























RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)			PRAKARYA 8		
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	1
KELAS	:	VIII A - G	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	KERAJIAN BAHAN LUNAK
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami Pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan teknik pengolahan bahan lunak (tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)			4.1 Memilih jenis bahan dan teknik pengolahan bahan lunak yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal: tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1 Menjelaskan pengertian bahan lunak dan asal bahan lunak, jenis, dan karakteristik bahan lunak.			4.1.1 Melakukan observasi produk kerajinan bahan lunak alam di lingkungan tempat tinggalnya.		
3.1.2 Mendiskusikan prinsip bahan lunak.					
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa memahami pengertian bahan lunak dan asal bahan lunak, jenis, dan karakteristik bahan lunak secara benar					
2. Siswa mendalami materi pengertian bahan lunak pada buku paket prakarya					
3. Siswa melakukan observasi di lingkungannya mengenai kerajinan bahan lunak					
4. Siswa mempraktikkan uji coba pengolahan bahan lunak setelah memperhatikan demonstrasi pengolahan bahan lunak secara tepat					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
				mefbqfx	ta2l7zq
				ojhtqlp	ihylbqe
				qlpxi65	srq2lfm
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan			<u>Pra Pembelajaran</u> -Guru membuat kelas dengan GC serta menjelaskan petunjuk sebelum KBM di mulai. Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC		
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Google Classroom WAG			<u>Pendahuluan</u> -Guru memberikan informasi ke GC masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai. -Guru menuliskan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.		
<b>PENILAIAN</b> √ Penugasan √ Tes Tulis			-Guru membangun konteks untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan yang telah dirancang. <u>Kegiatan Inti</u> -Siswa melakukan Absen online dengan Google Forms. -Siswa mengamati materi yang sudah di share di GC sebagai literasi siswa. -Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan murid jika ada materi yang tidak dipahami. -Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap materi yang diberikan. -Siswa menggali informasi berdasarkan materi yang diberikan. -Menalar teori yang diperoleh dengan menghubungkan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. -Siswa mengerjakan tugas LKS prakarya yang diberikan oleh guru. <u>Penutup</u> -Guru menyampaikan judul materi pembelajaran berikutnya dengan memanfaatkan Chat di GC. -Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.		
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		






RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	2
KELAS	:	VIII A - G	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	KERAJIAN BAHAN LUNAK
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami Pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan teknik pengolahan bahan lunak (tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)			4.1 Memilih jenis bahan dan teknik pengolahan bahan lunak yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal: tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.3. Melaksanakan observasi bahan lunak, baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui buku, film, dan sebagainya).			4.1.2. Membuat produk kerajinan bahan lunak alam.		
3.1.4. Mempraktikkan ujicoba pengolahan bahan lunak alam					
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa mengamati dan mengumpulkan informasi mengenai produk kerajinan bahan lunak secara tepat					
2. Siswa melakukan identifikasi karakter bahan lunak alam melalui penugasan secara tertulis					
3. Siswa membuat rancangan sebuah produk kerajinan dari bahan lunak alam secara tertulis					
4. Siswa melakukan observasi di lingkungan nya mengenai kerajinan bahan lunak					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw dtkgxea mefbqfx ta2l7zq ojhtqlp ihylbqe qlpxi65 srq2lfm	
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan			<p><b>Pra Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC</li> </ul> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> </ul> <p><b>MEDIA PEMBELAJARAN</b></p> <p>Google Classroom WAG</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menuliskan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.</li> <li>-Guru membangun konteks untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab dan yang telah dirancang.</li> </ul> <p><b>PENILAIAN</b></p> <p>√ Penugasan √ Tes Tulis</p> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Absen online dengan Google Forms.</li> <li>-Siswa mengamati materi yang sudah di share di GC sebagai literasi siswa.</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan murid jika ada materi yang tidak dipahami.</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap materi yang diberikan.</li> <li>-Siswa menggali informasi berdasarkan materi yang diberikan.</li> <li>-Siswa merancang kerajinan bahan lunak dari sabun di kertas gambar, hasilnya dibagikan pada GC</li> </ul> <p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan judul materi pembelajaran berikutnya dengan memanfaatkan Chat di GC.</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		






RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	3
KELAS	:	VIII A - G	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	KERAJIAN BAHAN LUNAK
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami Pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan teknik pengolahan bahan lunak (tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)			4.1 Memilih jenis bahan dan teknik pengolahan bahan lunak yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal: tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.5. Memperhatikan demonstrasi pengolahan bahan lunak			4.1.3 Membuat rancangan kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan bahan lunak alam dan membuat kemasan		
3.1.6. Membuat kerajinan bahan lunak alam sesuai rancangan					
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1.Siswa melakukan observasi produk kerajinan bahan lunak alam di lingkungan tempat tinggalnya <i>secara tertulis</i>					
2.Siswa membuat produk kerajinan bahan lunak alam dengan mengikuti persyaratan perancangan produk kerajinan dan sesuai prosedur dengan jujur dn tanggung jawab <i>secara jelas dan komunikatif</i>					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
				mefbqfx	ta2l7zq
				ojhtqlp	ihylbqe
				qlpxi65	srq2lfm
	<i>LKS Prakarya</i>	<i>Buku Paket Pra</i>	<i>Google Classroom (GC)</i>		
METODE PEMBELAJARAN		LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan		<p><b><u>Pra Pembelajaran</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat <i>Material dan Assignment</i> di GC</li> </ul> <p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> <li>-Guru menuliskan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan di pertemuan sebelumnya.</li> </ul> <p><b><u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Absen online dengan Google Forms.</li> <li>-Guru menginstruksikan siswa mempraktekkan membuat kerajinan bahan lunak (sabun kotak) sesuai dengan rancangan yang dibuat</li> <li>-Siswa mengamati video di GC sebagai literasi siswa.</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan murid jika ada materi yang tidak dipahami.</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap materi yang diberikan.</li> <li>-Siswa mengupload hasil kerajianya di GC</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menginformasikan kepada siswa untuk peresentasi di minggu ke 4 dengan memanfaatkan Chat di GC.</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>			
MEDIA PEMBELAJARAN					
<i>Google Classroom</i> <i>WAG</i>					
PENILAIAN					
√ Penugasan √ Tes Tulis					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	4
KELAS	:	VIII A - G	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	KERAJIAN BAHAN LUNAK
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami Pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter dan teknik pengolahan bahan lunak (tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)			4.1 Memilih jenis bahan dan teknik pengolahan bahan lunak yang sesuai dengan potensi daerah setempat (misal: tanah liat, getah, lilin, clay polimer, clay tepung, plastisin, parafin, gips dan lain-lain)		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.5. Memperhatikan demonstrasi pengolahan bahan lunak			4.1.3 Membuat rancangan kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan bahan lunak alam dan membuat kemasan		
3.1.6. Membuat kerajinan bahan lunak alam sesuai rancangan					
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa melakukan finishing pada pembuatan kerajinan bahan lunak alam yang dibuatnya secara benar 2. Siswa mengamati produk kemasan yang cocok untuk produk kerajinan yang dibuatnya secara jelas 3. Siswa membuat rancangan kemasan yang sesuai dengan produk kerajinan bahan lunak alam dan membuat kemasan secara jelas dan komunikatif					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw dtkgxea mefbqfx ta2l7zq ojhtqlp ihylbqe qlpxi65 srq2lfm	
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN		LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan		<p><b>Pra Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC</li> </ul> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> <li>-Guru menuliskan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Absen online dengan Google Forms.</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk memperlihatkan hasilnya serta mengupload proses pengerjaan dari awal sampai akhir</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap hasil milik temannya</li> <li>-Siswa mengupload hasil kemasan kerajinan nya di GC</li> </ul> <p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>			
MEDIA PEMBELAJARAN					
Google Classroom WAG					
PENILAIAN					
√ Penugasan √ Tes Tulis					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		






RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	5
KELAS	:	VIII A - H	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi. 3.2 Memahami penerapan jenis, karakteristik, dan istilah istilah teknologi informasi dan komunikasi			4.1 Memanipulasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2 Membuat produk teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitarnya.		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1. Menjelaskan perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.1. Mengkomunikasi sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
3.1.2. Mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.2. Mengobservasi sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa dapat menjelaskan perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi dengan benar 2. Siswa dapat mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi dibuatnya secara jelas					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
				mefbqfx	ta2l7zq
				ojhtqlp	ihylbqe
				qlpxi65	srq2lfm
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan</li> <li>✓ Diskusi</li> <li>✓ Pemecahan Masalah</li> </ul>			<p><b>Pra Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC sebelum pembelajaran berlangsung</li> </ul> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC dan di WAG masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Abesen online dengan Google Forms.</li> <li>- Guru Memposting materi pembelajaran serta tugas pembelajaran di <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> pada GC sesuai KD</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk memperlihatkan hasilnya serta mengupload proses pengerjaan dari awal sampai akhir</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap hasil milik temannya</li> <li>-Siswa mengupload hasil kemasannya di GC</li> </ul> <p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan judul materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya pada menu chat di GC</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Google Classroom WAG					
<b>PENILAIAN</b> ✓ Penugasan ✓ Tes Tulis					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
<b>Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd.</b> NIP. 19690105 199601 2 001			<b>RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr.</b> NIP. 19850929 201708 1 001		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	6
KELAS	:	VIII A - H	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi. 3.2 Memahami penerapan jenis, karakteristik, dan istilah istilah teknologi informasi dan komunikasi			4.1 Memanipulasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2 Membuat produk teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitarnya.		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1. Menjelaskan perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.1. Mengkomunikasi sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
3.1.2. Mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.2. Mengobservasi sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1.Siswa dapat mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi dibuatnya secara jelas 2. Siswa dapat merancang peralatan media komunikasi dengan benar					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan</li> <li>✓ Diskusi</li> <li>✓ Pemecahan Masalah</li> </ul>			<p><b><u>Pra Pembelajaran</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC sebelum pembelajaran berlangsung</li> </ul> <p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC dan di WAG masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.</li> </ul> <p><b><u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Abesen online dengan Google Forms.</li> <li>- Guru Memposting materi pembelajaran serta tugas pembelajaran di <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> pada GC sesuai KD</li> <li>- Siswa memperhatikan video dari youtube bagaimana cara membuat alat komunikasi sederhana</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap tayangan video tersebut, siswa merancang sebuah alat komunikasi sesuai petunjuk video tersebut</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk memperlihatkan hasilnya serta mengupload proses pengerjaan dari awal sampai akhir</li> <li>-Siswa mengupload hasil kemasannya di GC</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan judul materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya pada menu chat di GC</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Google Classroom WAG					
<b>PENILAIAN</b> ✓ Penugasan ✓ Tes Tulis					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	7
KELAS	:	VIII A - H	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi. 3.2 Memahami penerapan jenis, karakteristik, dan istilah istilah teknologi informasi dan komunikasi			4.1 Memanipulasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2 Membuat produk teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitarnya.		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1. Menjelaskan perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.1. Mengkomunikasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.1.2. Merancang sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
3.1.2. Mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.2.1. Membuat sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2.2. Menguji sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa dapat membuat peralatan media komunikasi dengan benar. 2. Siswa dapat menguji sistem teknologi informasi dan komunikasi.					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw dtkgxea mefbqfx ta217zq ojhtqlp ihylbqe qlpxi65 srq2lfm	
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyampaian materi dilanjutkan penguasaan</li> <li>✓ Diskusi</li> <li>✓ Pemecahan Masalah</li> </ul>			<p><b>Pra Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat <i>Material</i> dan <i>Assignment</i> di GC sebelum pembelajaran berlangsung</li> </ul> <p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC dan di WAG masing-masing kelas jika pembelajaran akan di mulai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Abesen online dengan Google Forms.</li> <li>- Guru Memposting materi pembelajaran serta tugas pembelajaran di Material dan Assignment pada GC sesuai KD</li> <li>- Siswa memperhatikan video dari youtube bagaimana cara membuat alat komunikasi sederhana</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap tayangan video tersebut, siswa merancang sebuah alat komunikasi sesuai petunjuk video tersebut</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk memperlihatkan hasilnya serta mengupload proses pengerjaan dari awal sampai akhir</li> <li>-Siswa mengupload hasil kemasannya di GC</li> </ul> <p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan judul materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya pada menu chat di GC</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Google Classroom WAG					
<b>PENILAIAN</b> ✓ Penguasaan					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd. NIP. 19690105 199601 2 001			RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr. NIP. 19850929 201708 1 001		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	8
KELAS	:	VIII A - H	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi. 3.2 Memahami penerapan jenis, karakteristik, dan istilah istilah teknologi informasi dan komunikasi			4.1 Memanipulasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2 Membuat produk teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitarnya.		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1. Menjelaskan perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.1.1. Mengkomunikasi sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.1.2. Merancang sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
3.1.2. Mengidentifikasi perkembangan, peralatan, dan media pengantar teknologi informasi dan komunikasi.			4.2.1. Membuat sistem teknologi informasi dan komunikasi. 4.2.2. Menguji sistem teknologi informasi dan komunikasi.		
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1. Siswa dapat membuat peralatan media komunikasi dengan benar. 2. Siswa dapat menguji sistem teknologi informasi dan komunikasi.					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
				mefbqfx	ta217zq
				ojhtqlp	ihylbqe
				qlpxi65	srq2lfm
	LKS Prakarya	Buku Paket Pra	Google Classroom (GC)		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan</li> <li>✓ Diskusi</li> <li>✓ Pemecahan Masalah</li> </ul>			<p><b><u>Pra Pembelajaran</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menginformasikan sebelum pembelajaran kepada siswa untuk menginstall google Meet dan menguji coba nya</li> </ul> <p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC dan di WAG masing-masing kelas jika pembelajaran menggunakan google meet akan di mulai.</li> <li>-Guru mengingatkan kembali bahwa pertemuan kali ini siswa mempresentasikan hasil pekerjaanya di google meet, agas siswa dapat mempersiapkan diri</li> </ul> <p><b><u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru mulai memanggil Siswa satu per satu yang gabung di google meet serta siswa melakukan Abesen online dengan Google Forms.</li> <li>- Guru memberikan rambu-rambu presentasi dengan jatah waktu 3 menit</li> <li>- Siswa secara bergantian mempresentasikan hasil kerjanya yaitu alat komunikasi sederhana</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar Google Meet antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap presentasi temannya tersebut,</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk mengupload video hasil kerja siswa di youtube</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan BAB baru pada pembelajaran berikutnya di GC</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Google Classroom WAG					
<b>PENILAIAN</b> v Penugasan					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR  <b><u>Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd.</u></b> NIP. 19690105 199601 2 001			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA  <b><u>RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr.</u></b> NIP. 19850929 201708 1 001		



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)				PRAKARYA 8	
SATUAN PENDIDIKAN	:	SMPN 1 BANYUGLUGUR	MODEL PEMBELAJARAN	:	DALAM JARINGAN
MATA PELAJARAN	:	PRAKARYA	PEKAN KE	:	9
KELAS	:	VIII A - H	ALOKASI WAKTU	:	2 JP
SEMESTER	:	GANJIL 2020/2021	MATERI BELAJAR	:	<i>budidaya ternak kesayangan</i>
KOMPETENSI DASAR					
3.1 Memahami komoditas ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain) yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat.			4.1 Menentukan komoditas ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain) yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat.		
INDIKATOR PENCAPAIAN KD					
3.1.1. Menjelaskan komoditas ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain) yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat.			4.1.1. Memelihara komoditas ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain) yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat.		
TUJUAN PEMBELAJARAN					
1.Siswa dapat menjelaskan ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain) 2.Siswa dapat memelihara ternak kesayangan (kelinci, hamster, burung, ayam hias, reptil, kucing, dan lain-lain)					
SUMBER BELAJAR			KODE CLASSROOM		
				ksctzkw	dtkgxea
				mefbqfx	ta2l7zq
				ojhtqlp	ihylbqe
				qlpxi65	srq2lfm
	<i>LKS Prakarya</i>	<i>Buku Paket Pra</i>	<i>Google Classroom (GC)</i>		
METODE PEMBELAJARAN			LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Penyampaian materi dilanjutkan penugasaan</li> <li>✓ Diskusi</li> <li>✓ Pemecahan Masalah</li> </ul>			<p><b><u>Pra Pembelajaran</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat material dan Assignment di GC</li> </ul> <p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru memberikan informasi ke GC dan di WAG masing-masing kelas jika pembelajaran menggunakan GC</li> </ul> <p><b><u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa melakukan Abesen online dengan Google Forms.</li> <li>-Siswa membaca materi pada GC, yaitu Budidaya hewan kesayangan</li> <li>-Siswa mengerjakan tugas pada menu Assignment pada topic prakarya</li> <li>-Tanya jawab di kolom komentar GC antara guru dan siswa</li> <li>-Guru meminta tanggapan kepada siswa terhadap hasil milik temannya</li> <li>-Guru menginstruksikan untuk memperlihatkan hasilnya serta mengupload di GC</li> </ul> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyampaikan judul materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya pada menu chat di GC</li> <li>-Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran daring dengan menyampaikan salam pada menu Chat di GC.</li> </ul>		
MEDIA PEMBELAJARAN					
<i>Google Classroom</i>					
<i>WAG</i>					
PENILAIAN					
√ Penugasan					
MENGETAHUI, KEPALA SMPN 1 BANYUGLUGUR			BANYUGLUGUR, 23 JUNI 2020 GURU MAPEL PRAKARYA		
<b><u>Dra. SRI RAHAJU SUPANDI, M.Pd.</u></b> NIP. 19690105 199601 2 001			<b><u>RISKY HERDY WARDANA, S.Pd.,Gr.</u></b> NIP. 19850929 201708 1 001		