

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 PONOROGO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X MM 1,2 - X AKL 1,2,3,4 / Ganjil
Materi Pokok	: Logika dan algoritma komputer
Alokasi Waktu	: 12 jam pelajaran (4 x pertemuan)

1. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.
- 4.1 Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian secara umum tentang logika dengan tepat
2. Menjelaskan pengertian algoritma komputer dengan tepat
3. Menjelaskan struktur dasar algoritma dengan tepat
4. Menjelaskan syarat-syarat dalam algoritma dengan tepat
5. Menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma dengan tepat

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pembuka

- Guru menyapa murid melalui Google Classroom
- Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
- Guru mengecek kehadiran murid dengan membuat absensi melalui Google Formulir
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada murid dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon
- Guru menstimulus murid dengan menanyakan pemahaman mereka tentang logika dan algoritma komputer

b. Kegiatan Inti

1. Guru membimbing peserta didik untuk menggali informasi tentang pengertian secara umum tentang logika dan algoritma, dan struktur dasar algoritma
2. Melalui forum Google Class peserta didik berdiskusi antar teman untuk mencoba (Experimenting) dan mengaitkan (Networking) antar konsep dalam pembelajaran.
3. Peserta didik mencari jawaban dari berbagai sumber tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan. Saat diskusi berlangsung peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi.
4. Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban
5. Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi
6. Siswa menjelaskan/mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan tentang pengertian secara umum tentang logika dan algoritma, dan struktur dasar algoritma
7. Masing-masing mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun
8. Siswa menyimpulkan materi tentang pengertian secara umum tentang logika dan algoritma, dan struktur dasar algoritma
9. Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.

c. Kegiatan Penutup

- Murid mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan feedback/umpan balik kepada murid dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.
- Guru mengajak murid untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari,
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada murid untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran

- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam

4. PENILAIAN

Sikap : keaktifan murid mendownload materi, keaktifan dan pemahaman murid pada proses diskusi (brain storming), kecepatan dalam mengerjakan tugas.

Pengetahuan : Menjelaskan pengertian secara umum tentang logika dan algoritma, dan struktur dasar algoritma
memahami syarat-syarat dalam algoritma dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma

Keterampilan : Memprsentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan

Kriteria Penilaian

Karya murid dinilai berdasarkan beberapa kriteria yaitu :

Sistematika penulisan tugas.

Assesment oleh guru

- Pemberian kesempatan pada murid untuk bertanya tentang pemodelan menggunakan UML yang belum diketahui dan dipahami
- Pemberian pendampingan selama proyek berlangsung

Mangetahui
Kepala SMK Negeri 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO,S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 PONOROGO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X MM 1,2 - X AKL 1,2,3,4 / Ganjil
Materi Pokok	: Peta Minda
Alokasi Waktu	: 9 jam pelajaran (9 x pertemuan)

1. KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Menerapkan metode peta minda
- 4.2 Membuat peta minda

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian peta minda dengan tepat
2. Menjelaskan tujuan peta minda dengan tepat
3. Menjelaskan kegunaan dan kepentingan peta minda dengan tepat
4. Menyusun metode peta minda dalam pembelajaran

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pembuka

- Guru menyapa murid melalui Google Classroom
- Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
- Guru mengecek kehadiran murid dengan membuat absensi melalui Google Formulir
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada murid dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon
- Guru menstimulus murid dengan menanyakan pemahaman mereka tentang pengertian dan tujuan peta minda, kegunaan dan kepentingan peta minda

b. Kegiatan Inti

1. Guru membimbing peserta didik untuk menggali informasi tentang pengertian secara umum tentang pengertian, tujuan peta minda dan kegunaan dan kepentingan peta minda
2. Melalui forum Google Class peserta didik berdiskusi antar teman untuk mencoba (Experimenting) dan mengaitkan (Networking) antar konsep dalam pembelajaran.
3. Peserta didik mencari jawaban dari berbagai sumber tentang pertanyaan - pertanyaan yang diajukan serta memecahkan kasus yang diberikan. Saat diskusi berlangsung peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat kerjasama dan toleransi untuk melakukan tugas diskusi.
4. Setelah informasi untuk menjawab pertanyaan diperoleh, peserta didik selanjutnya diminta untuk menyimpulkan jawaban
5. Setiap siswa memberikan pendapat masukkan tanya jawab selama proses diskusi
6. Siswa menjelaskan/memprsentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan tentang pengertian secara umum tentang pengertian, tujuan peta minda, kegunaan dan kepentingan peta minda
7. Masing-masing mempresentasikan jawaban permasalahan yang telah disusun
8. Siswa menyimpulkan materi tentang pengertian secara umum tentang pengertian dan tujuan peta minda dan kegunaan dan kepentingan peta minda
9. Peserta didik membuat kesimpulan tentang permasalahan yang disajikan.

c. Kegiatan Penutup

- Murid mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan feedback/umpan balik kepada murid dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.
- Guru mengajak murid untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari,
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada murid untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam



Jln. Jendral Sudirman No. 10 Kode Pos 63416
Telp. (0352) 481293 Fax (0352) 462663
E-mail : smkn 1_ponorogo@yahoo.co.id

4. PENILAIAN

Sikap : keaktifan murid mendownload materi, keaktifan dan pemahaman murid pada proses diskusi (brain storming), kecepatan dalam mengerjakan tugas.

Pengetahuan : pengertian, tujuan peta minda, kegunaan dan kepentingan peta minda

Keterampilan : Memprsentasikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan

Kriteria Penilaian

Karya murid dinilai berdasarkan beberapa kriteria yaitu :

Sistematika penulisan tugas.

Assesment oleh guru

- Pemberian kesempatan pada murid untuk bertanya tentang pemodelan menggunakan UML yang belum diketahui dan dipahami
- Pemberian pendampingan selama proyek berlangsung

Mangetahui
Kepala SMK Negeri 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd

Pembina Tk. I

NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO,S.Kom

RENCANAPELAKSANAANPEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 PONOROGO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X MM 1 ,2 - X AKL 1,2,3,4 / Ganjil
Materi Pokok	: Pengolah Kata
Alokasi Waktu	: 9 jam pelajaran (3 x pertemuan)

1. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif
- 4.4 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

2. TUJUANPEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian paragraf, deskriptif, argumentatif, naratif dan persuasif dengan tepat
2. Peserta didik dapat menjelaskan tujuan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif dengan tepat
3. Peserta didik dapat membuat dokumen pengolah kata

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATANPEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pembuka

- Guru menyapa murid melalui Google Classroom
- Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
- Guru mengecek kehadiran murid dengan membuat absensi melalui Google Formulir
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada murid dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon
- Guru menstimulus murid dengan menanyakan pemahaman mereka tentang pengertian dan tujuan paragraf deskriptif serta paragraf argumentatif

b. Kegiatan Inti

1. Guru membimbing peserta didik untuk menggali informasi tentang pengertian dan tujuan paragraf deskriptif serta paragraf argumentatif
2. Guru membimbing peserta didik untuk mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dan mengerjakan Latihan dan Kegiatan di buku Basis Data XII dan mencari sumber belajar lain
3. Guru dapat menyediakan sumber belajar dan referensi lain
4. Guru dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik dengan memberikan konfirmasi atas jawaban peserta didik, atau menjelaskan jawaban pertanyaan kelompok
5. Guru dapat menunjukkan sumber belajar lain yang dapat dijadikan referensi untuk menjawab pertanyaan
6. Guru membimbing peserta didik untuk menganalisis langkah-langkah pembuatan database pada DBMS
7. Guru membimbing peserta didik untuk mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya
8. Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
9. Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai pengertian dan tujuan paragraf deskriptif serta paragraf argumentatif
10. Memberikan tanggapan hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengonfirmasi, sanggahan dan alasan, tambahan informasi, atau melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya
11. Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

c. Kegiatan Penutup

- Murid mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan feedback/umpan balik kepada murid dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.

- Guru mengajak murid untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari,
- Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada murid untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam

4. PENILAIAN

Sikap : keaktifan murid mendownload materi, keaktifan dan pemahaman murid pada proses diskusi (brain storming), kecepatan dalam mengerjakan tugas.

Pengetahuan : Menjelaskan pengertian paragraf secara umum, Menjelaskan pengertian dan tujuan paragraf deskriptif, Menjelaskan pengertian dan tujuan paragraf argumentatif, Menjelaskan pengertian dan tujuan paragraf naratif

Keterampilan : Membuat basis data pada RDBMS

Kriteria Penilaian

Karya murid dinilai berdasarkan beberapa kriteria yaitu :

Ide dan gagasan

Assesment oleh guru

- Pemberian kesempatan pada murid untuk bertanya tentang Sikap dan perilaku wirausahawan yang belum diketahui dan dipahami
- Pemberian pendampingan selama proyek berlangsung

Mangetahui
Kepala SMK Negeri 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd

Pembina Tk. I

NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO,S.Kom