



SMP ISLAM AS-SUNNAH
BAGIK NYAKA - LOMBOK TIMUR

Revisi 2023

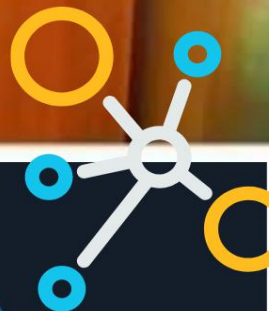


MODUL

PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

**Berekayasa dan Berteknologi Untuk
Membangun NKRI**

PENYUSUN: MAHMUD DIANTO



Penjelasan Ruang Lingkup Tema

1. **Video, Audio, Gambar** adalah hasil rekaman atau jepretan dengan menggunakan gawai
2. **Editing** adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film/program/tayangan
3. **Internet** adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer di seluruh dunia.
4. **Software** adalah bagian dari komputer yang terdiri dari beberapa perintah di mana pengoperasiannya dilakukan melalui mesin komputer

Tujuan Kerangka

1. Membantu Santri mengetahui manfaat penggunaan Komputer dan jaringan Internet secara produktif
2. Memahami teknik dasar editing video/audio dan Desain Grafis

Dimensi Terkait

1. Dimensi 1: Beriman, Bertakwa dan berakhlak mulia
 - Akhlak Pribadi
 - Akhlak bernegara.
 - Akhlak kepada manusia.
2. Dimensi 2: Kreatif
 - Gagasan yang orisinal.
 - Karya dan tindakan yang orisinal.
 - Alternatif solusi permasalahan.

TUJUAN PENGEMBANGAN

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi santri SMP Islam As-sunnah memberikan kesempatan kepada Santri sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar serta memberikan kontribusi dan dampak bagi lingkungan sekitarnya. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam kompetensi, Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan. Dimensi tersebut adalah: *Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, Bergotong royong, Mandiri, Bernalar kritis, Kreatif.*

Dalam upaya mempersiapkan Santri agar mampu mengembangkan berbagai kompetensi tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Tujuh tema sebagai berikut yang dapat berubah setiap tahunnya: ***Gaya Hidup Berkelanjutan, Kearifan lokal, Bhinneka Tunggal Ika, Bangunlah Jiwa dan Raganya, Suara Demokrasi, Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI dan Kewirausahaan.***

Mempertimbangkan kondisi dan lingkungan yang ada, SMP Islam As-sunnah Bagik Nyaka mengembangkan 3 (Tiga) Tema pilihan yakni sebagai berikut:

1. Bangunlah Jiwa dan Raganya
2. Berekayasa untuk membangun NKRI
3. Kewirausahaan

Modul ini digunakan sebagai panduan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI dengan judul “Santri Mandiri, Kreatif dan Berteknologi”. Dalam Projek ini terdapat Beberapa aktifitas yang dapat dilakukan oleh Santri. Setiap aktivitas merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk melanjutkan pada tahap berikutnya.

Tahapan dalam Proyek “Santri Mandiri, Kreatif dan Berteknologi”.

Tahap Pengenalan: Membangun kesadaran Santri terhadap pentingnya keahlian Ilmu teknologi di Era Modern

Pengenalan Dasar Ilmu Teknologi 1	Pengalaman Praktik Baik pemanfaatan TIK 2	Asesmen Diagnostik 3
--------------------------------------	--	-------------------------

Tahap Kontektualisasi: Mengkontekstualisasikan di lingkungan sekolah dan masyarakat

Menjelaskan Dasar-Dasar Ilmu teknologi, Jenis-jenis Media dan Fungsinya 4	Pengenalan karya Video/Audio/Foto 5	Mengenal berbagai Software dan Hardware 6
---	--	--

Tahap Aksi: Berkelompok dalam mengimplementasikan aksi dari pembelajaran yang sudah diuraikan.

Praktik menggunakan Komputer 7	Praktik akses internet aman & sehat 8	Mencoba Video/Foto Editing Inspiratif 9
-----------------------------------	--	--

Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut: Pameran Karya-karya Santri dan dijadikan bahan evaluasi dan refleksi. Menyusun Strategi dalam menindaklanjuti program lanjutan.

Memilih proyek sesuai minat dan bakat 10	Memamerkan karya Video/Desain Grafis 11	Reflesi dan Evaluasi 12
---	--	----------------------------

Dimensi dan Elemen Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan.

Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Di Akhir Fase D (Kelas VII-IX)
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan akhlak mulia	Akhlak Pribadi	Integritas	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain
	Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan Berempati kepada orang lain	Mengenal perspektif dan emosi/perasaan dari sudut pandang orang atau kelompok lain yang tidak pernah dijumpai atau dikenalnya. Mengutamakan persamaan dan menghargai perbedaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan.
	Akhlak Bernegara	Melaksanakan Hak dan Kewajiban sebagai Warga Negara Indonesia	Menganalisis peran, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, memahami perlunya mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi sebagai wujud dari keimanannya kepada Tuhan YME.
Kreatif	Menghasilkan Gagasan yang Orisinal		Menghubungkan gagasan yang ia miliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.
	Menghasilkan Karya dan tindakan yang orisinal		Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/ atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain
	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan		Menghasilkan solusi alternatif dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan

Referensi-perkembangan sub-elemen antarfase Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan akhlak mulia

Sub Elemen	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Gagasan yang Orisiona 1	Membiasakan melakukan refleksi tentang pentingnya bersikap jujur dan berani menyampaikan kebenaran atau fakta.	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi-konsekuensinya untuk dirisendiri.	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi-konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain	Menyadari bahwa aturan agama dan sosial merupakan aturan yang baik dan menjadi bagian dari diri sehingga bisa menerapkannya secara bijak dan kontekstual.
Karya dan Tindakan yang Orisional	Terbiasa mengidentifikasi hal- hal yang sama dan berbeda yang dimiliki diri dan temannya dalam berbagai hal serta memberikan respon secara positif.	Mengidentifikasi kesamaan dengan orang lain sebagai perekat hubungan sosial dan mewujudkannya dalam aktivitas kelompok. Mulai mengenal berbagai kemungkinan interpretasi dan cara pandang yang berbeda ketika dihadapkan dengan dilema.	Mengenal perspektif dan emosi/perasaan dari sudut pandang orang atau kelompok lain yang tidak pernah dijumpai atau dikenalnya. Mengutamakan persamaan dan menghargai cek perbedaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan.	Mengidentifikasi hal yang menjadi permasalahan bersama, memberikan alternatif solusi untuk menjembatani perbedaan dengan mengutamakan kemanusiaan.
Alternatif Solusi Permasalahan	Mengidentifikasi hak dan tanggung jawab orang-orang di sekitarnya serta kaitannya dengan keimanan kepada Tuhan YME.	Mengidentifikasi dan memahami peran, hak, dan kewajiban dasar sebagai warga negara serta kaitannya dengan keimanan kepada Tuhan YME dan secara sadar mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.	Menganalisa peran, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, memahami perlunya mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi sebagai wujud dari keimanannya kepada Tuhan YME.	Memperoleh hak dan melaksanakan kewajiban kewarganegaraan dan terbiasa mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi sebagai wujud dari keimanannya kepada Tuhan YME.

Referensi-Perkembangan Sub Elemen antar Fase Kreatif

Sub elemen	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang SesuaiHarapan	Sangat Berkembang
Gagasan yang Orisinal	Memunculkan gagasan imajinatif baru yang bermakna dari beberapa gagasan yang berbeda sebagai ekspresi pikiran dan/atau perasaannya.	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Menghubungkan gagasan yang ia miliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan.
Karya dan Tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif.
Alternatif solusi permasalahan	Membandingkan gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.	Berupaya mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambil tidak berhasil berdasarkan identifikasi terhadap situasi	Menghasilkan solusi alternatif dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.

PETUNJUK PRAKTIS

Perangkat ajar ini dirancang untuk membantu guru SMP untuk melaksanakan kegiatan intrakurikuler yang mengusung tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI dengan judul “Santri Mandiri, Kreatif dan Berteknologi”. Proyek ini dirancang dengan cara yang sistematis untuk memberikan teori dan praktik dasar terkait Video Editing dan Desain Grafis. Proyek yang dilakukan sangat ringan dan tetap mengedepankan nilai edukasi sehingga tidak memberatkan Santri dalam proses pembelajaran lainnya.

Penyusun memberikan kewenangan penuh kepada pihak sekolah atau para guru untuk menyesuaikan jumlah aktivitas, alokasi waktu setiap aktivitas yang diterapkan. Penyusun bersedia membantu jika diperlukan adanya masukan, saran maupun alternatif terkait tema proyek ini.

1. Pengetahuan Dasar Ilmu Teknologi

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Video, LCD, whiteboard, Laptop	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	--	---------------------------------------

Persiapan:

- Guru menyiapkan video pembelajaran terkait Ilmu Teknologi
- Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Pelaksanaan:

- Menggali pengetahuan dasar Santri terkait Pengetahuan Teknologi
- Menuliskannya di kertas kecil/Menjawab lisan
- Melakukan secara rolling Santri menyampaikan pemahaman mereka diddepan kelas

Tugas:

Setelah melakukan pelaksanaan, tugas guru bersama siswa mengkonfirmasi jawaban dengan melakukan diskusi kecil (Assesment Formatif).

Tujuan:

Sebagai acuan guru dalam melihat tingkat pemahaman Santri sebelum adanya materi yang disampaikan.

Lampiran 1_Peta Pikiran Pemanfaatan Teknologi
Contoh Peta Pikiran



Sumber: <https://www.jogjahost.co.id/blog/tag/jaringan-komputer/>

2. Menjelaskan Dasar-Dasar Ilmu teknologi, Jenis-jenis Media dan Fungsinya

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Video, LCD, whiteboard, Laptop	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	--	---------------------------------------

Persiapan:

- Guru menyiapkan materi terkait blog/web/internet
- Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Pelaksanaan:

- Menggali pengetahuan dasar Santri terkait materi
- Menuliskannya di kertas kecil, kertas, buku
- Melakukan secara rolling Santri membacakan tulisan kertas tersebut secara acak.

Tugas:

Setelah melakukan pelaksanaan, tugas guru adalah menjelaskan setiap kertas yang dibacakan dan melakukan diskusi kecil (Assessment Formatif).

Tujuan:




Sebagai acuan guru dalam melihat tingkat pemahaman Santri sebelum adanya materi yang disampaikan.

3. Pengenalan Video/Audio/Foto

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Video, LCD, whiteboard, Laptop	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	---	---------------------------------------

Persiapan:

- Guru menyiapkan materi Video dan Audio

Video	Audio	Desain Grafis
		

- Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

Pelaksanaan:

- Menggali pengetahuan dasar Santri terkait materi
- Menuliskannya di kertas kecil
- Menempelkan pada papan yang sudah disediakan hingga membentuk peta pikiran.
- Melakukan secara rolling Santri membacakan tulisan kertas tersebut secara acak.

Tugas:

Setelah melakukan pelaksanaan, tugas guru adalah menjelaskan setiap kertas yang dibacakan dan melakukan diskusi kecil (Assessment Formatif).

Tujuan:

Sebagai acuan guru dalam melihat tingkat pemahaman Santri sebelum adanya materi yang disampaikan.

Lampiran 3_Pemahaman tentang Video/Audio Editing

Contoh Peta Pikiran



4. Mengenal Software dan Hardware

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Video, LCD, whiteboard, Laptop	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	--	---------------------------------------

Persiapan:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
2. Guru menyiapkan materi berkaitan dengan Software dan Hardware



Sumber: <https://www.wps.com/academy/what-are-computer-hardware-and-software/office-news/1865185/>

Pelaksanaan:

1. Santri menyebutkan beberapa komponen inti komputer
2. Santri menyebutkan berbagai aplikasi/Software

Tugas:

Santri menulis dan menyebutkan komponen inti komputer dan kegunaan berbagai software editing gratis.

Tujuan:

Santri mengetahui fungsi hardware dan software komputer

5. Praktik menggunakan Komputer

Waktu: 8 x 40 JP	Bahan: Lab. Komputer	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	-------------------------	---------------------------------------

Persiapan:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
2. Guru menyiapkan Lab. Komputer

Pelaksanaan:

1. Santri praktik menggunakan komputer
2. Santri praktik menggunakan Mouse dan perangkat lainnya

Tugas:

Santri menyalakan dan mematikan komputer sendiri

Tujuan:

Santri terbiasa menggunakan perangkat komputer

6. Praktik mengakses Internet Aman & Sehat

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Lab. Komputer	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	----------------------	---------------------------------------

Persiapan:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
2. Guru menyiapkan Lab. Komputer dan jaringan internet



Sumber: <http://redaksi.waspada.co.id>

Pelaksanaan:

1. Santri praktik membuka berbagai konten di Internet
2. Santri mencatat hal-hala positif yang dijumpai dalam menggunakan internet

Tugas:

Santri menceritakan pengalam belajar dengan memanfaatkan teknologi Internet

Tujuan:

Santri dapat memanfaatkan Internet dengan bijak

7. Mencoba Video/Foto Editing Inspiratif

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Video, LCD proyektor, laptop, kabel	Peran guru: fasilitator/pendamping
----------------------------	---	---------------------------------------

Persiapan:

- a. Guru menyiapkan materi
- b. Guru menyiapkan LCD Proyektor, laptop, kabel yang diperlukan.

Pelaksanaan:

- a. Membuka link Canva.com.
- b. Membuka berbagai menu didalam Canva.com

Tugas:

Membuka berbagai template yang tersedia di canva.com

Tujuan:

- a. Memberikan pemahaman untuk Santri terkait video/foto editing
- b. Melakukan diskusi supaya berpikir kritis dan lebih peka terhadap lingkungan sekitar.

Referensi materi: <https://www.canva.com>

8. Memilih proyek sesuai minat dan bakat

Waktu: 4 x 40 JP	Bahan: Komputer	Peran guru: Fasilitator/pendamping
----------------------------	--------------------	---------------------------------------

Persiapan:

- Guru memfasilitasi pembuatan video atau desain Grafis
- Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan:

- Santri menulis proyek yang mereka pilih kedalam kertas
- Santri membuat kelompok berdasarkan jenis proyek pilihan

Tugas:

- Menyimpan berbagai file di Komputer sekolah
- Menonton kembali hasil editing

Tujuan:

Mempraktikkan Video atau Foto Editing

9. Memamerkan karya Video/Desain Grafis

Waktu: 10 x 40 JP	Bahan: Komputer, laptop, Gawai	Peran guru: Fasilitator/pendamping
-----------------------------	-----------------------------------	---------------------------------------

Persiapan:

- a. Guru memfasilitasi pembuatan video atau desain Grafis
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan:

- a. Mengakses web/aplikasi editing foto dan video
- b. Merekam kembali atau memanfaatkan berbagai template siap edit

Tugas:

- a. Mengunggah video yang dibuat ke youtube sekolah
- b. Menonton video yang diunggah di youtube.

Tujuan:

Siswa terbiasa melakukan praktik baik dan membagikan berbagai manfaat dilingkungan sekitar

Assessment Formatif

Asesmen Formatif merupakan bahan evaluasi untuk guru dari **setiap aktivitas yang ada**, berfungsi untuk memudahkan dalam pencapaian peserta didik. Asesmen menjadi acuan guru untuk mengambil keputusan pencapaian Santri. Dalam aktifitas yang digunakan mencakup dalam assessment formatif ini yaitu poster, refleksi dan tes tertulis.

Assessment Sumatif

Asesmen Sumatif merupakan bahan evaluasi untuk guru yang diimplementasikan **di akhir proses aktivitas yang telah dilakukan Santri**. Aktifitas yang digunakan mencakup dalam assessment sumatif ini yaitu diskusi kelas dan hasil rekaman berupa video/Editing yang dilakukan siswa.

LEMBAR REFLEKSI SISWA

Nama:	Fasilitator:			
Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Aku terlibat aktif dalam proyek ini				
Suasana Proyek membuatku semangat dalam belajar				
Diskusi di proyek ini berjalan asyik dan menyenangkan				
Waktu proyek memadai				
Fasilitator membantuku dalam belajar dan berproses				
Keterampilanku bertambah pada proyek ini				
Masukan/pendapat lain untuk proyek ini:				

LAPORAN PROYEK

Penilaian dalam rapor proyek memadukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai satu komponen. Deskripsi juga disampaikan secara utuh tanpa membedakan aspek tersebut.

Tema Proyek: Berekayasa dan bertekhnologi untuk membangun NKRI

Ada 3 Dimensi yang dibangun dalam proyek ini.

- ❖ Beriman dan Berketuhanan YME
- ❖ Kreatif
- ❖ Berkebinekaan Global

Pedoman Perkembangan Siswa

BB Belum Berkembang	MB Mulai Berkembang	BSH Berkembang Sesuai Harapan	SB Sangat Berkembang
Siswa masih membutuhkan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan	Siswa mulai berkembang kemampuannya namun masih belum ajek	Siswa telah berkembang	Siswa sudah berkembang Kemampuannya hingga berada melampaui harapan dalam tahap ajek

Catatan: *Format Laporan Proyek dijabarkan secara terperinci dalam sesi terpisah (Rapor Siswa)*

**PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA
SMP ISLAM AS-SUNNAH BAGIK NYAKA**

No	Tema	Bentuk Kegiatan	Sasaran Nilai PPP	Mapel Terintegrasi	Waktu	Kelas		Penanggung Jawab Kegiatan	Suksesor Kegiatan
						Semester 1	Semester 2		
1	Bangunlah jiwa dan raganya	Daqo'iq Imaniah, Seminar Santri, Pameran Karya,	Beriman, Bertakwa kepada Allah Azza Wa Jalla, Berakhlak mulia, Gotong Royong, Kreatif, Kritis,	PAI, PKn, PJOK Seni, IPS, Bhs. Indonesia	Hari Kamis	7A	7C	Ustadz Abdul Adzim, S.Pd	Miswari, S.Pd Herjan Pandi K, S.Pd
						7B	7D		
2	Berekayasa dan berteknologi untuk Membangun NKRI	Coding, Desain Grafis, Video Audio Editing, Website	Gotong Royong, Kreatif, Berkebinekaan global, Bernalar kritis	Bahasa Inggris, TIK	Hari Kamis	7C	7A	Mahmud Dianto, S.Pd	
3	Kewirausahaan	Bazar, Ekonomi Kreatif, Budidaya Bioflog, Pembuatan Kompos	Kreatif, Gotong royong, mandiri, bernalar kritis	Matematika, IPA	Hari Kamis	7D	7B	L. M. Rispan Sugi Saputra, S.Pd	

Catatan :

1. Penanggung jawab kegiatan (PJK) membagi dan menyusun jenis kegiatan bersama guru mapel terintegrasi;
2. Kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal 3 JP tiap pekan selama 1 semester;
3. Diakhir semester PJK dan guru mapel terintegrasi menyampaikan laporan kegiatan kepada wali kelas sebagai nilai rapor proyek santri.

Bagik Nyaka, 21 Juli 2022

Kepala SMP Islam As-Sunnah Bagik Nyaka



Ahmad Yani, S.Pd

NIP. 19740924 199903 1 002

ALUR PROYEK PENGEMBANGAN PROFIL PELAJAR PANCASILA SMP ISLAM AS-SUNNAH BAGIK NYAKA

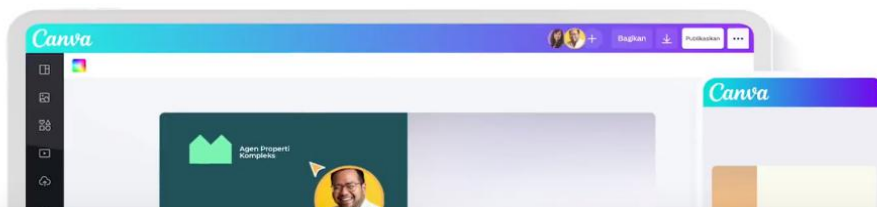
Tema Proyek : Berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI

Kompetensi Dasar	Materi	Juli				Agustus					September					Oktober				November					Desember							
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4				
1. Mengidentifikasi/Sosialisasi P5 Pengetahuan dasar siswa mengenai teknologi Digital	Pengertian P5	█																														
	Pengalaman Belajar TIK																															
	Diagnostik																															
2. Menjelaskan Dasar-Dasar Ilmu teknologi, Jenis-jenis Media dan Fungsinya	Blog/Web/Internet					█																										
	Video/Audio						█																									
	Coding								█																							
	Hardware/Software										█																					
3. Merancang Proyek sesuai pilihan siswa/Kelompok dan menetapkan target.	Dibawah bimbingan Guru Siswa secara berkelompok menentukan Proyek yang ingin dibuat (Video-Audio Editing, Coding, Web)																															
4. Membuat/ Memproduksi Proyek sesuai pilihan siswa	Dibawah bimbingan Guru Siswa secara berkelompok memproduksi Proyek yang sudah ditentukan																															
5. Evaluasi & Umpan Balik	Guru Umpan Balik terhadap proyek yang dilakukan. Bersama Siswa Melakukan Evaluasi Hambatan dan Tindak Lanjut																															
6. Refleksi	Siswa mengisi lembar Refleksi																											█				

Mau desain apa hari ini?

Buat, cetak, atau bagikan karya desain profesional jadi mudah berkat Canva.

Daftar secara gratis



All Flexible Fixed

Frames per second

All

Artificial intelligence

Script to video

Show only 4K Templates

Tags

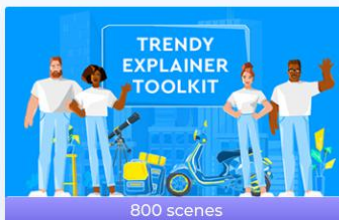
- 3d abstract artistic baby billboard birthday christmas clean collage

More tags



1000 scenes

3D Explainer Video Toolkit



800 scenes

Trendy Explainer Toolkit



1000 scenes

Whiteboard Animation Toolkit



150 scenes



200 scenes



600 scenes



THE VISUAL COMMUNICATION PLATFORM

Create Why Powtoon Solution EDU Enterprise

Pricing Log In

SIGN UP

Create Jaw-Dropping Videos and Presentations

Harness the power of toons to bring your message to life, making your viewers say "Got it!" with a little extra POW!

Get started for free today!

START NOW

