



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Satuan Pendidikan	:
Mata Pelajaran	: Simulasi Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas/Semester	: X/ 2
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3x 45 menit

KD 3 (Pengetahuan)	KD 4 (Ketrampilan)
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital
IPK 3	IPK 4
3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital. 3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety. 3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya. 3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons.	4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman. 4.8.2 Memilih dan memilah informasi.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

- Memahami dan mengetahui perkembangan media social
- Memahami konsep kewargaan digital
- Memahami dan mengetahui Etika berkomunikasi
- Memahami dan mengetahui komunikasi dalam dunia maya

Disediakan peralatan komunikasi dan jaringan internet, peserta didik :

- ❖ Akan dapat melakukan penelusuran search engine berdasarkan contoh dengan percaya diri
- ❖ Mendemonstrasikan penelusuran search engine berdasarkan tugas sesuai prosedur dengan percaya diri

B. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran		Alokasi Waktu
1. Pendahuluan		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru Mengucapkan Salam pembuka dan guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib ❖ Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan KD ini dengan sabar dan tekun 		10 Menit
Kegiatan Inti Model Pembelajaran Discovery Learning		
A. Stimulation	Peserta didik tertarik turut serta dalam kegiatan penjelasan guru (interaktif) dalam materi pembelajaran dengan tekun dan saksama.	115 menit
B. Problem statement	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada Siswa untuk mengajukan pertanyaan sebelum materi di class virtual di mulai. • Peserta didik diminta untuk melihat dan memahami serta mengidentifikasi konsep kewargaan digital bahan tayang di power point pada kelas virtual. 	
C. Data Collection	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk mencari informasi mengenai etika kewargaan digital • Siswa mencari, mengidentifikasi, isu/kabar terkini dengan contoh melalui media cetak, media elektronik maupun media online mengenai etika kewargaan digital. • Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi siswa merumuskan kebenaran isu/kabar terkini dengan konsep THINK 	
D. Verification	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk membuat akun di media sosial dan toko online • Siswa menelusuri dan mengamati aktifitas warga digital di media social dalam berkomunikasi dan menyebarkan berita. • Siswa menelusuri dan mengamati aktifitas warga digital di toko online dalam berkomunikasi antara penjual dan pembeli. 	
E. Generalization	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk menyajikan hasil penelusuran dan pengamatan komunikasi dan penyebaran berita di media social dan toko online dan untuk di buat bahan presentasinya. • Siswa menyajikan tentang hasil presentasi dengan powerpoint dalam class virtual. • Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan penelusuran etika komunikasi warga digital. 	
3. Penutup		(10 menit)
<p>Rangkuman dan Refleksi: 1) Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu. 2) Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun.</p> <p>Tindak Lanjut: 1) Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan cermat. 2) Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.</p>		

C. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

No	Ranah Kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tertulis	Esai
2.	Keterampilan	Unjuk Kerja	Penugasan

Mengetahui
Kepala SMA Islam Pandanaran Klaten

Klaten, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Sunardi,S.Pd

Muh. Mukhsin,S.Kom