

## SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh : Mulyono, S.Kom

Nama Pelatihan	:	<b>Simulasi Mengajar Calon Guru Praktik</b>
Nama Mata Diklat	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	:	Semua Kompetensi Keahlian
Kelas / Semester	:	X/1
Materi Pokok	:	Menerapkan logika dan algoritma komputer
Alokasi Waktu	:	10 Menit

<b>A. Kegiatan Pendahuluan (2 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik</li><li>2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan</li><li>4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran hari ini.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik.</li><li>8. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya</li></ol>	
<b>B. Kegiatan Inti (6 menit)</b>	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Peserta didik pada masalah. Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang konsep logika. Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi peserta didik. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi buku konsep logika.

3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, peserta didik di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami pengertian konsep digital</li> <li>• Memahami prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana</li> <li>• Memahami penggunaan perintah berdasarkan fungsi dari konsep logika.</li> </ul>
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru. Hasil diskusi yang telah disimpulkan oleh peserta didik dibuat dalam bentuk peta minda.
<b>Kegiatan Penutup (2 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

#### **A. Penilaian Pembelajaran**

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis

Wirosari, 29 Juni 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Mulyono, S.Kom**

## KOMPONEN PENDUKUNG

### A. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : Alat tulis, Komputer, Kertas Plano  
 Bahan : Lembar Kerja  
 Sumber belajar : Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig), Direktorat Pembinaan SMK., Internet, Buku Siswa Simulasi Digital Kelas X Jilid 1 Semester Ganjil, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### B. Bahan Ajar dan Penilaian

- Bahan Ajar / Materi Pelajaran : Buku digital.
- Instrumen Penilaian : Soal Pengetahuan

1. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berhubungan dengan logika dan algoritma. Jelaskan yang dimaksud dengan **logika** dan **algoritma**
2. Perkembangan teknologi saat ini membuat seseorang memiliki beberapa akun media social. Buatlah algoritma untuk memposting suatu berita (status) di media social *facebook* melalui sebuah computer!
3. Penulisan algoritma dapat dilakukan secara deskriptif maupun menggunakan flowchart. Sebutkan dan jelaskan 3 simbol flowchart disertai nama, gambar, dan fungsinya!

### Kunci Jawaban

1. **Logika** adalah ilmu yang memberikan prinsip-prinsip yang harus diikuti agar dapat berpikir valid menurut aturan yang berlaku. **Algoritma** adalah langkah-langkah yang dilakukan agar solusi masalah dapat diperoleh (**SKOR 20**)
2. Algoritma memposting berita (status) di *facebook*
  - a. Membuka aplikasi facebook
  - b. Login akun dengan memasukkan alamat email/username dan kata sandi
  - c. Pilih kolom posting berita yang terdapat pada beranda
  - d. Tuliskan status/berita yang akan dibagikan melalui facebook
  - e. Pilih tombol 'send/kirim' sesudah menuliskan status/berita
  - f. Berita yang anda tuliskan telah terkirim di dinding facebook (**SKOR 30**)

3.

Simbol	Nama dan Kegunaan
	<b>Fungsikan Data (Database)</b> Simbol ini menunjukkan pemakalan database pada sebuah flowchart.
	<b>Tampilan (Display)</b> Simbol yang menyatakan peralatan output, misalnya layar tv.
	<b>Kartu (Punched card)</b> Simbol yang menyatakan kartu, dapat digunakan untuk masukan dan keluaran.
	<b>Penunjuk alir (Flow direction)</b> Simbol ini digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam flowchart, dan menunjukkan kemana arah aliran diagram.
	<b>Masukan manual (Manual Input)</b> Simbol ini merepresentasikan masukan yang dapat dilihat secara manual.
	<b>Operasi manual (Manual operation)</b> Simbol ini merepresentasikan operasi yang dapat dilihat secara manual.
	<b>Persiapan (Preparation)</b> Simbol merepresentasikan persiapan yang dapat dilakukan sebelum menuju ke langkah berikutnya.
	Simbol konektor digunakan untuk menghubungkan suatu langkah dengan langkah lain dalam sebuah flowchart. Terdiri dari: • <b>On-page</b> digunakan sebagai titik awal

Simbol	Nama dan Kegunaan
	<b>Terminator</b> Simbol ini berfungsi untuk menandai awal dan akhir sebuah flowchart, dan terdiri dari dua label: • <b>Mulai (Start)</b> untuk menandai awal flowchart, dan • <b>Akhir (End)</b> untuk menandai akhir dari flowchart.
	<b>Proses (Process)</b> Simbol ini menyatakan proses yang dilaksanakan pada tahapan tertentu.
	<b>Keputusan (Decision)</b> Simbol ini digunakan untuk pengambilan keputusan terhadap suatu kondisi. Terdapat dua keadaan yang harus dipenuhi, yaitu: • <b>Ya (Yes)</b> jika dalam pengambilan keputusan menghasilkan keadaan benar, atau; • <b>Tidak (No)</b> jika pengambilan keputusan menghasilkan keadaan salah.
	<b>Subproses (Subprocess /Alternate process)</b> Simbol ini adalah simbol proses yang dapat dibuat menjadi lebih detail menjadi bagian-bagian proses (subproses) lainnya.
	<b>Dokumen (Document)</b> Simbol ini digunakan untuk menunjukkan penggunaan dokumen yang terkait, misalnya berupa masukan atau hasil dari proses.
	<b>Data</b> Simbol ini menyatakan data tertentu yang terkait pada sebuah flowchart.

(SKOR 50)

## **C. Program Remedial dan Pengayaan**

### 1. Remedial

- Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
- Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan denga materi tersebut.
- Soal remidi bisa berupa klasikal / parsial maupun menyeluruh sesuai dengan nilai tiap skor soal yang dianggap sulit.
- Soal remidi juga bisa berbentuk soal pengembangan dari soal ulangan maupun berbeda.
- Soal remedial yang akan digunakan sama dengan soal sebelumnya
- Ketentuan penskoran kegiatan remedial sama dengan pedoman penskoran soal sebelumnya

### 2. Pengayaan

Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai konsep logika.

Wirosari, 29 Juni 2021

Guru Mata Pelajaran

**Mulyono, S.Kom**