

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami Konsep logika dan algoritma computer yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis.
- Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- Menerapkan Algoritma dalam bentuk flowchart sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- Membuat tulisan rincian aktivitas dalam runtutan satuan kesatuan kegiatan berdasarkan terkait dengan kegiatan keseharian

dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di <u>google form</u>	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati stimulus lembar kerja siswa berupa gambar flowcard dan diagram alur, serta fungsi-fungsi perintah command <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk merumuskan penggunaan diagram alur dalam kehidupan sehari-hari untuk mengetahui tujuan dan fungsi dari diagram alur.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait materi flowcard, diagram alur dan fungsi perintah command secara mandiri dibimbing guru secara daring melalui media whatsapp	10'	Mencari informasi <b>Melalui Internet dan LKS</b> dipandu dengan <b>menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah data dan informasi terkait dengan flowcard, diagram alur dan fungsi perintah secara mandiri.	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom dan WA</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan diagram alur dalam kehidupan sehari-hari dalam gambar bantu document dengan menggunakan google document untuk diserahkan dalam google classroom. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Menerapkan logika dan algoritma komputer

**Alokasi Waktu**  
 1 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.1 & 4.1

**Pertemuan Ke -**  
 23

**Media, Alat / Bahan**  
**Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. menggali informasi dan dapat menerangkan metode peta minda sesuai dengan SOP
2. menggali informasi dan dapat mengartikan metode peta minda sesuai dengan SOP
3. menggali informasi dan dapat merancang metode peta minda sesuai dengan Jobsheet
4. menggali informasi dan dapat membangun metode peta minda sesuai dengan Jobsheet

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di <u>google form</u>	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati lembar kerja siswa berupa gambar Peta minda (Pertemuan 1) dan contoh peta minda (Pertemuan 2) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk merumuskan penggunaan peta minda dalam kehidupan sehari-hari untuk mengetahui tujuan dan fungsi dari penggunaan peta minda.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait materi peta minda dan contohnya secara mandiri dibimbing guru secara daring melalui media whatsapp	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah data dan informasi terkait dengan peta minda secara mandiri dan mencoba mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan peta minda dalam kehidupan sehari-hari dalam gambar manual secara kreatif dan di photo untuk diserahkan dalam google classroom. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Peta MINDA

**Alokasi Waktu**  
 2 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.2 & 4.2

**Pertemuan Ke -**  
 24 - 25

**Media, Alat / Bahan**  
**Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Mendeskripsikan langkah-langkah bekerja dengan Aplikasi Pengolah Kata
2. Membuat teks dan paragraph
3. Mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraph
4. Membuat tulisan deskriptif dalam bentuk proposal
5. Membuat file Dokumen biodata diri

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati Aplikasi document (Pertemuan 1), membuat document sesuai dengan pragraf (Pertemuan 2) dan Pemanfaatan aplikasi dokument (Pertemuan 3) yang dimiliki oleh google. <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi aplikasi pengolah document, penggunaan dan pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait aplikasi pengolah document yang ada dan dapat di aplikasikan dengan smartphone seperti halnya google dokument	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah data document digital, pembuatan paragraph, dan membuat biodata diri secara digital.	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan aplikasi pengolah document, membuat naskah sesuai dengan paragraph dan membuat biodata diri secara digital. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Paragraf Deskriptif,  
 Argumentatif, Naratif dan  
 Persuasif

Alokasi Waktu  
 3 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.3 & 4.3

Pertemuan Ke -  
 10 - 12

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara daring, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat memiliki :

### **Pengetahuan :**

- Dasar dan Fungsi Google spreadsheets
- Urutan kerja operator matematika Google spreadsheets.
- Rencana Anggaran Biaya dan Statistik Dasar

### **Keterampilan :**

- Siswa dapat membuat Format Wordbook dengan baik
- Siswa dapat membuat Format Tabel dengan baik
- Siswa dapat membuat Format data Tabel dengan baik
- Siswa dapat mengolah Data Tabel dan Grafik dengan baik
- Siswa dapat menggunakan warna dan objek dengan baik
- Siswa dapat mencetak File Workbook dengan baik
- Siswa dapat menggunakan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Spreadsheets Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati Aplikasi spreadsheets (Pertemuan 1), mengolah angka dengan Google spreadsheets (Pertemuan 2) dan Pemanfaatan aplikasi Google spreadsheets untuk pembuatan grafik dan objek (Pertemuan 3). <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi aplikasi Google spreadsheets, penggunaan dan pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait aplikasi Google spreadsheets yang ada dan dapat di aplikasikan dengan smartphone seperti halnya Google spreadsheets.	10'	Mencari informasi dipandu dengan menggunakan whatsapp
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah angka digital, pengolah angka digital, membuat laporan keuangan dan pembuatan grafik serta menyisipkan objek.	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu secara daring <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan aplikasi Google spreadsheets, membuat laporan keuangan dan penerapan pemanfaatan aplikasi Google spreadsheets. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: Classroom dan WA Dalam Group Kelas
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Menerapkan Logika dan operasi Perhitungan Data

Alokasi Waktu  
 3 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.4 & 4.4

Pertemuan Ke -  
 13 - 15

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Spreadsheets
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Menjelaskan dan menentukan fitur-fitur yang tepat untuk membuat slide dalam software presentasi
- Menjelaskan dan menentukan teknik presentasi yang efektif.
- Mengoperasikan perangkat lunak presentasi sesuai prosedur dengan percaya diri
- Memanfaatkan fitur-fitur yang tepat untuk membuat slide dalam software presentasi berdasarkan tugas sesuai prosedur dengan percaya diri
- Membuat dan melakukan teknik presentasi yang efektif berdasarkan tugas sesuai prosedur dengan percaya diri dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## .KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Slide Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati Aplikasi google slide (Pertemuan 1), membuat presentasi sesuai dengan petunjuk (Pertemuan 2) dan Pemanfaatan aplikasi google slide untuk dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari (Pertemuan 3) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi aplikasi google slide, penggunaan dan pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait aplikasi presentasi yang ada dan dapat di aplikasikan dengan smartphone seperti halnya google dokument	10'	Mencari informasi dipandu dengan menggunakan whatsapp
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah data untuk di jadikan bahan presentasi digital, pembuatan presentasi, dan membuat tentang data pribadi.	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu secara daring <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan aplikasi slide pembuat presentasi, membuat presentasi sesuai dengan petunjuk dan membuat presentasi biodata diri secara digital. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: Classroom dan WA <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

**Hi. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd**  
 NIP. 19660304 198903 2 016

**ARIFIN YAHYA, S.Kom**  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Menggunakan aplikasi Slide untuk Presentasi

**Alokasi Waktu**  
 3 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.5 & 4.5

**Pertemuan Ke -**  
 16 - 18

**Media, Alat / Bahan Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Slide
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Menentukan desain yang efektif.
2. Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.
3. Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.
4. Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.
5. Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.
6. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simulasi dan komunikasi digital
7. Membuat design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni
8. Membuat slide sesuai dengan teknik penyusunan slide dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## .KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Slide Prezi Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati bentuk-bentuk desain presentasi (Pertemuan 1), presentasi dengan secara daring untuk pemanfaatan kehidupan sehari-hari (Pertemuan 2) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk presentasi, penggunaan prezi untuk membuat presentasi digital di internet.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait model presentasi dan jenis-jenis yang ada dan membuat presentasi secara mandiri	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik mengolah data untuk di jadikan bahan presentasi dan membuat dengan aplikasi prezi dan mengupload di internet.	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan slide, membuat presentasi sesuai dengan petunjuk secara mandiri dan mengupload hasil karya ke dalam internet digital. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
Keterampilan : Hasil Kerja  
Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
Simulasi Digital

Kelas/Semster  
X Multimedia

Materi Pokok  
Teknik Presentasi

Alokasi Waktu  
2 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
3.6 & 4.6

Pertemuan Ke -  
19 - 20

Media, Alat / Bahan  
Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Slide
- ✓ Prezi
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book.
- Menjelaskan berbagai format E-book.
- Mengurutkan proses konversi.
- Memilih perangkat lunak pembaca file E-book.
- Memilih informasi pada metadata.

Kemudian Praktik agar Peserta didik dapat:

- Melaksanakan konversi file menjadi HTML.
- Melengkapi file E-book dengan file multimedia.
- Melengkapi daftar isi pada E-book
- Membuat sampul.
- Melengkapi metadata.

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Google Play Buku Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 7. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati lembar kerja siswa untuk memahami tentang e-book (Pertemuan 1), membuat e-book dan menguploadnya dalam aplikasi google play buku (Pertemuan 2) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 8. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk e-book, penggunaan google dokument untuk membuat e-book dan menpublish e-book kedalam internet.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 9. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait e-book dan jenis-jenis yang ada dan membuat rancangan e-book mandiri	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 10. Peserta didik mengolah data untuk di jadikan bahan e-book dan membuat dengan aplikasi google document dan di upload ke dalam internet.	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 11. Secara mandiri, peserta didik menerapkan penggunaan aplikasi google dokument, membuat e-book sesuai secara mandiri dan mengupload hasil karya ke dalam internet digital. <b>Menyimpulkan</b> 12. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Pembuatan E-book

Alokasi Waktu  
 2 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.7 & 4.7

Pertemuan Ke -  
 21 - 22

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Google Play Buku
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami konsep Kewargaan Digital dan konsep internet safety yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis.
- Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya.
- Menjelaskan simbol Creative Commons.
- Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman.
- Memilih dan memilah informasi.

dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikirkritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Youtube Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati/membaca LKS tentang kewargaan digital (Pertemuan 1), mengidentifikasi terkait tentang kewargaan digital (Pertemuan 2) dalam kehidupan sehari-hari melalui kanal youtube. <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi pengertian kewarganegaraan digital, dan penerapan kewarganegaraan digital dalam kehidupan sehari-hari.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait kewarganegaraan digital dalam lembar kerja siswa untuk di terapkan dalam kehidupan sehari-hari	10'	Mencari informasi dipandu dengan menggunakan whatsapp
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat laporan analisis data tentang kewarganegaraan digital dalam bentuk dokument dan membuat menganalisis video pelanggaran kewarganegaraan digital.	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu secara daring <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik di tugaskan untuk mencari pelanggaran kewargaan digital dalam media sosial, membuat list pelanggaran yang ada agar dapat sebagai pengingat bagi pribadi peserta didik sebagai warga digital. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	<b>Media: Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Kewarganegaraan Digital

**Alokasi Waktu**  
 2 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.8 & 4.8

**Pertemuan Ke -**  
 8 - 9

**Media, Alat / Bahan**  
**Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Youtube
- ✓ Google Form
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- ✓ Pengertian search engine.
- ✓ Jenis-jenis dan fungsi search engine.
- ✓ Merincikan teknik-teknik penelusuran search engine dengan cermat.
- ✓ WebmasterTool Google.
- ✓ SEO Google
- ✓ Google Adsense

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikirkritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## .KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Browser Blog Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati/membaca LKS pengertian dan cara penggunaan search engine, perangkat dan aplikasi yang digunakan (Pertemuan 1), menganalisis artikel dan pengertian dari google adsense dan webmastertool dalam pemanfaatan search engine (Pertemuan 2) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi pengertian search engine, dan penerapan google adsense da webmaster dalam melakukan surfing.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data terkait tips dan trik dalam menggunakan search engine dalam surfing dan memanfaatkan aplikasi penunjangnya	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat laporan analisis data tentang search engine dalam bentuk dokument dan membuat sebuah web blog untuk memanfaatkan google adsense	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik di tugaskan untuk mencari pelanggaran kewargaan digital dalam media sosial, membuat list pelanggaran yang ada agar dapat sebagai pengingat bagi pribadi peserta didik sebagai warga digital. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	<b>Media: Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Penelusuran Search Engine

**Alokasi Waktu**  
 2 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.9 & 4.9

**Pertemuan Ke -**  
 6 - 7

**Media, Alat / Bahan**  
**Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Dokument
- ✓ Google Form
- ✓ Browser
- ✓ Blog
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Menjelaskan komunikasi daring asinkron
- Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron : e-mail
- Membuat akun dan menggunakan e-mail
- Memanfaatkan Google Drive
- Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring asinkron
- Menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron
- Menggunakan google + hangout atau aplikasi chat lainnya.
- Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron
- Menjelaskan terjadinya komunikasi daring sinkron dan asinkron sesuai prinsip dengan cermat.
- Melakukan cara komunikasi daring online sesuai prosedur dengan percaya diri.

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikirkritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Browser Blog Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati/membaca LKS pengertian dari komunikasi sinkron dan asinkron (Pertemuan 1), menganalisis aplikasi komunikasi sinkron dan aplikasi asinkron (Pertemuan 2) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi pengertian komunikasi, dan penerapan aplikasi hangout dan email sebagai media komunikasi sinkron dan asinkron	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data komunikasi sinkron dan asinkron memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang bisa di gunakan dengan akun google serta pemanfaatan dalam pembelajaran.	10'	Mencari informasi dipandu dengan menggunakan whatsapp
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat laporan analisis aplikasi-aplikasi yang dimiliki oleh google dan menjelaskan fungsi dari kegunaan aplikasi tersebut. Mulai dari email, drive, foto, hangout, meet, dll	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu secara daring <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik di tugaskan untuk menkolaborasi aplikasi google yang ada untuk media komunikasi secara sinkron dan asinkron.	5'	Media: Classroom dan WA <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.		
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Komunikasi Sinkron dan Asinkron

Alokasi Waktu  
 2 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.10 & 4.10

Pertemuan Ke -  
 4 - 5

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google Classroom
- ✓ Google Form
- ✓ Browser
- ✓ Google Hangout
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara digital, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian kelas maya.
2. Menerapkan pengetahuan tentang kelas maya dan jenis perangkat pendukung kelas maya.
3. Menyebutkan fitur-fitur Social Learning Networks (SLNs)
4. Menjelaskan classroom sebagai Social Learning Networks (SLNs)
5. Menampilkan hasil dari penerapan pembelajaran kelas maya.
6. Menerapkan hasil dari pembelajaran kelas maya dalam kehidupan sehari-hari.

dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikirkritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Browser Youtube Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di whatsapp, Peserta didik diarahkan untuk memahami aplikasi menginstal dan mempelajari aplikasi classroom sebagai media kelas digital yang diterapkan di masa pandemic (pertemuan 1), menganalisis menu-menu yang ada di classroom dan cara penggunaannya (Pertemuan 2) memanfaatkan classroom sebagai kelas digital untuk pembelajaran di masa pandemic (Pertemuan 3) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi dan memahami aplikasi google classroom, dan penerapan google classroom dalam melakukan pembelajaran.	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan penginstalan dan memahami penggunaan classroom dengan menggali informasi dari internet dan youtube.	10'	Mencari informasi dipandu dengan menggunakan whatsapp
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik memasuki kelas digital di google classroom sesuai dengan kelas real, dan melakukan editing data dan upload photo profil	10'	Berdiskusi dalam Classroom dipandu secara daring Media: WA dan classroom
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik mereview classroom dalam bentuk tulisan dan di photo untuk di kumpulkan melalui classroom. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: Classroom dan WA Dalam Group Kelas
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam Whatsapp dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Kelas Maya

Alokasi Waktu  
 3 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.11 & 4.11

Pertemuan Ke -  
 1 - 3

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Form
- ✓ Browser
- ✓ Youtube
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara daring, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami alur proses pembuatan video
2. Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard

dengan rasa ingintahu, tanggungjawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Browser Blog Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati/membaca LKS agar memahami alur proses pembuatan video (Pertemuan 1), menganalisis synopsis (Pertemuan 2) membuat naskah (Pertemuan 3) Membuat storyboard (Pertemuan 4) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi pembuatan pra-produksi video mulai dari pembuatan ide, naskah, storyboard dan synopsis	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data tentang pra-produksi video dalam internet dan menggali pengetahuan lebih dalam	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat laporan analisis pra-produksi video dan menjelaskan pengertian dari ide, naskah, storyboard dan synopsis, desain karakter, resume, dan konsep pembuatan video.	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik membuat ide sebuah cerita, naskah, storyboard dan synopsis yang ditugaskan pada setiap pertemuan <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19660304 198903 2 016

ARIFIN YAHYA, S.Kom  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Pra-produksi video

Alokasi Waktu  
 4 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.12 & 4.12

Pertemuan Ke -  
 26 - 29

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Form
- ✓ Browser
- ✓ Youtube
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN

## PEMBELAJARAN

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara daring, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard.
2. Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe.
3. Menganalisis sinematografi.
4. Mengoperasikan perangkat lunak animasi dan penyunting audio

dengan rasa ingin tahu, tanggungjawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Browser Audio Mixer Google Form WhatsApp
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk mengamati/membaca LKS agar memahami proses pembuatan video (Pertemuan 1), menganalisis elemen pra-produksi (Pertemuan 2) Mamahami peran, latar, dan alat produksi (Pertemuan 3) Memahami Teknik Produksi (Pertemuan 4) Pengenalan perangkat lunak dan penyuntingan Animasi (pertemuan 5) <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi produksi video mulai dari memadukan elemen pra-praproduksi, sinematografi, pengambilan gambar, komposisi suara dan animasi	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data tentang proses produksi video dalam internet dan menggali pengetahuan lebih dalam	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat laporan analisis proses produksi video dan menjelaskan pengertian dan istilah-istilah dalam proses produksi dan teknik-teknik dalam proses produksi. Serta memahami komposisi suara dan animasi	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik membuat animasi dan memadukan dengan audio yang ada untuk di jadikan bumper. <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

### PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

**Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd**  
 NIP. 19660304 198903 2 016

**ARIFIN YAHYA, S.Kom**  
 NIP. 19860903 201903 1 006



**Satuan Pendidikan**  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

**Mata Pelajaran**  
 Simulasi Digital

**Kelas/Semster**  
 X Multimedia

**Materi Pokok**  
 Produksi Video, Animas dan Musik Digital

**Alokasi Waktu**  
 5 x pertemuan 3 Jampel

**Kompetensi Dasar**  
 3.13 & 4.13

**Pertemuan Ke -**  
 30 - 34

**Media, Alat / Bahan**  
**Sumber Belajar**

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Form
- ✓ Browser
- ✓ Audio Mixer
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya secara daring, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- 1) Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah
- 2) Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video / animasi sesuai kebutuhan.
- 3) Membuat laporan hasil pengelolaan proyek

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	WKT	STRATEGI PJJ DARING
<b>Pendahuluan</b> Mengintruksikan peserta didik untuk berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, dan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menjelaskan garis besar kegiatan. Dan mengisi aplikasi absensi di google form (Setiap kali pertemuan)	5'	<b>Media:</b> Google Classroom Google Dokument Youtube Audio Mixer Google Form WhatsApp Kene Master
<b>Kegiatan Inti</b> <b>Mengamati stimulus</b> 1. Di classroom, Peserta didik diarahkan untuk menganalisis dan menyesuaikan hasil produksi (Pertemuan 1), Memilih dan menyunting hasil produksi untuk kebutuhan video dan animasi (Pertemuan 2) Mamahami peran, latar, dan alat produksi (Pertemuan 3) Mebuat laporan hasil produksi <b>Mengidentifikasi masalah</b> 2. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi pasca produksi dengan menyesuaikan hasil untuk di jadikan bahan jadi dengan melakukan editing dan menjadikan sebuah video/animasi secara utuh	10'	
<b>Mengumpulkan data</b> 3. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi/data tentang cara melakukan editing dan manipulasi dari proses video	10'	Mencari informasi dipandu <b>dengan menggunakan whatsapp</b>
<b>Mengolah data</b> 4. Peserta didik membuat video atau animasi dari proses produksi di padukan dengan animasi dan music digital agar lebih bagus dengan menggunakan aplikasi kene master	10'	Berdiskusi dalam <b>Classroom</b> dipandu <b>secara daring</b> <b>Media: WA dan classroom</b>
<b>Memverifikasi</b> 5. Secara mandiri, peserta didik membuat video / animasi dari proses produksi dan di unggah kedalam youtube <b>Menyimpulkan</b> 6. Guru memeriksa hasil tugas melalui classroom dan melakukan penilaian.	5'	Media: <b>Classroom dan WA</b> <b>Dalam Group Kelas</b>
<b>Penutup</b> Setiap hasil siswa akan diberi umpan balik berupa komentar untuk berdiskusi dan nilai secara daring.	5'	

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan : Penugasan  
 Keterampilan : Hasil Kerja  
 Sikap : Keaktifan peserta didik dalam classroom dan sikap dalam komunikasi

Mengetahui,  
 Kepala SMKN 1 Beji

Beji, 13 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

**Hj. WIWIT FATKHURINAH, S.Pd, M.Pd**  
 NIP. 19660304 198903 2 016

**ARIFIN YAHYA, S.Kom**  
 NIP. 19860903 201903 1 006



Satuan Pendidikan  
**SMK NEGERI 1 BEJI**

Mata Pelajaran  
 Simulasi Digital

Kelas/Semster  
 X Multimedia

Materi Pokok  
 Pasca Produksi Video,  
 Animasi dan Musik Digital

Alokasi Waktu  
 3 x pertemuan 3 Jampel

Kompetensi Dasar  
 3.14 & 4.14

Pertemuan Ke -  
 35 - 37

Media, Alat / Bahan  
 Sumber Belajar

- ✓ Google classroom
- ✓ Google Form
- ✓ Youtube
- ✓ Audio Mixer
- ✓ Laptop / Smartphone
- ✓ Refrensi Internet
- ✓ LKS
- ✓ WA
- ✓ Kene Master

