

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
Pendamping Taman Baca Masyarakat Surabaya

1. Topik Materi:	Membuat Silabus Pembelajaran Sederhana: Penulisan Kreatif
2. Capaian Program:	Peserta terampil menggunakan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran
3. Tujuan Program:	1) Peserta mampu <u>menyusun perencanaan program pelatihan menulis</u> secara mandiri untuk TBMnya. 2) Peserta mampu <u>merancang materi-materi</u> terkait program pelatihan menulis yang akan diselenggarakan di TBM masing-masing.
4. Indikator Capaian:	1) Peserta mampu mengintegrasikan teknologi informasi (Moodle, Google Doc., dan Zoom) untuk merancang layanan pendidikan literasi.
5. Media Pembelajaran:	1) Zoom 2) Google Doc. 3) MOOC

6. Aktivitas Pembelajaran

No.	Aktivitas	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan <i>Play to learn</i> <i>Permainan dilakukan saat vid.con melalui Zoom, permainan ini akan menguji pengetahuan dasar tentang Silabus dan RPP. Petunjuk tebakan (clue) berupa bagian dari silabus atau RPP. Tutor akan memberikan kunci jawaban dengan disertai nomor sehingga setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan jika jawaban yang dimilikinya tepat sesuai dengan jawaban pertanyaan. Setiap anggota memiliki jawaban dari nomor yang berbeda.</i> <p>Persiapan (asynchronous)</p> <ol style="list-style-type: none"> Membagi anggota kelompok menjadi 8 peserta/grup melalui grup WA Memberikan nomor dan kunci jawaban berdasarkan nomor urut penulisan anggota kelompok di grup WA <p>Permainan (synchronous)</p> <ol style="list-style-type: none"> Tutor akan memberikan petunjuk satu persatu melalui <i>chat</i> Zoom berupa bagian dari Silabus terlebih dahulu (jika Round 1 selesai, maka dilanjutkan bagian dari RPP). Peserta di setiap kelompok akan berkompetisi untuk menjadi yang tercepat dalam menjawab pertanyaan. 	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> e. Peserta hanya boleh menjawab dengan kunci jawaban yang sudah dibagikan kepada setiap peserta. f. Peserta yang curang, seperti mengaku dengan nomor yang berbeda dari yang sudah ditetapkan untuk menjawab pertanyaan maka poinnya akan dikurangi g. Peserta tercepat dan tepat dalam menjawab diberikan kesempatan untuk membuka treasure (poin akan diakumulasi per-tim) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Inti <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membangun pengertian Silabus dan Rencana Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan stimulus, menampilkan 2 contoh silabus (konvensional dan menarik) b. Tanya jawab tentang pemikiran awal peserta tentang merancang silabus dan rencana pembelajaran c. Menjelaskan komponen utama dari Silabus dan RPP ➤ Menjelaskan merancang silabus dengan bantuan aplikasi ➤ Implementasi Silabus dan RPP, mengenalkan aktivitas yang memuat <i>play to learn</i> 	20 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi dan Penutup <ul style="list-style-type: none"> ➤ Penugasan untuk merancang Silabus dan RPP untuk 5x pertemuan aktivitas literasi berbasis digital dengan materi: “Penulisan Kreatif” 	10 menit

7. Rubrik Penilaian

	Deskripsi Penugasan	Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Bobot Penilaian
1	Rancangan Silabus Materi: “Penulisan Kreatif”	Kesesuaian isi silabus berdasarkan komponen utama silabus, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi Dasar 2. Materi Pokok 3. Indikator 4. Evaluasi 5. Aktivitas 6. Alokasi Waktu 7. Sumber dan Media Pembelajaran 	Keseluruhan komponen utama dalam silabus terjabarkan dengan baik dan saling berkesinambungan	Sangat Memuaskan
			Sebagian komponen utama dalam silabus terjabarkan dengan baik dan saling berkesinambungan	Memuaskan
			Sebagian komponen utama dalam silabus terjabarkan dengan baik	Baik
			komponen utama dalam silabus belum terjabarkan dengan baik	Kurang

	Deskripsi Penugasan	Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Bobot Penilaian
2	Rancangan RPP Materi: "Penulisan Kreatif"	Kesesuaian isi RPP berdasarkan komponen utama silabus, yaitu: 1. Materi Pembelajaran 2. Tujuan Pembelajaran 3. Indikator 4. Media Pembelajaran 5. Aktivitas Pembelajaran 6. Alokasi Waktu 7. Rubrik Penilaian 8. Refleksi	Keseluruhan komponen utama dalam RPP terjabarkan dengan baik dan saling berkesinambungan,	Sangat Memuaskan
			Sebagian komponen utama dalam RPP terjabarkan dengan baik dan saling berkesinambungan	Memuaskan
			Sebagian komponen utama dalam RPP terjabarkan dengan baik dan saling berkesinambungan	Baik
			komponen utama dalam RPP belum terjabarkan dengan baik	Kurang
		Keterandalan penggunaan IoT dalam merancang RPP beserta komponen utama	Keseluruhan rancangan pembelajaran dalam setiap pertemuan menggunakan kreatifitas melalui IoT dengan sangat terampil	Sangat Memuaskan
			Keseluruhan rancangan pembelajaran dalam setiap pertemuan menggunakan kreatifitas melalui IoT dengan terampil	Memuaskan
			Sebagian rancangan pembelajaran dalam setiap pertemuan menggunakan kreatifitas melalui IoT dengan terampil	Baik
			Rancangan pembelajaran dalam setiap pertemuan belum menggunakan kreatifitas melalui IoT	Kurang

8. Refleksi Pembelajaran