



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN YOSONEGORO
MAGETAN**

Jl. Tripandita No. 4 Telp/Fax : 0351-895316 Magetan
e-mail : smkyosonegoro@yahoo.com

MAGETAN

Kode Pos 63319

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kelas/Semester : X / Satu
Alokasi Waktu : 6 Jam

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa 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.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa.
Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
- 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (Command)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menerangkan perangkat komputer
- 3.1.2 Menerangkan Hardware dan software
- 3.1.3 Menerangkan logika dan algoritma komputer
- 4.1.1 Melakukan pengetikan perintah
- 4.1.2 Mengoperasikan perintah

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok, praktek langsung, serta penemuan diharapkan siswa dapat :

1. Memahami tentang logika dan algoritma komputer
2. Menjelaskan tentang logika dan algoritma komputer
3. Menjelaskan tentang hardware dan software
4. Menerapkan penggunaan logika dan algoritma komputer dalam sebuah software.
5. Memasang ulang hardware secara mandiri memenuhi K3 dan SOP
6. Melaksanakan running software secara mandiri memenuhi K3 dan SOP

E. Materi Pembelajaran (Terlampir dibawah RPP)

- 1 • Bagan bagan komputer tentang Hardware
 - Software komputer
 - Pola berfikir logika komputer
 - Pola algoritma komputer
- 15 • Bagan bagan komputer tentang Hardware
 - Software komputer
 - Pola berfikir logika komputer
 - Pola algoritma komputer

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik (scientific).

Model : Model Teaching Factory (TEFA)

Pembelajaran Merupakan konsep pembelajaran berbasis industri (produk dan jasa) melalui sinergi sekolah dan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dengan kebutuhan pasar.

Langkah : 1. Merencanakan Produk

- Langkah
2. Membuat prototype
 3. Memvalidasi dan memverifikasi prototype
 4. Membuat produk masal
 5. Menerima order
 6. Menganalisis order
 7. Menyatakan Kesiapan mengerjakan order
 8. Mengerjakan order

Prilaku : Guru sifatnya mengontrol perkembangan yang ada di industri guna check and balance

Guru terhadap proses pendidikan pada SMK untuk menjaga dan memelihara keselarasan (link and match) dengan kebutuhan pasar kerja

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke- 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam, berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujuk. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap <p>Bila ingin menambahkan ketik disini!</p>	15 menit
Inti	<p>(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah 	105 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa Menagamati: <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat susuat yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. Menanya : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. Mengkomunikasikan : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. 2. Mengidentifikasi Masalah : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) 	

	Pokok Bahasan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	
Penutup	1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan) 2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan. 3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya. Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih	15 menit

Pertemuan ke- 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam,berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujukan. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi 	15 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap Bila ingin menambahi ketik disini! 	
Inti	(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M): 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah	105 menit
	1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa Menagamati: <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat susuatu yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. 	
	Menanya : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. 	

	<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. 	
	<p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. 	
	<p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. 	
	<p>2. Mengidentifikasi Masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) <p>Pokok Bahasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	
Penutup	<p>1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan)</p> <p>2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan.</p> <p>3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih</p>	15 menit

Pertemuan ke- 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: <p>Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam,berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujukan. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi</p>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap <p>Bila ingin menambahi ketik disini!</p>	
Inti	(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M): 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah	105 menit
	1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa Menagamati: <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat susuatu yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. 	
	Menanya : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. 	
	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. 	
	Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. 	
	Mengkomunikasikan : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. 	
	2. Mengidentifikasi Masalah : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) 	
	Pokok Bahasan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	

Penutup	<p>1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan)</p> <p>2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan.</p> <p>3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih</p>	15 menit
---------	---	----------

Pertemuan ke- 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam, berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujuk. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap Bila ingin menambahi ketik disini! 	15 menit
Inti	(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M): 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah	105 menit
	1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa Menagamati: <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat sesuatu yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. 	
	Menanya : <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. 	
	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. 	

	<p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. 	
	<p>2. Mengidentifikasi Masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) <p>Pokok Bahasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	
Penutup	<p>1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan)</p> <p>2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan.</p> <p>3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih</p>	15 menit

Pertemuan ke- 5

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam,berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujukan. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap Bila ingin menambahi ketik disini! 	15 menit
Inti	<p>(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah 	105 menit

	<p>1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa</p> <p>Menagamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat susuatu yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. 	
	<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. 	
	<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. 	
	<p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. 	
	<p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. 	
	<p>2. Mengidentifikasi Masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) <p>Pokok Bahasan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	
Penutup	<p>1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan)</p> <p>2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan.</p> <p>3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih</p>	15 menit

Pertemuan ke- 6

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi: Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dengan menyapa memberi salam, berdoa. Menyanyikan lagu Indoensia Raya atau lagu Nasional lainnya guna Peningkatan Pendidikan Karakter Bangsa dan menanamkan rasa Nasionalisme. Pemberian waktu untuk Literasi dengan cara membaca buku yang telah dirujukan. Menyampaikan rencana kegiatan baik, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi • Motivasi: Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, Menyampaikan manfaat materi pembelajaran • Apersepsi: Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Mengaitkan materi dengan materi pembelajaran sebelumnya, Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan, bertanya, menjawab (aktif) dan merasa senang siap Bila ingin menambahi ketik disini! 	15 menit
Inti	<p>(Paduan Sintaks Model Pembelajaran dan 5M):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian stimulus terhadap siswa. 2. Identifikasi masalah 	105 menit
	<p>1. Pemberian Stimulus terhadap Siswa</p> <p>Menagamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat susutu yang menggunakan logika. • Guru menugaskan siswa membaca buku tentang logika berfikir. • Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru. <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menanyakan sesuatu yang kurang jelas. • Guru menugaskan siswa membuat pertanyaan tertulis. • Siswa menanyakan ke sesama siswa sebelum ke guru. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan. • Guru menugaskan siswa menuliskan informasi yang didapat dari beberapa referensi. <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk menalar pokok bahasan terhadap penerapannya pada lingkungan. • Guru menugaskan siswa menggambarkan pada penerapannya. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengkomunikasikan pada siswa lainnya. • Guru menugaskan siswa merangkum hasil komunikasi pada siswa. • Siswa mencatat masukan dari siswa lainnya. <p>2. Mengidentifikasi Masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan /memberi contoh tentang pokok bahasan. • Menjawab/bertanya tentang pokok bahasan • Memperhatikan dan mengidentifikasi tentang pokok bahasan. • Bertanya/menjawab tentang pokok bahasan(siswa aktif bertanya) 	

	Pokok Bahasan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagan bagan komputer tentang Hardware • Software komputer • Pola berfikir logika komputer • Pola algoritma komputer 	
Penutup	1) Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran. (Menyimpulkan) 2) Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara menanyakan kesulitan yang dihadapi Peserta didik dalam mengidentifikasi materi yang guru ajarkan. 3) Menginformasikan kepada Peserta didik tentang materi untuk pertemuan berikutnya. Siswa berdoa syukur akhir pelajaran dan bersih bersih	15 menit

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis / Tes Lisan / Penugasan / PortoFolio

Instrumen Soal

Kunci Jawaban

Pedoman Penskoran

b. Penilaian Keterampilan

Projek / Unjuk Kerja / Produk / Protofolio

Instrumen Soal

Pedoman Penskoran

3. Pembelajaran Remedial & Pengayaan

No	Program Remedial	Teknik Penilaian	Program Pengayaan	Teknik Penilaian

I. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Pembelajaran

a. Media : Video, beragam contoh tentang mesin

b. Alat dan Bahan : LCD, Laptop, Pointer, Sound Sistem dan Internet (Edmodo)

c. Sumber belajar : Soft Modul LKS Siswa, Hand Out, Presentasi

Mengetahui:
Kepala,

Magetan, 16/07/2018

Guru Pengajar

Drs. NAHARI SURUR, MM.

NIP.: 19630818 198603 1 026

INDRA NOVA SAPUTRA, S.Kom.

NIP.: -

LAMPIRAN MATERI PEMBELAJARAN

.....
.....
.....d

st

LEMBAR KERJA SISWA 1.1

Mata Pelajaran : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL Kelas :..... Kelompok

Materi Pokok :

Kelas / Semester : X / Satu

Waktu :

1. ()

2. ()

3. ()

4. ()

TUJUAN PEMBELAJARAN :

.....
.....
.....d

st

PERMASALAHAN :

.....
.....
.....d

st

JAWABAN :

.....
.....
.....d

st