

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit
Kelas/Semester	: X Semua Jurusan/ Genap
Sekolah	: SMK Negeri 1 Tinambung

Materi pokok :

Kewargaan Digital

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memperluas konsep kewargaan digital dengan baik.
2. Peserta didik dapat melakukan konsep internet safety dengan baik
3. Peserta didik dapat mencegah cyberbullying dan cyberharrasment dengan tanggung jawab

Model Pembelajaran

Model pembelajaran discovery learning, merupakan metode pembelajaran yang sifatnya menstimulus aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Dalam model pembelajaran Discovery learning guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam menemukan sendiri konsep ataupun prosedur yang terkait dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui group kelas aplikasi messenger dan video call whatsapp agar komunikasi antara guru dengan peserta didik lebih intensif.

Penilaian Pembelajaran

- Pengetahuan
Menjelaskan pengertian kewargaan digital, konsep internet safety dan cyberbullying & cyberharassment
- Keterampilan
Bagaimana menggunakan internet dengan aman

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Literasi
Peserta didik diberikan rangsangan dengan mengamati lembar kerja yang akan digunakan, foto/video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang pentingnya memahami undang-undang ITE. 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 yang diikuti dengan membaca materi peran penting memahami penggunaan teknologi dalam lingkungan sekolah.
3. Collaboration
Melalui tanya jawab, peserta didik diinstruksikan untuk menganalisis pentingnya internet safety sebagai pengguna internet aktif kemudian dihubungkan dengan cara mencegah terjadinya cyberbullying dan cyberharassment di lingkungan sekolah, sesuai dengan lembar kerja yang ada.
4. Critical Thingking
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Masing-masing peserta didik memaparkan hasil lembar kerja secara bergantian
5. Creativity
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru, kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.

Kepala Sekolah

RIDWAN, S.Pd.,M.Si

Nip. 19770420 200604 011

Tinambung, April 2020

Guru Bidang Studi

ZAMZAM, Amd.Kom