

MODUL AJAR INFORMATIKA

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

Nama Penyusun : Fauzan Fiqriansyah
Sekolah : SMA Negeri 1 Bandung
Tahun Pelajaran : 2022-2023
Jenjang Sekolah : SMA
Tema : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Materi : Fitur lanjutan Aplikasi Office - Membuat video animasi menggunakan power point
Kelas/Fase : X / E
Alokasi Waktu : 3 JP (3 kali pertemuan)

- 1 JP = 45 menit

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik mengetahui bagaimana cara mengoperasikan software untuk merancang media presentasi yakni Microsoft Power Point di perangkatnya masing-masing

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri
2. Berpikir Kritis
3. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Komputer atau laptop yang terpasang software Microsoft Power Point
2. PPT Materi
3. Proyektor

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas X SMAN 1 Bandung, Tahun Ajaran 2022/2023

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Moda Pembelajaran : Luring (Tatap Muka)
2. Pendekatan : Saintifik
3. Pengaturan Peserta Didik : Individu
4. Model Pembelajaran : Langsung (*Direct Instruction*)
Project Based Learning
5. Metode Pembelajaran : Demonstrasi, tanya jawab

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami konsep dasar mengenai animasi
2. Siswa mampu melakukan penambahan image pada power point
3. Siswa mampu membuat sebuah objek di power point
4. Siswa mampu melakukan pengaturan background pada power point

5. Siswa mampu melakukan pengaturan transition pada power point
6. Siswa mampu melakukan penambahan animation pada power point
7. Siswa mampu menggunakan animation pane untuk mengatur timeline pada power pont
8. Siswa mampu melakukan pengaturan motion pada power point
9. Siswa mampu menggunakan trigger pada power point
10. Siswa mampu melakukan penambahan dan pengaturan suara pada power point
11. Siswa mampu melakukan pengkonversian power point ke dalam bentuk video
12. Siswa mampu menciptakan video animasi dalam bentuk video

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Membuat video animasi menggunakan power point dapat meringankan beban kerja komputer atau laptop kita dibanding menggunakan software lain untuk membuat animasi lain yang memakan banyak sekali RAM

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah anda pernah menonton video animasi? Jika sudah pernah, pernahkah kalian berpikir bagaimana cara membuat animasi?
2. Tahukah kalian bahwa power point dapat membantu kita membuat animasi?
3. Menurutmu fitur-fitur apa saja yang terdapat di power point yang dapat membantu kita membuat animasi ?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I (3 JP x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, Guru menyapa peserta didik dan melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran. • Guru memastikan peserta didik agar sudah sarapan pagi dan minum air putih yang cukup • Dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik. • Guru melakukan presensi siswa • Guru melakukan penguatan karakter kepada peserta didik tentang pentingnya mengawali kegiatan dengan berdoa sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan • Guru memberikan kata-kata bijak untuk hari ini sebagai motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>FASE 1 – MENYAMPAIKAN TUJUAN DAN MEMPERSIAPKAN PESERTA DIDIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. • Peserta didik bertanya jawab dengan mencoba menjawab soal sederhana yang ditayangkan (Pertanyaan Pemantik) • Peserta didik menganalisis manfaat mengenai pembuatan animasi menggunakan power point. 	105 menit

	<p>FASE 2 – MENDEMONSTRASIKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan guru yang membagikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai konsep dasar animasi dengan cermat • Peserta didik dikondisikan secara individu untuk membuka power point di laptop/komputernya masing-masing • Peserta didik meniru tata cara penambahan image pada power point yang didemonstrasikan oleh guru • Peserta didik meniru tata cara pembuatan objek pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara mengatur background pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara mengatur transition pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. <p>FASE 3 – MEMBIMBING PELATIHAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil dari peserta didik mengidentifikasi dan juga demonstrasi yang dilakukan oleh guru, peserta didik mempraktikkan secara langsung apa yang telah didemonstrasikan oleh guru, lalu guru memberikan arahan pengerjaan serta pengecekan • Peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi maupun praktek dibimbing oleh guru dengan bertanya kesulitan yang ia alami dan memberikannya motivasi serta arahan <p>FASE 4 – MENGECEK PEMAHAMAN DAN MEMBERIKAN UMPAN BALIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selesai melakukan praktik, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya, lalu guru menanggapi hasil kerja siswa tersebut <p>FASE 5 – MEMBERIKAN KESEMPATAN UNTUK PELATIHAN LANJUTAN DAN PENERAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti • Guru menyampaikan materi untuk minggu selanjutnya • Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

Pertemuan II (3 JP x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, Guru menyapa peserta didik dan melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran. • Guru memastikan peserta didik agar sudah sarapan pagi dan minum air putih yang cukup • Dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik. • Guru melakukan presensi siswa • Guru melakukan penguatan karakter kepada peserta didik tentang pentingnya mengawali kegiatan dengan berdoa sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan • Guru memberikan kata-kata bijak untuk hari ini sebagai motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>FASE 1 – MENYAMPAIKAN TUJUAN DAN MEMPERSIAPKAN PESERTA DIDIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. • Peserta didik mengulas materi yang sebelumnya telah diajarkan ke peserta didik • Peserta didik akan melanjutkan praktek yang akan dilakukan hari ini <p>FASE 2 – MENDEMONSTRASIKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dikondisikan secara individu untuk membuka power point di laptop/komputernya masing-masing • Peserta didik meniru tata cara penambahan animation pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara menggunakan animation pane pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara menggunakan motion pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara menggunakan trigger pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara mengatur dan menambahkan suara pada power point yang didemonstrasikan oleh guru. • Peserta didik meniru tata cara mengkonversi power point menjadi video yang didemonstrasikan oleh guru. <p>FASE 3 – MEMBIMBING PELATIHAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil dari peserta didik mengidentifikasi dan juga demonstrasi yang dilakukan oleh guru, peserta didik mempraktikkan secara langsung apa yang telah di 	105 menit

	<p>demonstrasikan oleh guru, lalu guru memberikan arahan pengerjaan serta pengecekan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi maupun praktek dibimbing oleh guru dengan bertanya kesulitan yang ia alami dan memberikannya motivasi serta arahan <p>FASE 4 – MENGECEK PEMAHAMAN DAN MEMBERIKAN UMPAN BALIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selesai melakukan praktik, Peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerjanya, lalu guru menanggapi hasil kerja siswa tersebut <p>FASE 5 – MEMBERIKAN KESEMPATAN UNTUK PELATIHAN LANJUTAN DAN PENERAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti • Guru menyampaikan materi untuk minggu selanjutnya • Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

Pertemuan III (3 JP x 45 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, Guru menyapa peserta didik dan melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran. • Guru memastikan peserta didik agar sudah sarapan pagi dan minum air putih yang cukup • Dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik. • Guru melakukan presensi siswa • Guru melakukan penguatan karakter kepada peserta didik tentang pentingnya mengawali kegiatan dengan berdoa sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan • Guru memberikan kata-kata bijak untuk hari ini sebagai motivasi peserta didik 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>FASE 1 – MENENTUKAN PERTANYAAN MENDASAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membahas materi yang sebelumnya telah diajarkan. • Peserta didik menjawab beberapa pertanyaan seperti Apakah kalian pernah melihat video animasi? Apakah kalian pernah melihat animasi yang dibuat 	105 menit

menggunakan power point? Apakah kalian pernah membuatnya?

- Peserta didik menonton video animasi yang dibuat menggunakan power point

FASE 2 – MENDESAIN PERANCANAAN PRODUK

- Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang siswa yang bersifat heterogen.
- Peserta didik mengerjakan dua proyek yang telah dijelaskan oleh guru, yakni proyek pertama siswa bersama sama secara kooperatif melakukan pembuatan scenario animasi yang akan dibuat. Project yang kedua adalah membuat animasinya menggunakan power point berdasarkan scenari yang telah dibuat.
- Peserta dijelaskan aturan main dalam kelompok kerja pembuatan scenario animasi oleh guru.

FASE 3 – MENYUSUN JADWAL

- Peserta didik akan mengerjakan proyek-proyek tersebut selama dua kali pertemuan. Berikut jadwal siswa untuk pelaksanaan proyek.

No	Kegiatan
1	Pembuatan scenario animasi yang akan dibuat
2	Membuat animasinya menggunakan power point berdasarkan scenari yang telah dibuat

Dengan instruksi diatas, otomatis alat dan bahan harus disiapkan dan dibawa oleh siswa secara kooperatif pada pertemuan kedua pelaksanaan proyek

- Peserta didik dapat membuat scenario sesuai kesepakatan kelompok masing-masing.

FASE 4 – MEMONITOR PESERTA DIDIK DAN KEMAJUAN PROYEK

- Peserta didik diawasi dan dimonitor oleh guru dalam jalannya kegiatan peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

FASE 5 – MENGUJIKAN HASIL

- Peserta didik mempresentasikan hasil proyek mereka (Scenario animasi yang akan dibuat).

FASE 6 – EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR

- Dari presentasi yang di paparkan masing-masing perwakilan kelompok, guru memberikan tanggapan/ umpan balik bersama siswa yang lain.

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti • Guru menyampaikan materi untuk minggu selanjutnya • Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit
---------	--	----------

E. ASESMEN

- Asesmen Diagnostik : -
- Asesmen Formatif : Presentasi hasil proyek
- Asesmen Sumatif :LKPD Aktivitas TIK-K7-01 dipraktikan secara langsung menggunakan laptop/computer masing-masing.

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, diberikan alternatif penugasan membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.

Remedial

Dilakukannya Remedial pada peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan latihan yang diberikan.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Setelah mengajarkan materi Pembuatan video animasi pada Microsoft Power Point ini, guru diharapkan merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Guru dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan reflektif berikut :

1. Apakah materi dapat tersampaikan dengan baik?
2. Apakah ada sesuatu yang menarik pada pembelajaran materi ini?

Setelah melaksanakan pembelajaran materi Pembuatan video animasi pada Microsoft Power Point ini, peserta didik diharapkan merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Peserta didik dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan reflektif berikut :

1. Apakah kalian memahami konsep dasar animasi?
2. Apakah kalian dapat melakukan penambahan image pada power point?
3. Apakah kalian dapat membuat sebuah objek di power point?
4. Apakah kalian dapat melakukan pengaturan background pada power point?
5. Apakah kalian dapat melakukan pengaturan transition pada power point?
6. Apakah kalian dapat melakukan penambahan animation pada power point?
7. Apakah kalian dapat menggunakan animation pane untuk mengatur timeline pada power point?
8. Apakah kalian dapat melakukan pengaturan motion pada power point?
9. Apakah kalian dapat menggunakan trigger pada power point?
10. Apakah kalian dapat melakukan penambahan dan pengaturan suara pada power point?
11. Apakah kalian dapat melakukan pengkonversian power point ke dalam bentuk video?
12. Apakah kalian dapat menciptakan video animasi dalam bentuk video?

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

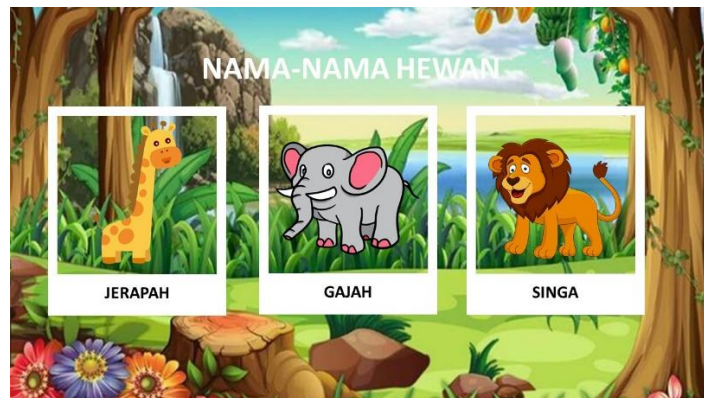
Aktivitas TIK-K7-01 : Fitur lanjutan Aplikasi Office

Apa yang kita perlukan?

Komputer/laptop yang telah terpasang aplikasi Microsoft Power Point , dan beberapa file untuk Latihan, diantaranya :

1. Background berupa image jpg (dapat mencari di google)
2. Beberapa gambar binatang berupa png atau image dengan background transparan (dapat mencari di google)
3. Audio/Backsound (dapat mencari di google)

Apa yang kita lakukan?



Buatlah beberapa slide pada power point yang menampilkan hewan-hewan beserta namanya. Anda bisa menambahkan background & gambar-gambar yang telah didapat di google, transisi, objek, animasi, dan fitur-fitur lainnya pada slide-slide tersebut sehingga menghasilkan animasi yang menarik.

Rubrik Penilaian

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup
Tampilan	Sangat menarik	Menarik	Cukup Menarik
Fitur-fitur yang digunakan	Menggunakan lebih dari 6 Fitur	Menggunakan lebih dari 3 Fitur	Menggunakan kurang dari 3 Fitur

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku Belajar Microsoft Power Point Mahir Step-by-Step oleh Christopher Lee
- [\[SLIDE 1\] MEMBUAT ANIMASI POWERPOINT #1 - YouTube](#)
- [Animasi dan multimedia \(microsoft.com\)](#)

C. Glosarium

- **Animasi** : film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.
- **Audio** : alat peraga yang bersifat dapat didengar.
- **Objek** : benda, hal, dan sebagainya yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan, dan sebagainya.
- **Transisi** : peralihan dari keadaan (tempat, tindakan, dan sebagainya) pada yang lain
- **Trigger** : Fitur pada power point yang berfungsi untuk menjalankan animasi apabila kita mengklik object yang sudah kita beri fitur trigger ini.
- **Video** : suatu media pengirim pesan yang dapat memperlihatkan suara serta gambar bergerak.

D. Daftar Pustaka

Guru, A. (2019). *Sintak Model Pembelajaran Project Based Learning dan Penerapannya*.
<https://www.amongguru.com/sintak-model-pembelajaran-project-based-learning-dan-penerapannya/>

Kemendikbud. (n.d.). *Model Ajar*.

Ni'mah, R. F. (2013). MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN SISWA SEKOLAH DASAR. *JPGSD, 02(01)*.
<https://media.neliti.com/media/publications/251309-model-pembelajaran-langsung-untuk-mening-6fd26d46.pdf>