

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK TAMANSISWA MOJOAGUNG
Mata Pelajaran	: SIMULASI KOMUNIKASI DANDIGITAL
Kelas/Semester	: X / 1 (GANJIL)
Tema	: Kewargaan Digital (Literasi Digital)
Pembelajaran ke	: 5
Alokasi Waktu	: 3 Jp / 1 x pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

1. Menjelaskan konsep kewargaan digital (Literasi Digital) dengan benar dan santun
2. Menjelaskan konsep internet safety dengan benar dan santun
3. Menggunakan media Komunikasi sesuai dengan aturan UU ITE
4. Menggali dan memberikan informasi secara bijak

peserta didik akan dapat :

1. Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman dengan tepat dan bertanggung jawab
2. Memilih dan memilah informasi dengan tepat dan bertanggung jawab
3. Menggunakan komunikasi daring asinkron (You tube, face book, tweeter, Whatsapp) dengan baik dan bijak
4. Menggunakan komunikasi daring sinkron (Teleconference, Chatting, Videoconference) dengan tepat.

Materi Pembelajaran

- Konsep Kewargaan Digital
- Pengertian "THINK"

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam dari guru.▪ Guru dan Siswa melakukan penghormatan bendera "Merah Putih sekolah berdo'a serta mengondisikan diri siap belajar.▪ Guru memeriksa kesiapan siswa dengan data kehadiran siswa, kerapian, ketertiban dan kelengkapan sarana belajar.▪ Guru melakukan apersepsi / mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari.▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.▪ Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa.▪ Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.	2 menit

<p>Inti</p>	<p>Mengamati (Merumuskan uraian masalah)</p> <p>-Guru menyajikan gambar komponen tentang Kewargaan digital Yang meliputi</p> <p>a.Lingkungan belajar dan akademis</p> <p>b. Lingkungan sekolah dan tingkah laku</p> <p>c. Kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah</p> <p>– Guru menjelaskan Kata Pengingat “THINK”</p> <p>Menanya (Mengembangkan Kemungkinan penyebab)</p> <p>-Guru memberi kesempatan kepada Siswa untuk mengajukan pertanyaan</p> <p>-Siswa mengajukan pertanyaan mengapa harus memahami komponen kewargaan digital</p>	<p>7 menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. - Guru bersama peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. - Guru mengakhiri pelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran pada pertemuan berikutnya - Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	<p>1 menit</p>

C. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

Bentuk Instrumen dan Instrumen : Uraian, Pengamatan, Tes dan Non Tes

2. Instrumen Penilaian

Teknik dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen dan Instrumen
<p>Tes Tulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah sebuah contoh kegiatan warga digital dalam lingkungan sekolah ! 2. Tindakan apa yang dapat dilakukan untuk menjaga keamanan digital ? 3. Apa yang akan terjadi jika sebagai warga digital tidak mentaati kewargaan digital ? 4. Bagaimana cara menerapkan budaya THINK di lingkungan sekolah
<p>Tes Praktek</p>	<p>Penugasan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok 2. Menerapkan budaya THINK
<p>Tes Lisan</p>	<p>Penilaian berdasarkan banyaknya poin yang diperoleh peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan tentang komponen kewargaan digital</p>

D. ALAT/BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media Pembelajaran : LCD, Perangkat komputer/laptop, whiteboard, bahan powerpoint, internet.

2. Sumber Belajar :
 1. Bahan Ajar Simulasi & Komunikasi Digital untuk SMK, 2017, Direktorat Pembinaan SMK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI
 2. Modul Power point untuk presentasi materi.

Mojoagung, 27 Desember 2021 Guru
Mata Pelajaran

Ardian Rubianto, S.Kom

