

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |                                   |
|---------------------|-----------------------------------|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG            |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital |
| Kelas/Semester      | : X / 1                           |
| Materi Pembelajaran | : 3.1. Logika dan Algoritma       |
| Pertemuan Ke        | : 1                               |
| Alokasi Waktu       | : 3 x 45 Menit (1 x Pertemuan)    |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan konsep logika dan menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN  |
|----|--|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>   |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran Logika dan Algoritma, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi logika dan algoritma</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi logika dan algoritma</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai logika dan algoritma</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>   |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 4 PANGKALPINANG  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas/Semester : X / 1  
Materi Pembelajaran : 3.2. Peta Minda  
Pertemuan Ke : 2  
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit (1 x Pertemuan)

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan dan memahami peta minda dan mengoperasikan aplikasi peta minda serta menjabarkan langkah-langkah memvisualisasikan sebuah gagasan tentang suatu tema dengan baik dan disiplin

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran Peta Minda, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.   |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Konsep dan Macam-Macam Perangkat Lunak Peta Minda. Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.</li><li>2. Mengorganisasi peserta didik. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang diikuti dengan membaca materi tentang Cara Mengembangkan Sebuah Ide Dalam Peta Minda.</li><li>3. Membimbing penyelidikan individu/kelompok, peserta didik diinstruksikan untuk Membuat Sebuah Peta Minda Berdasarkan Ide Kelompok lalu Memvisualisasikan Menggunakan Aplikasi Peta Minda. Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait peta minda. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkiflil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |   |
|---------------------|---|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG  |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital   |
| Kelas/Semester      | : X / 1   |
| Materi Pembelajaran | : 3.3. Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif |
| Pertemuan Ke        | : 4 dan 5   |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit ( 2x Pertemuan)  |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan dan mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata untuk membuat naskah digital dengan baik.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat aplikasi pengolah kata, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi perangkat lunak pengolah kata</li><li>2. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang diikuti dengan membaca materi tentang Perbedaan Perangkat Lunak Office Suite Open Source Dan Close Source.</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai perangkat lunak pengolah kata</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN ( ASESMEN )

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi ( jurnal )           | Format Pengamatan sikap ( jurnal )                     | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | fortopolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |  |
|---------------------|--|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG                                 |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital                      |
| Kelas/Semester      | : X / 1  |
| Materi Pembelajaran | : 3.4. Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data |
| Pertemuan Ke        | : 6 dan 7  |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)                         |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan dan mengoperasikan perangkat lunak pengolah data

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran aplikasi pengolah data, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.   |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi aplikasi perangkat lunak pengolah data</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi aplikasi pengolah data</li><li>3. Membimbing penyelidikan individu/ kelompok., peserta didik diinstruksikan untuk mengaplikasikan pengolah data Berdasarkan Ide Kelompok lalu Memvisualisasikan Menggunakan Aplikasi Pengolah data.. Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifliil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |  |
|---------------------|--|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG                                     |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital                          |
| Kelas/Semester      | : X / 1  |
| Materi Pembelajaran | : 3.5. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide |
| Pertemuan Ke        | : 8 dan 9  |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)                             |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan dan mengaplikasikan perangkat lunak presentasi

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN  |
|----|--|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>   |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran perangkat lunak presentasi, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi aplikasi perangkat lunak presentasi</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi aplikasi perangkat lunak presentasi</li><li>3. Membimbing penyelidikan individu/kelompok., peserta didik diinstruksikan untuk mengolah aplikasi presentasi Berdasarkan Ide Kelompok lalu Memvisualisasikan Menggunakan Aplikasi Presentasi.. Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>   |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 4 PANGKALPINANG  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas/Semester : X / 1  
Materi Pembelajaran : 3.6. Menerapkan teknik presentasi yang efektif  
Pertemuan Ke : 10 dan 11  
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan memahami teknik-teknik presentasi yang efektif dengan baik, dapat membuat file presentasi dengan memanfaatkan berbagai macam fitur perangkat lunak presentasi dengan baik dan disiplin.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN  |
|----|--|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>   |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran teknik-teknik presentasi, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi teknik-teknik presentasi</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi teknik-teknik presentasi</li><li>3. Membimbing penyelidikan individu/ kelompok., peserta didik diinstruksikan untuk mengolah aplikasi presentasi Berdasarkan Ide Kelompok lalu memvisualisasikan teknik-teknik Presentasi.. Peserta didik juga dihibing untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>   |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkiflil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |                                      |
|---------------------|--------------------------------------|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG               |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital    |
| Kelas/Semester      | : X / 1                              |
| Materi Pembelajaran | : 3.7. Menganalisis pembuatan E-book |
| Pertemuan Ke        | : 13 dan 14                          |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)       |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan contoh dan kelebihan E-Book , menjelaskan berbagai format E-Book

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran pembuatan E-Book, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.   |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi E-Book</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi E-Book</li><li>3. Membimbing penyelidikan individu/ kelompok., peserta didik diinstruksikan untuk mengolah aplikasi E-Book Berdasarkan Ide Kelompok lalu memvisualisasikan aplikasi E-Book.. Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN ( ASESMEN )

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi ( jurnal )           | Format Pengamatan sikap ( jurnal )                     | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifliil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 4 PANGKALPINANG  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas/Semester : X / 1  
Materi Pembelajaran : 3.8. Memahami konsep Kewargaan Digital  
Pertemuan Ke : 15 dan 16  
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan konsep kewargaan digital dalam kehidupan sehari-hari.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kewargaan digital, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi kewargaan digital</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi kewargaan digital</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai kewargaan digital</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M



## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |   |
|---------------------|---|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG  |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital                                   |
| Kelas/Semester      | : X / 2   |
| Materi Pembelajaran | : 3.10. Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan |
| Pertemuan Ke        | : 2   |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)                                      |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron, menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN  |
|----|--|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>   |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mesin pencari (search engine), cakupan materi, komunikasi sinkron-asinkron  |
| 2  | <b>INTI</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi komunikasi sinkron-asinkron</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi komunikasi sinkron-asinkron</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai materi komunikasi sinkron-asinkron</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>   |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkiflil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |  |
|---------------------|--|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG   |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital  |
| Kelas/Semester      | : X / 2  |
| Materi Pembelajaran | : 3.11. Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring |
| Pertemuan Ke        | : 3 dan 4  |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit (2 x Pertemuan)   |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kolaboratif daring cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi (jurnal)             | Format Pengamatan sikap (jurnal)                       | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkiflil, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |  |
|---------------------|--|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG                       |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital            |
| Kelas/Semester      | : X / 2                                      |
| Materi Pembelajaran | : 3.12. Merancang dokumen tahap pra-produksi |
| Pertemuan Ke        | : 5 dan 6                                    |
| Alokasi Waktu       | : 6 x 45 Menit ( 2 x Pertemuan)              |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat memahami alur proses pembuatan video.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN  |
|----|--|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>   |
|    | 1. Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran merancang dokumen tahap pra-produksi cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>  |
|    | 2. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi merancang dokumen tahap pra-produksi<br>3. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi merancang dokumen tahap pra-produksi<br>4. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai merancang dokumen tahap pra-produksi<br>5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.<br>6. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami |
| 3  | <b>PENUTUP</b>   |
|    | 1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<br>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran<br>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan<br>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan<br>2. Kegiatan guru yaitu:<br>(a) melakukan penilaian;<br>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan<br>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya<br>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.   |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN ( ASESMEN )

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi ( jurnal )           | Format Pengamatan sikap ( jurnal )                     | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |   |
|---------------------|---|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG  |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital                                   |
| Kelas/Semester      | : X / 2   |
| Materi Pembelajaran | : 3.13. Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital |
| Pertemuan Ke        | : 7, 8, 9, 10 dan 11  |
| Alokasi Waktu       | : 15 x 45 Menit ( 5 x Pertemuan)                                    |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard.

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.   |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN ( ASESMEN )

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi ( jurnal )           | Format Pengamatan sikap ( jurnal )                     | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

|                     |   |
|---------------------|---|
| Satuan Pendidikan   | : SMKN 4 PANGKALPINANG  |
| Mata Pelajaran      | : Simulasi dan Komunikasi Digital   |
| Kelas/Semester      | : X / 2   |
| Materi Pembelajaran | : 3.14. Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital |
| Pertemuan Ke        | : 12,13,14, 15  |
| Alokasi Waktu       | : 8 x 45 Menit (4 x Pertemuan)  |

### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini siswa diharapkan dapat menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah

### II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| NO | LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN   |
|----|---|
| 1  | <b>PENDAHULUAN</b>  |
|    | Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran mengevaluasi pasca – produksi video, animasi dan/atau musik digital, cakupan materi, langkah pembelajaran dan teknik penilaian.  |
| 2  | <b>INTI</b>   |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi mengevaluasi pasca – produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi mengevaluasi pasca – produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompoknya 4 orang dan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai mengevaluasi pasca – produksi video, animasi dan/atau musik digital</li><li>4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal melalui fitur video mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.</li><li>5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait makna logika dan algoritma. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ol> |
| 3  | <b>PENUTUP</b>  |
|    | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kegiatan guru bersama peserta didik, yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li><li>(b) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li><li>(c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan</li></ol></li><li>2. Kegiatan guru yaitu:<ol style="list-style-type: none"><li>(a) melakukan penilaian;</li><li>(b) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; dan</li><li>(c) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li></ol></li><li>3. Menutup pelajaran dengan do'a dan salam.</li></ol>  |

### III. PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASESMEN)

| No | Aspek yang dinilai | Bentuk Penilaian               | Instrumen Penilaian                                    | Waktu Penilaian                           |
|----|--------------------|--------------------------------|--|---|
| 1  | Sikap              | Observasi ( jurnal )           | Format Pengamatan sikap ( jurnal )                     | Selama proses pembelajaran                |
| 2  | Pengetahuan        | Tes Tulis                      | Soal tes   | Setelah selesai KBM                       |
| 3  | Keterampilan       | Portofolio<br>Laporan tertulis | Format Portofolio<br>Format Penilaian Laporan tertulis | Pada saat presentasi<br>Pengumpulan Tugas |

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Zulkifli, S.Pd  
NIP. 196808181989011001

Susilawati, S.E., M.M

**SILABUS**  
**Simulasi dan Komunikasi Digital**

Satuan Pendidikan : SMK /SMA  
Kelas : X (Sepuluh)  
Kompetensi Inti :

| Kompetensi Dasar   | Materi Pokok  | Kegiatan Pembelajaran   |
|--|---|---|
| 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep logika dan algoritma</li> <li>• Notasi flowchart</li> <li>• Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart</li> <li>• Mengumpulkan data tentang fungsi dan fitur perangkat lunak animasi 3D</li> <li>• Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart</li> <li>• Mengomunikasikan tentang algoritma permainan dan cara penggunaan aplikasi animasi 3D yang dibuatnya</li> </ul>                                  |
| 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)                           |   |   |
| 3.2 Menerapkan metode peta-minda   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode peta-minta untuk penguraian masalah</li> <li>• Perangkat lunak Peta-Minda</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda</li> <li>• Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide</li> <li>• Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis</li> <li>• Memresentasikan hasil peta-minda yang dibuat</li> </ul>  |
| 4.2 Membuat peta-minda   |   |   |
| 3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis dan ciri paragraf</li> <li>• Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakteristik melalui contoh tulisan</li> <li>• Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat</li> <li>• Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat</li> <li>• Mengomunikasikan tuisan deskriptif dalam bentuk proposal</li> </ul> |
| 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata                          |   |   |
| 3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operasi perhitungan matematika</li> <li>• Perangkat lunak pengolah angka</li> <li>• Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka</li> <li>• Referensi berdasarkan sel</li> <li>• Referensi berdasarkan nilai</li> <li>• Grafik dan Diagram</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang operator matematika</li> <li>• Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka</li> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka</li> <li>• Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram</li> </ul>  |
| 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka                          |   |   |

| Kompetensi Dasar  | Materi Pokok  | Kegiatan Pembelajaran  |
|---|---|--|
| 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide<br><br>4.5 Membuat slide untuk presentasi | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi</li> <li>● Teknik merancang Slide</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi</li> <li>● Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok</li> <li>● Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide</li> <li>● Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah</li> </ul>   |
| 3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif<br><br>4.6 Melakukan presentasi yang efektif        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi</li> <li>● Teknik mendesain slide</li> </ul> Teknik penyampaian  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig</li> <li>● Mengumpulkan data tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni</li> <li>● Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide</li> <li>● Presentasi menggunakan teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat</li> </ul> |
| 3.7 Menganalisis pembuatan E-book<br><br>4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku elektronik (E-book)</li> <li>● Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil</li> <li>● Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint</li> <li>● Perangkat lunak pembaca file E-book</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file</li> <li>● Mengumpulkan data tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book</li> <li>● Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke dalam file HTML</li> <li>● Mengubah file HTML menjadi format Epub untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak pembaca E-book</li> </ul>                                    |
| 3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Konsep Kewargaan Digital</li> <li>● Cyberbulliyng dan Cyberharrasment</li> <li>● Menggunakan internet dengan aman</li> <li>● Simbol Creative Commons</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum</li> <li>● Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan kerusakan yang diakibatkan oleh virus</li> </ul>   |

| Kompetensi Dasar  | Materi Pokok   | Kegiatan Pembelajaran   |
|---|--|---|
| 4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital                                    |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi</li> <li>● Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk tulisan dan presentasi publik</li> </ul>  |
| 3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Komponen dan cara kerja mesin penelusur</li> <li>● Sintak pada mesin penelusur</li> <li>● Penelusuran lanjutan</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur</li> <li>● Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif</li> <li>● Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak</li> <li>● Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata</li> </ul> |
| 4.9 Melakukan penelusuran informasi                                       |  |   |
| 3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron</li> <li>● Chat</li> <li>● Email</li> <li>● Blog</li> <li>● Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring</li> <li>● Penyimpanan Daring</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh</li> <li>● Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran</li> <li>● Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran</li> <li>● Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran</li> </ul>           |
| 4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan             |  |   |
| 3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembelajaran jarak jauh</li> <li>● Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi</li> <li>● Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan</li> </ul>   |
| 4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya) |  |   |
| 3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi                                 |  |   |



| Kompetensi Dasar   | Materi Pokok  | Kegiatan Pembelajaran  |
|--|---|--|
| 4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Desain karakter</li> </ul>   | storyboard <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard</li> <li>Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi)</li> </ul>  |
| 3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinematografi dasar</li> <li>Penempatan dan pergerakan kamera</li> <li>Konsep pencahayaan</li> <li>Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting</li> <li>Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan gambar</li> <li>Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard</li> <li>Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital</li> </ul> |
| 4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital         |   |  |
| 3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital | <ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat lunak penyunting video/animasi/</li> <li>Teknik memotong dan menggabungkan scene</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah</li> <li>Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara</li> <li>Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital</li> <li>Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering</li> </ul>   |
| 4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi                              |   |  |

Mengetahui  
Kepala SMK Negeri 4 Pangkalpinang,

**Zulkifli, S.Pd**  
NIP. 19640818 1989021 001

Pangkalpinang, Agustus 2020  
Guru, Mata Pelajaran

**Susilawati, S.E., M.M**