

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 kerinci
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X/Genap
Materi Pembelajaran : Kewargaan Digital
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran secara daring siswa dapat

1. Menjelaskan konsep kewargaan digital

B. Penilaian

Penilaian sikap:

Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan:

Menjawab pertanyaan terkait materi kewargaan digital

Penilaian Keterampilan:

Produk peta konsep materi kewargaan digital

C. Strategi

Model : Discovery Learning

Pendekatan : Saintific

D. Aktivitas Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik melalui group chat Whatsapps2. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan “Dalam masa pandemi Covid-19 banyak sekali berita beredar utamanya melalui media sosial, apakah semua berita tersebut benar?”3. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan guru memberi umpan balik yang dikaitkan dengan materi yang akan dibahas.	3 menit
Kegiatan Inti	<p><u>Mengamati</u> Siswa diminta mengikuti pembelajaran dan mengamati penjelasan materi dari guru</p> <p><u>Menanya</u> Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru ketika pembelajaran berlangsung</p>	5 menit

	<p><u>Mengumpulkan Informasi</u></p> <p>a. Siswa mencatat materi yang dianggap penting sebagai pengetahuan baru terkait materi kewargaan digital</p> <p>b. Siswa membaca UU ITE untuk memahami konsep kewargaan digital</p> <p><u>Menalar</u></p> <p>a. siswa mengidentifikasi contoh berita yang beredar dimasyarakat dan menganalisis termasuk berita bohong atau fakta</p> <p>b. siswa mengidentifikasi kalimat-kalimat pada postingan social media yang tidak sesuai etika kewargaan digital</p> <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <p>a. siswa menyampaikan pendapat tentang bagaimana sikap seorang siswa menanggapi maraknya peredaran berita bohong dimasyarakat</p> <p>b. siswa menyampaikan pendapat bagaimana seharusnya sikap sebagai siswa saat membuat postingan disosial media yang sesuai etika kewargaan digital</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 2. Guru meminta siswa menuangkan resume materi dalam bentuk peta konsep yang nantinya digunakan sebagai penilaian keterampilan 3. Guru memberikan evaluasi pembelajaran 4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	2 menit

E. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta : Kemendikbud
- Internet:

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri 1 Kerinci

Diperiksa Oleh :
Waka. Kurikulum

Kerinci, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran,

ALMI. Z, S.Pt, MM
NIP. 19740101 20604 2 012

LAHMIUR, S.Pt
NIP. 197311102014081003

ROMES ALIZAR, S.Pd
NUPTK. 7944766667120001