

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SMK TARUNA BALEN  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Kelas/Semester : X / Ganjil  
 Kompetensi Dasar : Konsep Logika, Algoritma dan Peta Minda  
 Alokasi Waktu : 3 x pertemuan (3 x @30 Menit)

1. KOMPETENSI INTI (KI)

KI.3. (Pengetahuan)

Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan factual, konseptual, operasional dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian *Simulasi dan Komunikasi Digital* pada tingkat teknis, spesifik, detil dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional.

KI.4. (Keterampilan)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup kajian *Simulasi dan Komunikasi Digital*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menerapkan logika dan Algoritma Komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika 3.1.2 Mengurutkan prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menjelaskan Metode Peta Minda 3.2.2 Menguraikan menu-menu perangkat lunak peta minda 3.2.3 Menentukan alternative solusi pemecahan masalah
4.1 Menggunakan Fungsi-Fungsi Perintah ( <i>Command</i> )	4.1.1 Menggunakan perintah sesuai fungsi 4.1.2 membuat permainan dengan perangkat lunak animasi
4.2 Membuat peta minda	4.2.1 mengoperasikan perangkat lunak peta minda 4.2.2 Membuat peta minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan ide alternative solusi

3. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Siswa mampu mengenal dan mengetahui logika, algoritma dan peta minda.
- 2) Siswa mampu mengoperasikan dan mengelola peta minda.
- 3) Siswa mampu mempresentasikan pengetahuan tentang logika, algoritma dan peta minda.
- 4) Siswa mampu mengurai masalah dengan menentukan alternative solusi pemecahan masalah.

4. MATERI PEMBELAJARAN

- Konsep logika dan algoritma
- Notasi *flowchart*
- Pembuatan permainan sederhana dengan perangkat lunak animasi
- Metode peta minda untuk penguraian masalah
- Perangkat lunak peta minda

## 5. STRATEGI PEMBELAJARAN (PENDEKATAN, MODEL DAN METODA)

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metoda : Ceramah bervariasi, diskusi, penugasan, observasi, Pengamatan

## 6. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><i>Fase menyampaikan tujuan dan memotivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar</li> <li>2. Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik memahami keragaman komunikasi</li> <li>3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh peserta didik yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai sejarah komunikasi</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>6. Guru membimbing peserta didik melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran</li> <li>7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik</li> </ol>	
Kegiatan Inti	<p><u>Mengamati :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak guru dalam memberikan contoh mengenai penggunaan logika dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>2. Siswa menyimak contoh algoritma/ langkah-langkah dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3. Siswa mengamati teka-teki sederhana yang diberikan oleh guru berkaitan dengan penggunaan logika dan algoritma</li> <li>4. Siswa menyimak teka-teki yang diberikan oleh guru untuk dicarikan solusinya</li> <li>5. Siswa mengamati cara penulisan algoritma yang terdapat pada modul</li> </ol> <p><u>Menanya :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengidentifikasi adanya hubungan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>2. Siswa mengidentifikasi berbagai penulisan algoritma dengan baik dan benar</li> <li>3. Siswa mendiskusikan dengan teman sebangkunya mengenai solusi yang bias dilakukan untuk memecahkan teka-teki yang diberikan oleh guru</li> </ol> <p><u>Mengumpulkan Informasi :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca modul untuk menentukan arti logika dan algoritma</li> <li>2. Siswa membaca materi di modul untuk mengetahui berbagai cara penulisan algoritma dengan baik dan benar</li> <li>3. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk memecahkan teka-teki yang diberikan oleh guru</li> </ol> <p><u>Menalar</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. siswa menuliskan hubungan logika dan algoritma</li> <li>2. siswa memecah kan teka-teki yang diberikan guru mengenai algoritma dengan benar</li> <li>3. siswa menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskripti</li> </ol> <p><u>Mengomunikasikan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. siswa mengajukan diri untuk menjawab teka-teki sederhana yang diberikan oleh guru di depan kelas dengan bahasa yang baik dan sopan</li> </ol>	

	2. siswa menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan tertib	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberi tugas di rumah menulis sebuah teks cerita dengan model paragraf yang sesuai dengan format paragraf dan dikumpulkan di pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</li> <li>5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	

#### 7. MEDIA / ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat :
  - Laptop / Buku Pegangan Siswa
  - Gambar

2. Bahan :
  - a. Elektronik Book
  - b. Kertas

#### 8. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta : Kemendikbud
- Koesheryatin.2017. *Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK Kelas X*. Bandung: HUP

#### 9. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian
  - a. Sikap (spiritual dan social)
    - Observasi (jurnal)
  - b. Pengetahuan
    - 1) Tes Tertulis (uraian)
    - 2) Tes Lisan (tanya jawab)
    - 3) Penugasan
    - 4) Portofolio
  - c. Keterampilan
    - 1) Penilaian unjuk kerja
    - 2) Proyek / penugasan
    - 3) Portofolio
2. Pembelajaran Remedial
 Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
  - pembelajaran ulang
  - bimbingan perorangan
  - belajar kelompok
  - pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
3. Pembelajaran Pengayaan
 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

#### 10. JENIS PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
 Petunjuk:
  - a. Amati perkembangan sikap siswa menggunakan instrumen jurnal pada setiap pertemuan.

- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun negatif. Untuk siswa yang pernah memiliki catatan perilaku kurang baik dalam jurnal, apabila telah menunjukkan perilaku (menuju) yang diharapkan, perilaku tersebut dituliskan dalam jurnal (meskipun belum menonjol).

Jurnal Perkembangan Sikap Sosial

No	Aspek Yang Di Nilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	
2	Jujur	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	
3	Rasa Ingin Tahu	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	
4	Tanggung Jawab	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	

Keterangan:

1. BT (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. MT (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. MB (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. MK (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Instrumen Penilaian Sikap

NO	Nama Peserta Didik	Disiplin	Jujur	Rasa Ingin Tahu	Tanggung Jawab
1					
2					
3					

Indikator Penilaian Sikap

- a) Disiplin
  1. Tertib mengikuti instruksi
  2. Mengerjakan tugas tepat waktu
  3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
  4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
- b) Jujur
  1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan sebenarnya
  2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
  3. Tidak mencontek/melihat data/pekerjaan orang lain
  4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikuti/dipelajari
- c) Rasa Ingin Tahu
  1. Suka bertanya tentang materi yang di sampaikan
  2. Sering bertanya dan memberi jawaban melalui lisan
  3. Suka membaca dan menulis apa yang sedang di sampaikan
- d) Tanggung Jawab
  1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur
  2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelas
  3. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan
  4. Merapikan kembali ruang , alat dan peralatan belajar yang telah digunakan

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian Hasil

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer	Tes tulis	Uraian Rubrik Penilaian

2	Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari- hari	Tes tulis	Uraian Rubrik Penilaian
3	Menggunakan perintah berdasarkan fungsi	Tes tulis	Pilihan Ganda Rubrik Penilaian
4	Membuat permainan dengan perangkat lunak animasi	Tes tulis	Pilihan Ganda Rubrik Penilaian

Instrumen Penilaian Tertulis

a. Soal Objective

Kunci Jawaban soal *Objective* :

Indikator Penilaian Soal *Objective*:

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai :

Nilai 20 : Jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban

Nilai 0 : Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban.

Contoh pengolahan nilai *Objective*

IPK	NO SOAL	SKOR PENILAIAN	NILAI
1	1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : Rata-Rata dari nilai IPK = $(60/100)*100 = 60$
1	2.	20	
1	3.	0	
1	4.	0	
2	5.	20	
Jumlah		60	

b. Soal essai

Kunci jawaban Soal *essai*:

Indikator Penilaian Soal *essai*

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai :

Nilai 20 : Jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban.

Nilai 15 : Jika jawaban sesuai kunci jawaban.

Nilai 10 : Jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban.

Nilai 5 : Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban.

Contoh pengolahan nilai *essai*

IPK	NO SOAL	SKOR PENILAIAN	NILAI
1	1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : Rata-Rata dari nilai IPK = $(90/100)*100 = 90$
1	2.	20	
2	3.	15	
2	4.	15	
2	5.	20	
Jumlah		90	

3. Penilaian Keterampilan

- a) Siswa di ajak permainan logika dan membuat peta konsep algoritma dengan satu kegiatan yang biasa di lakukan sehari-hari dalam tugas portofolio.

Penilaian :

Nilai 80 – 100	Jika siswa berhasil membuat tugas dan sesuai dengan petunjuk mendapatkan
Nilai 20 – 79	Jika siswa yang pekerjaannya belum sesuai dengan petunjuk mendapatkan
Nilai 0 – 19	Jika siswa tidak mengerjakan atau setengah dari pekerjaan

4. Pembelajaran Remedial dan pengayaan:
  - a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM
  - b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Rubrik Penilaian Remedial

No	Nama Siswa	Elemen yang dinilai						Skor
		1	2	3	4	5	6	
								Sangat baik = 4
								Baik = 3
								Cukup baik = 2
								Kurang = 1

Keterangan:

1. Jelaskan mengenai perintah Copy !
2. Jelaskan mengenai perintah Del !
3. Jelaskan mengenai perintah Ren !
4. Jelaskan mengenai perintah Append dan ARP !
5. Apa alasan anda terlambat dalam belajar ?
6. Apa usaha anda untuk mengejar ketertinggalan belajar ?

Bojonegoro, 18 Juli 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Pengampu Mata Pelajaran

**KHABIBUR ROCHMAN, S.Pd.,MM.**

**ROHMAD TASRIKIN, S.Kom**