

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Praktik Microsoft Office
Kelas/Semester	: X/1
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 1-15
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 15 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa mampu :

- 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
 - 3.2 Menerapkan metode peta- minda
 - 3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif
 - 3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data
 - 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide
 - 3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif
-
- 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)
 - 4.2 Membuat peta-minda
 - 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata
 - 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
 - 4.5 Membuat slide untuk presentasi
 - 4.6 Melakukan presentasi yang efektif

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusus (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah merumuskan masalah, siswa diminta untuk mengamati materi tentang logika dan algoritma komputer, peta minda, evaluasi paragraf dan dokumen pengolah kata, logika dalam perhitungan data, pembuatan slide untuk presentasi, teknik presentasi yang efektif, dengan melakukan searching pada situs: www.microsoftoffice.com. Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah menyusun rancangan penyelesaian masalah, Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi logika dan algoritma komputer, peta minda, evaluasi paragraf dan dokumen pengolah kata, logika dalam perhitungan data, pembuatan slide untuk presentasi, teknik presentasi yang efektif (*berpikir kritis*)

8. Dalam langkah pengumpulan informasi, Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi logika dan algoritma komputer, peta minda, evaluasi paragraf dan dokumen pengolah kata, logika dalam perhitungan data, pembuatan slide untuk presentasi, teknik presentasi yang efektif (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan informasi, Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang logika dan algoritma komputer, peta minda, evaluasi paragraf dan dokumen pengolah kata, logika dalam perhitungan data, pembuatan slide untuk presentasi, teknik presentasi yang efektif. Kegiatan dilakukan dengan berdiskusi dalam kelompok dan bertukar pemikiran dan perbedaan pandangan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
10. Dalam langkah menyelesaikan masalah. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test praktik dalam bentuk praktik di komputer.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalPraktikMicrosoftOffice2020>

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



Drs. H. Sutaryo

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

Alfian Wisma Perdana, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Praktik <i>E-Book</i>
Kelas/Semester	: X/1
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 16-25
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 10 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa mampu :

3.7 Menganalisis pembuatan *e-book*

4.7 Membuat *e-book* dengan perangkat lunak *e-book editor*

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusna (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah merumuskan masalah, siswa diminta untuk mengamati materi tentang membuat e-book, dengan melakukan searching pada situs: www.ebook.com. Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah menyusun rancangan penyelesaian masalah, Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi membuat e-book (*berpikir kritis*)
8. Dalam langkah pengumpulan informasi, Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi membuat e-book (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan informasi, Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang membuat e-book. Kegiatan dilakukan dengan berdiskusi dalam kelompok dan bertukar pemikiran dan perbedaan pandangan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
10. Dalam langkah menyelesaikan masalah, Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test praktik dalam bentuk praktik di komputer.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalPraktikEbook2020>

Menaetahui,

Kepala Sekolah,



Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Alfian Wisma Perdana, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Etika Warganet (Netizen)
Kelas/Semester	: X/1
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 26-28
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 3 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa mampu :

3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital

4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusna (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah pemberian rangsangan (*stimulation*), siswa diminta untuk mengamati materi tentang etika kewargaan digital (netizen), dengan melakukan searching pada situs: www.etikawarganet.com. Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah mengidentifikasi masalah (*problem statement*), Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi etika kewargaan digital (netizen) (*berpikir kritis*)
8. Dalam langkah pengumpulan data (*data collection*), Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi etika kewargaan digital (netizen) (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan data (*verification*), Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang etika kewargaan digital (netizen). Kegiatan dilakukan dengan berdiskusi dalam kelompok dan bertukar pemikiran dan perbedaan pandangan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
10. Dalam langkah penarikan kesimpulan/generalisasi (*generalization*), Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)

11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan

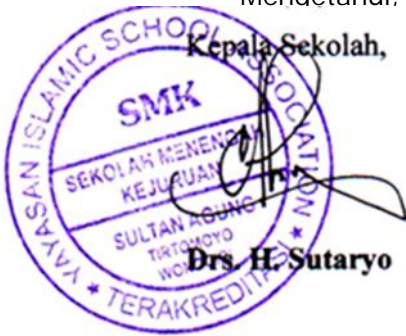
C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test teori dalam bentuk essay.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalEtikaWarganet2020>

Mendetahui,

Kepala Sekolah,



Drs. H. Sutaryo

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Alfian Wisma Perdana, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Praktik Searching
Kelas/Semester	: X/2
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 29-31
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 3 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa mampu :

3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine

4.9 Melakukan penelusuran informasi

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusna (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah merumuskan masalah, siswa diminta untuk mengamati materi tentang *search engine*, dengan melakukan searching pada situs: www.searching.com. Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah menyusun rancangan penyelesaian masalah, Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi *search engine* (*berpikir kritis*)
8. Dalam langkah pengumpulan informasi, Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi *search engine* (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan informasi, Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang *search engine*. Kegiatan dilakukan dengan berdiskusi dalam kelompok dan bertukar pemikiran dan perbedaan pandangan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
10. Dalam langkah menyelesaikan masalah, Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test praktik dalam bentuk praktik di komputer.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalPraktikSearching2020>

Menaetahui,

Kepala Sekolah,



Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Alfian Wisma Perdana, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Jaringan
Kelas/Semester	: X/2
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 32-36
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 5 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa mampu :

3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan

3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring

4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan

4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusna (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah pemberian *stimulan*, siswa diminta untuk mengamati materi tentang komunikasi sinkron dan asinkron dan pembelajaran kolaboratif, dengan melakukan searching pada situs: www.jaringan.com. Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah mengidentifikasi masalah, Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi *search engine* (*berpikir kritis*)
8. Dalam langkah pengumpulan data, Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi komunikasi sinkron dan asinkron dan pembelajaran kolaboratif (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan data, Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang komunikasi sinkron dan asinkron dan pembelajaran kolaboratif. Kegiatan dilakukan dengan berdiskusi dalam kelompok dan bertukar pemikiran dan perbedaan pandangan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
10. Dalam langkah penarikan kesimpulan/generalisasi, Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)

11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

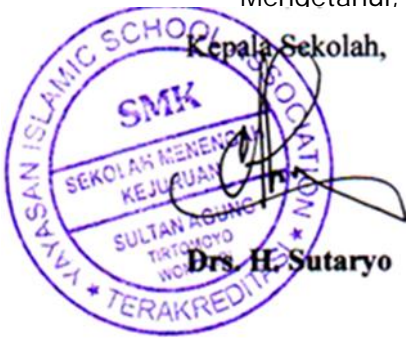
C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test teori/praktik dalam bentuk essay/praktik di komputer.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalPraktikMicrosoftOffice2020>

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



Drs. H. Sutaryo

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Alfian Wisma Perdana, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK SULTAN AGUNG TIRTOMOYO
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi dan Keuangan Lembaga
MATERI POKOK	: Produksi dan Laporan Produksi
Kelas/Semester	: X/2
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Pertemuan Ke-	: 37-46
Alokasi Waktu	: 2 JP @ 45 menit x 10 Pertemuan

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa mampu :

- 3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi
- 3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital
- 3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital

- 4.12 Membuat dokumen tahap pra- produksi
- 4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital
- 4.14 Membuat laporan hasil pasca- produksi

Sesuai buku sumber dengan mandiri, teliti dan bertanggung jawab

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Guru masuk kelas tepat waktu (*membiasakan karakter disiplin*)
2. Siswa dipersilahkan oleh guru untuk berdoa bersama dan membaca asmaul khusna (*karakter religious*) serta menyanyikan lagu Indonesia Raya (*karakter Nasionalis*)
3. Guru mengisi administrasi kelas
4. Guru melakukan apersepsi meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa
5. Guru dibantu siswa menyiapkan alat yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Dalam langkah merumuskan masalah, siswa diminta untuk mengamati materi tentang dokumen pra produksi, memproduksi video, dan laporan, dengan melakukan searching pada situs: [www .google.co.id](http://www.google.co.id). Sekaligus memahami ruang lingkup materi secara lebih mendalam dengan browsing di google ataupun mencari di referensi lain yang memadai untuk dijadikan bahan materi. (*budaya literasi*)
7. Dalam langkah menyusun rancangan penyelesaian masalah, Siswa membentuk kelompok untuk melakukan identifikasi dokumen pra produksi, memproduksi video, dan laporan (*berpikir kritis*)
8. Dalam langkah pengumpulan informasi, Siswa secara berkelompok dipersilahkan oleh guru untuk mengumpulkan dan menyeleksi informasi yang relevan berdasarkan materi dokumen pra produksi, memproduksi video, dan laporan (*critical thinking*), kemudian mencari informasi yang relevan dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, mobile phone, buku sumber lain (*budaya literacy dan budaya pembelajar*)
9. Dalam langkah pengolahan informasi, Siswa dipersilahkan oleh guru dalam kelompok untuk melakukan pemahaman materi tentang dokumen pra produksi, memproduksi video, dan laporan (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)

10. Dalam langkah menyelesaikan masalah, Siswa dipersilahkan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok kecil dalam forum besar (*membudayakan karakter collaborative dan communicative*)
11. Dalam kegiatan penutup siswa dibimbing oleh guru, menyimpulkan berbagai solusi yang terbaik dari permasalahan yang disajikan serta guru memberikan evaluasi yang relevan, terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Assessment

Bentuk test yang digunakan adalah test praktik dalam bentuk praktik di komputer.

Berikut Link Pertanyaan : <http://bit.ly/SoalProduksidanLaporanProduksi2020>

Mengetahui,

Kepala Sekolah,



Drs. H. Sutaryo

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Alfian Wisma Perdana, S.Pd