50 |  |
| 4 | ... | 100 |  |

*Catatan :*

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50

2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 4 x 100 = 400

3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (250 : 400) x 100 = 62,50

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 juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

* **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya:

Nama yang diamati : ................................................

Pengamat : ................................................

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pernyataan** | **Ya** | **Tidak** | **Jumlah Skor** | **Skor Sikap** | **Kode Nilai** |
| 1 | Mau menerima pendapat teman. | 100 |  | 450 | 90,00 | SB |
| 2 | Memberikan solusi terhadap permasalahan. | 100 |  |
| 3 | Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok. |  | 100 |
| 4 | Marah saat diberi kritik. | 100 |  |
| 5 | ... |  | 50 |

*Catatan :*

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100

2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500

3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 500) x 100 = 90,00

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)

1. **Pengetahuan**

* **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda***(Lihat lampiran)*
* **Penugasan***(Lihat Lampiran)*

Tugas Rumah

a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada LMS

b. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian pada LMS

1. **Keterampilan**

* **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

**Instrumen Penilaian**

| **No** | **Aspek yang Dinilai** | **Sangat**  **Baik**  **(4)** | **Baik**  **(3)** | **Kurang**  **Baik**  **(2)** | **Tidak**  **Baik**  **(1)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Kesesuaian konten |  |  |  |  |
| 2 | Argumentasi |  |  |  |  |
| 3 | Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah |  |  |  |  |

*Kriteria penilaian (skor)*

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

**Instrumen Penilaian Diskusi**

| **No** | **Aspek yang Dinilai** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Penguasaan materi diskusi |  |  |  |  |
| 2 | Kemampuan menjawab pertanyaan |  |  |  |  |
| 3 | Kemampuan menyelesaikan masalah |  |  |  |  |

*Keterangan :*

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

* **Penilaian Proyek***(Lihat Lampiran)*
* **Penilaian Produk***(Lihat Lampiran)*

1. **Instrumen Penilaian (terlampir)**
2. Pertemuan Pertama
3. Pertemuan Kedua
4. Pertemuan Ketiga

Samarinda, 16 Juli 2019

Mengetahui

Kepala SMAN 10 Nusantara Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Kepala, M.S.I** **Putu Wiwik, S.Kom, M.Pd**

NIP. 196808161990031010 NIP. 198607282014082002

***Catatan Kepala Sekolah***

................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

\***Semua Bahan dan Penilaian ditanamkan di Google Classroom**

\***Ini hanyalah contoh**