

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Garut
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Integrasi Antar Aplikasi dan Fitur Lanjut Aplikasi Office
Pertemuan ke- : 1-4
Alokasi Waktu : 12 x 45 menit (4x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 dan KI 2	
<p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	
KI 3	KI 4
<p>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.</p>	<p>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.</p>

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

- 3.1. Mengetahui lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).
 - 1) menjelaskan cara melakukan object linking and embedding
 - 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 embedding 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 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

E. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

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

Media :

- Bahan ajar di Schoology

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 embeding
4.1.1.1	Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding 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 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 Schoology.
- 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 dengan lingkup materi object linking and embeding.

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

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	<p>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 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 Schoology. (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 Schoology 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 Schoology 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 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 Schoology.
- 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.

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.

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> 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.

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 Schoology. (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 Schoology 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 Schoology maupun tatap muka.

3. Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)

a. Kompetensi Dasar / PLB / CT

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 Infomatika 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
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. Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan
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) <ul style="list-style-type: none"> • Google Maps • Searching dan Browsing • Trip Advisor Peserta didik mendiskusikan hal-hal yang harus

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
	dikerjakan, konsep-konsep yang harus didiskusikan dan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk memecahkan masalah di Google Docs
<p>Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu</p>	<p><u>Studi Kasus Help-US</u> 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 <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 Jatimpark 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</p>	Peserta didik diskusi dan menjawab pertanyaan

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>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>
Tahap 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<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

3) Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik membuat dan menyampaikan proposal dan kesimpulan hasil diskusi melalui Assignment Schoology. (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.

4. Pertemuan Keempat (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

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

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : STEMA Informatika dan Blended Learning

Pendekatan : PjBL dan Computational Thinking

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

4) 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 membagi siswa kedalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang dengan sebaran merata dan sudah disiapkan sebelumnya dan siswa duduk berdasarkan kelompok.

5) Kegiatan Inti (110 menit)

Sintak model pembelajaran	Deskripsi
Tahap 1 Pertanyaan Essensial	<p>Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan essential / mendasar untuk didiskusikan :</p> <p>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 ?</p> <p>Guru menayangkan video tentang penawaran dari sebuah biro perjalanan wisata untuk didiskusikan didalam kelompok.</p>
Tahap 2 Mendesain perencanaan proyek	<p>Siswa bekerja secara berkelompok untuk membuat sebuah perencanaan bagaimana proyek mereka dilaksanakan di bidang Biro Perjalanan Wisata.</p> <ul style="list-style-type: none">- study kelayakan- permodalan- penganggaran- pembiayaan- pemasaran- evaluasi <p>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.</p>

6) 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.

7) Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur (PjBL)

- Melaksanakan proyek dengan pelaporan aktivitas proyek melalui Schoology. (Kelompok)
- Peserta didik bersama guru menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji proses dan hasil belajar, evaluasi pengalaman belajar

G. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian Observasi	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

Lampiran 1

Tabel 1. Kisi-Kisi, Soal Pengetahuan, Kunci Jawaban, dan Cara Pengolahan Nilai

KD 3.1. Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1.Mengenal lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan cara melakukan object linking and embeding 2. Menyusun daftar isi menggunakan table of content 3. Menyusun daftar referensi menggunakan table of reference 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan cara melakukan object linking dan embeding 2. Siswa dapat menjelaskan cara menyusun daftar isi menggunakan table of content 3. Siswa dapat menjelaskan cara menyusun daftar referensi menggunakan 	1. Tes tulis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan cara melakukan object linking dan embedding! 2. Jelaskan cara menyusun daftar isi menggunakan table of content! 3. Jelaskan cara menyusun daftar referensi menggunakan table of references!

Kunci Jawaban Soal:

1. Cara melakukan object linking dan embeding adalah
 - 1) Buka file yang ingin dihubungkan(dibuat object linking dan embeding) misalnya file Ms word dan Ms excel.
 - 2) Buka file tujuan (misal Ms.excel), blok/seleksi object yang ingin delink dan diembed (misal sebuah table)
 - 3) Lalu klik copy
 - 4) Buka file sumber(Ms. Word), letakan kursor dibagian yang ingin ditambahkan OLE(Object Linking dan Embeded)
 - 5) lalu pada menu home pilih paste special
 - 6) pilih paste atau paste link lalu document Ms. Word lalu ok

2. Cara menyusun daftar isi dengan table of content
 - 1) Ubah style Bab menjadi Heading 1, sub bab menjadi Heading 2, sub subab menjadi Heading 3 dst (dengan cara menyeleksi judul baba tau subabnya saja lalu pilih stylenya di menu home)
 - 2) Klik kursor pada halaman yang ingin dibuat daftar isi
 - 3) Klik menu references
 - 4) Pilih table of content
 - 5) Pilih yang sesuai

3. Cara menyusun daftar referensi dengan table of references
 - 1) Ubah style Bab menjadi Heading 1, sub bab menjadi Heading 2, sub subab menjadi Heading 3 dst (dengan cara menyeleksi judul baba tau subabnya saja lalu pilih stylenya di menu home)
 - 2) Klik kursor pada halaman yang ingin dibuat daftar isi
 - 3) Klik menu references
 - 4) Pilih table of content
 - 5) Pilih yang sesuai

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai

Nomor 1 Nilai Maksimal 30

1. Nilai 26 - 30 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 21 – 25 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 11 - 20 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 2 Nilai Maksimal 35

1. Nilai 31 - 35 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 21 – 30 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 11 - 20 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 3 Nilai Maksimal 35			
1. Nilai 31 - 35 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban			
2. Nilai 21 – 30 : jika jawaban sesuai kunci jawaban			
3. Nilai 11 - 20 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban			
Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban			
Contoh Pengolahan Nilai			
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	30	Nilai perolehan KD pegetahuan : penjumlahan dari skor penilaian $30+20+20 = 70$
2.	2	20	
3.	3	20	
Jumlah		70	

Lampiran 2

Tabel 2. Instrumen Penilaian Keterampilan.

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

KD 4.1.2. Memakai fitur lanjut aplikasi office

IPK	Kategori			
	10 - 69	70 - 79	80 - 89	90 - 100
1. Mempraktikkan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes	Tidak dapat mempraktekan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes	Terdapat 3-4 kesalahan dalam mempraktekan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes	Terdapat 1-2 kesalahan dalam mempraktekan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes	Tepat dalam mempraktekan icon dan menu object linking dan embeding serta track changes
2. Membuat undangan menggunakan mailmerge	Tidak dapat mempraktekan cara membuat undangan menggunakan mailmerge	Terdapat 3-4 kesalahan dalam mempraktekan cara membuat undangan menggunakan mailmerge	Terdapat 1-2 kesalahan dalam mempraktekan cara membuat undangan menggunakan mailmerge	Tepat dalam mempraktekan cara membuat undangan menggunakan mailmerge
3. Menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya	Tidak dapat menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya	Terdapat 6-10 kesalahan dalam menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya	Terdapat 1-5 kesalahan dalam menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya	Tepat dalam menyusun laporan / proposal dengan integrasi berbagai objek didalamnya

**LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI**

KOMPETENSI : KD 3.1 DAN 4.1.1 DAN 4.1.2

No	Nama Siswa	Observasi			Jumlah Skor	Rata rata Nilai
		Keaktifan	Tanggung Jawab	Kerja Sama		
		(1)	(2)	(3)		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

Keterangan pengisian skor

90 – 100 Sangattinggi

80 – 89 Tinggi

70 – 79 Cukuptinggi

0 – 69 Kurang

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan sesuai ketidaktuntasannya.

- 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 Schoology dan 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.

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Ulangan Harian Ke :
Tanggal Ulangan Harian :
Bentuk Ulangan Harian :
Materi Ulangan Harian :
(KD / Indikator) :
KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High :

- 1) Mencari informasi secara online tentang Fitur-fitur tambahan lain pada aplikasi perkantoran
- 2) Mencoba sendiri Fitur-fitur tambahan pada aplikasi perkantoran
- 3) 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 Schoology

Garut, Juli 2019

Mengetahui

Kepala SMAN 1 Garut

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. ACHDIAT KUSDANI, M.Pd
NIP. 19600227 198403 1 004

DICKY NOFYAN H, ST
NIP. -