



# LAPORAN PEMBELAJARAN

<b>NAMA</b>	<b>: NARNO</b>
<b>MATA PELAJARAN</b>	<b>: TIK</b>
<b>KELAS</b>	<b>: XII SEPULUH</b>
<b>SATUAN PENDIDIKAN</b>	<b>: SMA MAHA BODHI</b>

**LAPORAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN LAPORAN PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN JARAK JAUH DARING  
KEGIATAN BEKERJA DARI RUMAH (*WORK FROM HOME*)**

Satuan Pendidikan : SMAS MAHA BODHI  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas : XII  
Materi Pokok : APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR  
Alokasi Waktu : 20 Juli 2020 – 4 Agustus 2020

### **A. Pendahuluan**

Salah satu kewajiban guru selama melaksanakan tugas dinas di rumah/tempat tinggal adalah menyusun Laporan Pembelajaran Jarak Jauh.

Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dilakukan guru ini untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19.

Penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID- 19).

Pembelajaran jarak jauh tersebut dapat dilakukan secara *daring* (dalam jaringan), sehingga peserta didik dapat mengakses materi dan sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat.

Kegiatan pembelajaran secara daring ini akan mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mempermudah dalam penyebaran materi kepada peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan mencakup kegiatan penyampaian materi, penugasan, dan evaluasi.

### **B. Tujuan**

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam sistem daring ini bertujuan sebagai berikut.

1. Memberikan wadah bagi peserta didik kelas XII SMAS MAHA BODHI untuk dapat mempertajam pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari..
2. Memudahkan peserta didik kelas XII SMAS MAHA BODHI dalam mengakses materi dan tugas daring tanpa terbatas ruang dan waktu.
3. Menyediakan bahan ajar dan aktivitas tambahan untuk tujuan pengayaan dengan menggunakan artikel terkait materi yang diajarkan.
4. Mengevaluasi pemahaman dan kompetensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui uji kompetensi online berbentuk *kuis*.

### **C. Sasaran**

Pembelajaran Jarak Jauh ini diterapkan pada semester dua tahun pelajaran 2019/2020. Sasaran pengguna pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini adalah peserta didik kelas XII SMAS MAHABODHI. Jumlah target peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran jarak jauh adalah Kelas XII IPA dan XII IPS

### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini mencakup beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Perencanaan  
Guru merancang pembelajaran jarak jauh secara daring, meliputi pengembangan materi/bahan ajar dan penyusunan kuis.
2. Pelaksanaan Pembelajaran Guru membagikan materi/bahan ajar dan tugas (kuis) melalui aplikasi pembelajaran kepada peserta didik kelas XII SMAS MAHA BODHI dengan target Kelas XII IPA

dan IPS membaca materi dan mengerjakan tugas (kuis) dari rumah dengan alokasi waktu yang disepakati.

1. Kelas XII

No.	Mata Pelajaran	KD	Materi	Kisi-Kisi pembelajaran	Bentuk dan Hasil Penilaian	Keterangan
1.	TIK	3.1	APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan Aplikasi Mobile</li> <li>- Membuat Aplikasi Mobile Profil Sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Absensi kehadiran dan foto</li> <li>- Menyimak video pembelajaran yang dishare google classroom</li> <li>- Tugas (latihan) di google classroom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tugas dikirim melalui google classroom (untuk penilaian ketrampilan siswa)</li> <li>- Input nilai dari google classroom sebagai nilai pengetahuan</li> </ul>

3. Penilaian (Evaluasi)

Guru menginput nilai tugas (kuis) dari hasil pekerjaan peserta didik yang dikirimkan melalui google classroom.

**E. Materi Ajar**

Materi ajar yang dibagikan adalah berhubungan dengan Desain Grafis, meliputi beberapa submateri sebagai berikut.

1. APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR
2. Membuat Aplikasi Mobile Profil Sekolah

**F. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang diterapkan untuk menyampaikan materi ajar tersebut di atas adalah penyediaan materi yang dapat diakses oleh peserta didik melalui google classroom.

Peserta didik juga mendapatkan tugas untuk mengerjakan kuis secara mandiri terkait materi dengan menggunakan google classroom.

**G. Media Pembelajaran**

Media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini adalah google classroom, Youtube (video pembelajaran, tugas, absensi dan materi).

**H. Evaluasi Pembelajaran**

Tahap akhir dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini adalah penilaian hasil belajar. Evaluasi pembelajaran dilakukan dalam bentuk kuis menggunakan office 365, Google Form yang disharekan ke google classroom. Soal berbentuk pilihan ganda yang secara langsung dapat memberikan nilai atas hasil jawaban peserta didik.

## **I. Penutup**

Demikian Laporan Pembelajaran Jarak Jauh dengan Sistem Daring kami susun. Laporan ini sebagai bentuk pertanggungjawaban tertulis kepada Kepala Sekolah atas pelaksanaan tugas dinas di rumah/tempat tinggal.

Mengetahui,  
Kepala SMAS MAHA BODHI

Karimun, Juli 2020  
Guru Mapel Matematika

**Sudirman, SE.,M.Mpub.**  
**NIK. 947 204 030**

**NARNO, S.KOM**

## **Lampiran**

1. Rencana Program Pembelajaran Jarak Jauh
2. Soal Kuis
3. Rekapitulasi Nilai dan Distribusi Jawaban Peserta Didik
4. Foto Bimbingan Pembelajaran Jarak Jauh

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMAS MAHA BODHI

Mata Pelajaran : TIK

Kelas /Semester : XII / 1

Tahun Pelajaran : 2020/2021

Materi Pokok : APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit ( 1 Pertemuan)

### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* peserta didik mampu: menjelaskan, menganalisis APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR. dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin, bersikap jujur, santun, percaya diri, pantang menyerah, memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

### 2. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### A. Media dan Sumber Belajar

- Media : Video pembelajaran, google classroom, office 365
- Sumber Belajar : SMA K2013 TIK dan Informatika

Cetakan I. Jakarta: Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2008:186 hlm., 21 x 29,7 cm ISBN 979-630-062-4.

#### B. Kegiatan Pembelajaran

##### **Pertemuan 1**

1. Guru melalui google classroom mengabsen siswa dan mengirimkan foto absensi siswa selama 15 menit.
2. Guru melalui google classroom memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuka dan menyimak video pembelajaran APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR
3. Guru melalui Google classroom memberikan tugas yang sudah tertera di dalam video pembelajaran.
4. Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi secara individu dan mengupload hasilnya di:  
**Google Classroom**
5. Guru menyampaikan hasil pekerjaan peserta didik melalui google classroom.

##### **Pertemuan 2**

1. Guru melalui google classroom mengabsen siswa dan mengirimkan foto absensi siswa selama 15 menit.
2. Guru melalui google classroom memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengingat kembali materi sebelumnya.
3. Guru melalui Google classroom memberikan satu soal persamaan nilai multak dikerjakan dalam waktu 30 menit.
4. Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi secara individu dan mengupload hasilnya di:  
**Google Classroom**
5. Guru menyampaikan hasil pekerjaan peserta didik melalui google classroom.

### **Pertemuan 3**

1. Guru melalui google classroom mengabsen siswa dan mengirimkan foto absensi siswa selama 15 menit.
2. Guru melalui google classroom memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuka dan menyimak video pembelajaran APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR
3. Guru melalui Google classroom memberikan tugas yang sudah tertera di dalam video pembelajaran
4. Peserta didik mengerjakan Soal Evaluasi secara individu dan mengupload hasilnya di:  
**Google Classrom**
5. Guru menyampaikan hasil pekerjaan peserta didik melalui google classroom.

### **Pertemuan 4**

1. Guru melalui google classroom mengabsen siswa dan mengirimkan foto absensi siswa selama 15 menit.
2. Guru melalui google classroom memberikan tugas kepada peserta didik untuk memfoto catatan materi Penggunaan APLIKASI MOBILE BERBASIS KONDULAR
3. Guru melalui google classro diskusi materi atau soal-soal yang belum dipahami.
4. Guru memberitahukan pertemuan selanjutnya adalah Penilaian Harian.
5. Guru menyampaikan hasil pekerjaan peserta didik melalui google classroom.

### **Pertemuan 5**

1. Guru melalui google classroom mengabsen siswa dan mengirimkan foto absensi siswa selama 15 menit.
2. Guru mempersiapkan siswa untuk penilaian harian
3. Guru membagikan link penilaian harian melalui google classroom :
4. Guru menyampaikan hasil pekerjaan peserta didik melalui google classroom.

3. Penilaian tugas di google classroom, kehadiran dan disiplin.

Mengetahui,  
Kepala SMAS MAHA BODHI

Karimun, Juli 2020  
Guru Mapel TIK

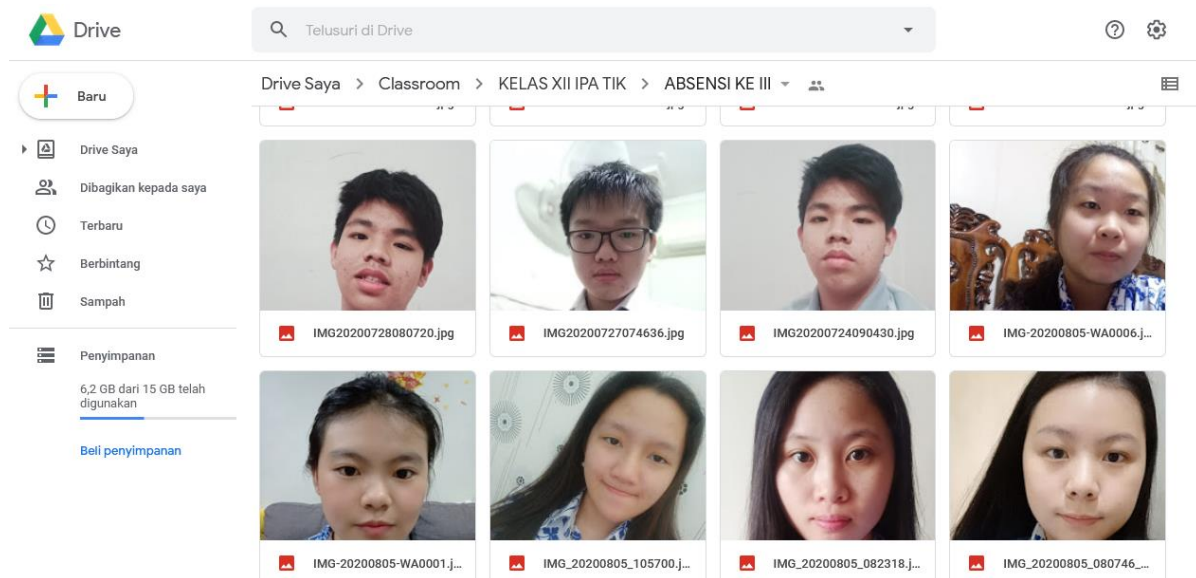
**Sudirman, SE.,M.Mpub.**  
**NIK. 947 204 030**

**Narno, S.Kom**

Lampiran  
**Pertemuan 1**  
**Absensi**

ABSENSI	
NAMA	ABSENSI
Angel	HADIR
Crisvin	HADIR
Delphy	HADIR
Evellyn	HADIR
Fernando	HADIR
Jasinta	HADIR
Jessryl	HADIR
Jhon	HADIR
Jovi	HADIR
Kelvin	HADIR
Kenny	HADIR
Kenzy	HADIR
Kevin	HADIR
Marco	HADIR
Sudirman	HADIR
Suhendri	HADIR
Vannes	HADIR
Vina	HADIR
Windy	HADIR
Winny	HADIR
Zoe Cerlynn	HADIR
vividya	HADIR
winsley	HADIR

**ABSENSI FOTO**



## VIDEO PEMBELAJARAN

## IDEO PEMBELAJARAN

<https://www.youtube.com/watch?v=6oJ5wEvKqOA>

**WINSLEY- XII IPA A**  
Menurut saya, Dengan media pembelajaran membuat aplikasi melalui kondular, Kita dapat menjadi semakin mudah dalam berkerasi dan Membuat Aplikasi Android dengan sangat mudah dan Cepat. Video tutorialnya juga sudah cukup jelas. ...  
Baca selengkapnya

**BLOGGER PEMULA KANG NARNO** 1 detik lalu  
mantap...silakan dicoba coba sendiri nanti dipertemuan ketiga cara membuat hiperlink

**Jessica Irvirgo** 10 menit lalu  
Jessica Irvirgo XII IPA B  
Menurut saya, kodular sangat mudah di pakai untuk membuat aplikasi dan pengajarannya mudah dimengerti sehingga saya sudah bisa membuat aplikasi pertama.

**Fernando Lee** 10 menit lalu  
Fernando XII IPA A  
Menurut saya, web Kodular ini mudah digunakan terutama untuk pembuatan app sederhana seperti kalkulator. Dengan pembelajaran yang cukup, maka dapat tercipta lah aplikasi yang diinginkan.

**QUIZZZ** Cari Buat

**KANG NARNO** Tunjukkan profil

Buat

Cari

My library

Hasil

Kelas

Koleksi

Meme

Pengaturan

Keluar

Undang seorang teman

Bantuan

Quiz

**LATIHAN TIK SMA CC** 19 **Draf**

K - Perguruan tinggith kelas Bermain 0 kali

Professional Development, Instructional Technology

20 days ago by pakgurunarno\_78771

0 Menyimpan Edit

Edit Selesai

Quiz ini belum selesai! Untuk memainkan Quiz ini, selesaikan mengeditnya.

Hapus Quiz

Tinjau (0 Pertanyaan)

Quiz yang mungkin anda sukai

Sun and Other Stars 15.1k plays Science - 3rd, Science - 4th, Scienc... 10 Qs

Stars 4.0k plays 18 Qs

TUNJUKKAN JAWABAN

## PERTEMUAN 2

### Absensi

KELAS XII IPA A / TIK

Pertanyaan Jawaban siswa

Kembalikan Tidak dinilai

Semua siswa

Urutkan berdasarkan status

Dikembalikan

<input type="checkbox"/>	Kenny 112	✓
<input type="checkbox"/>	Kelvin 13	✓
<input type="checkbox"/>	Angel	✓

**ABSENSI KE I**

0 Diserahkan 0 Diberikan 23 Dikembalikan

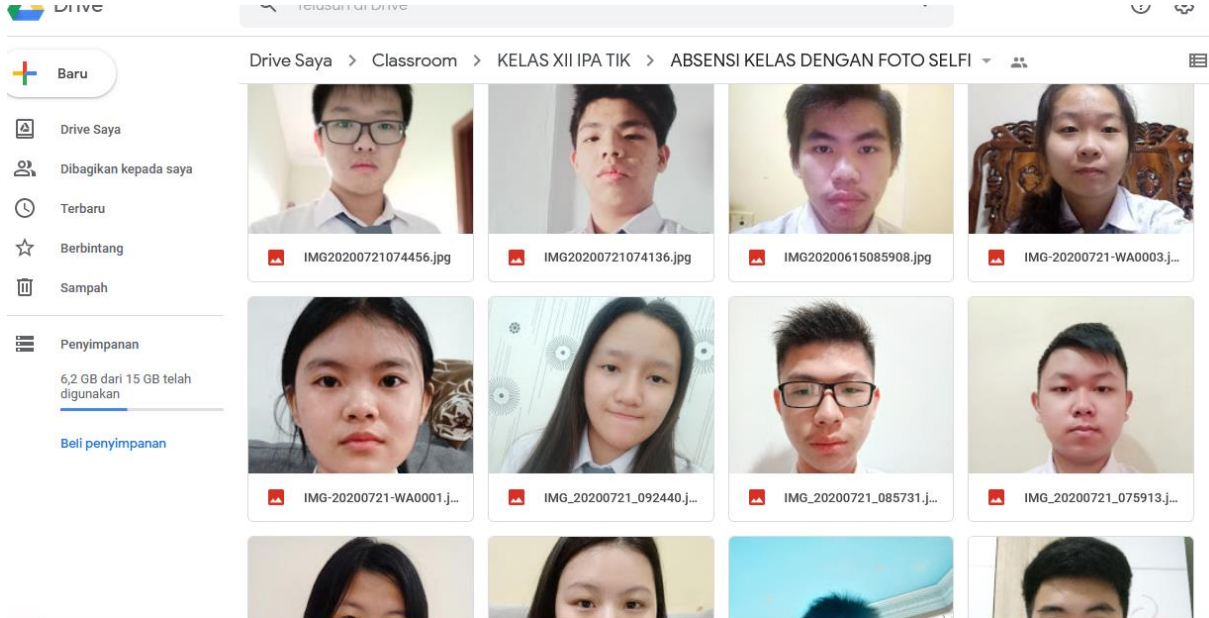
HADIR

SAKIT

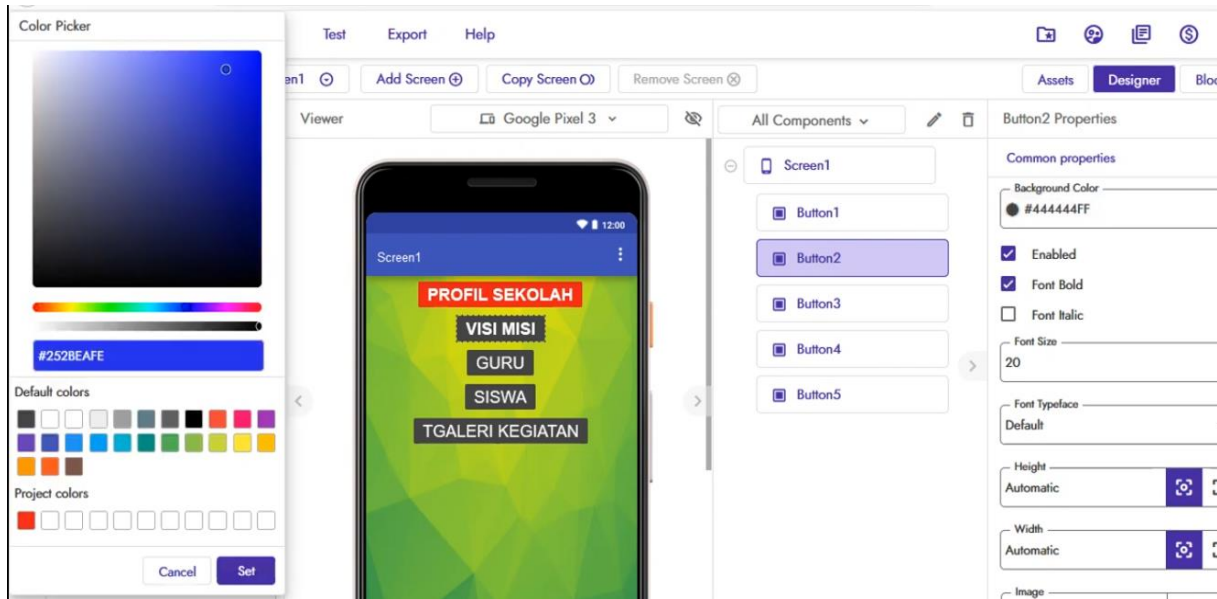
IJIN



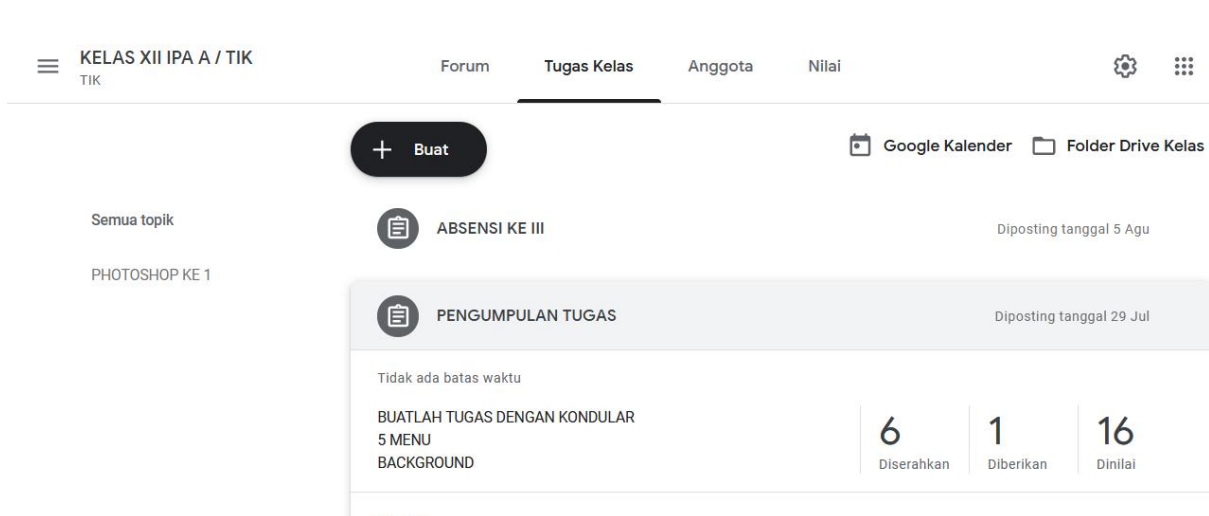
## Foto Absensi



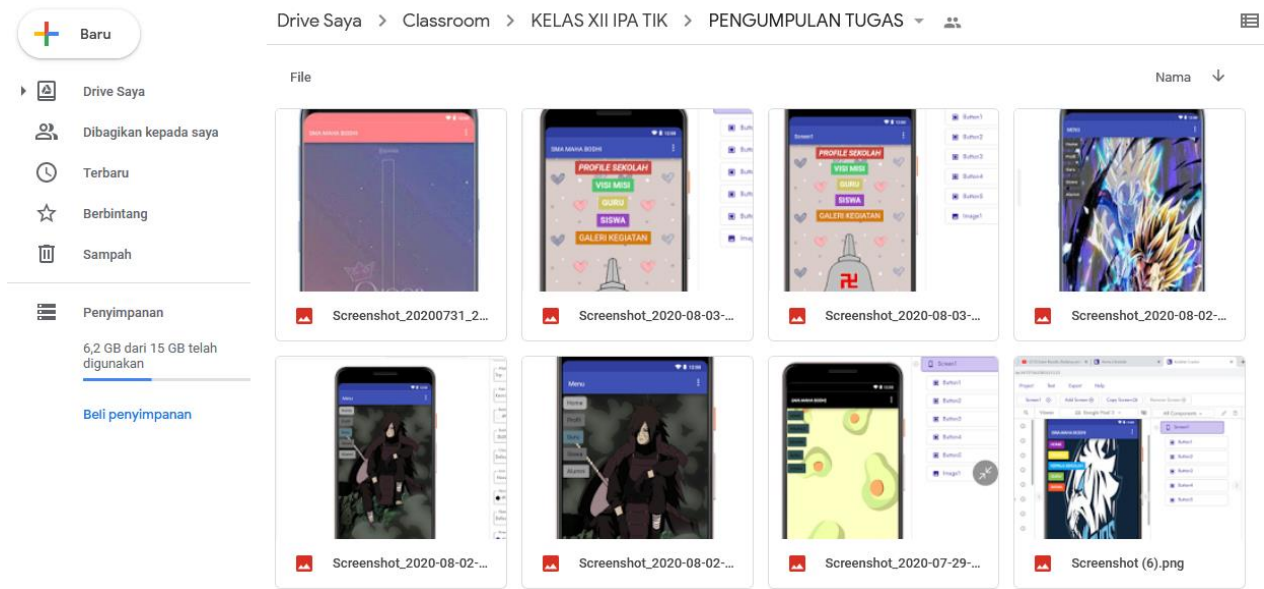
## Video Pembelajaran



## Tugas

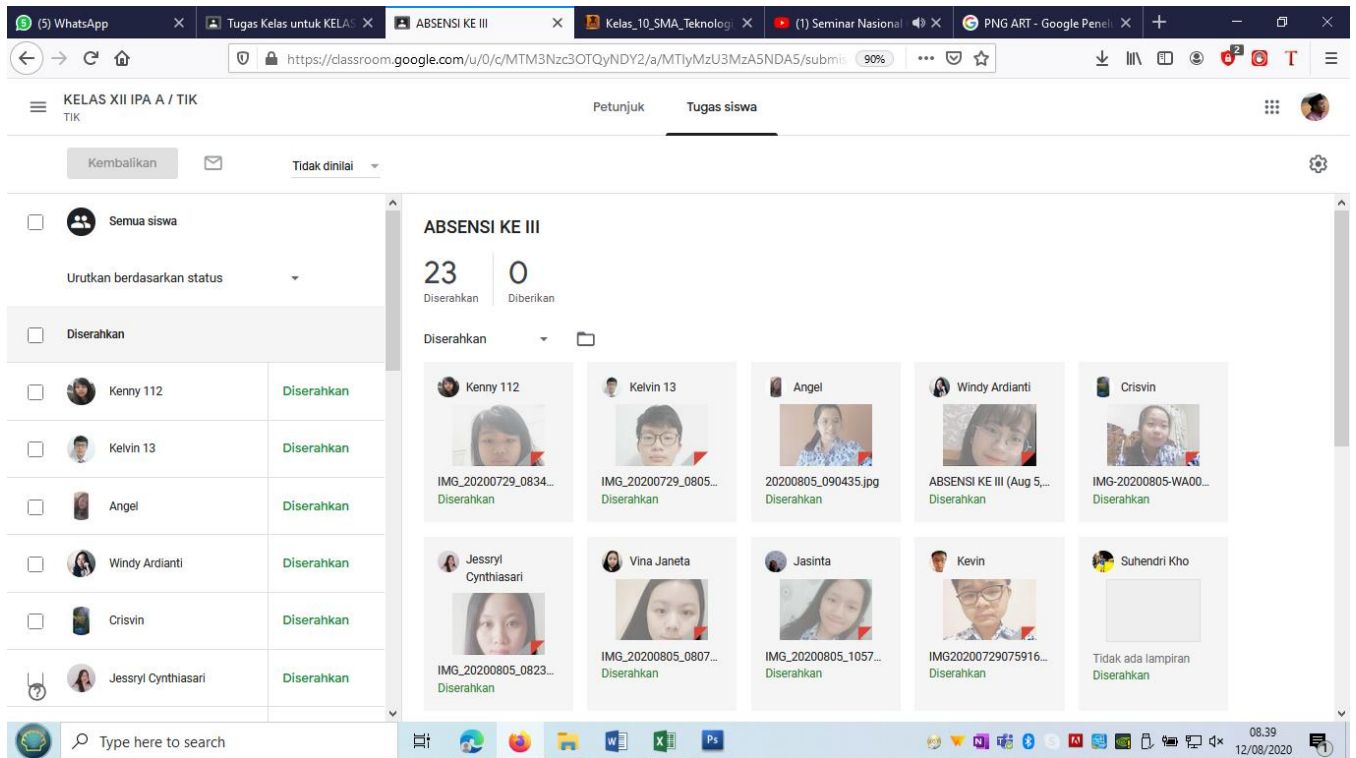


# HASIL TUGAS

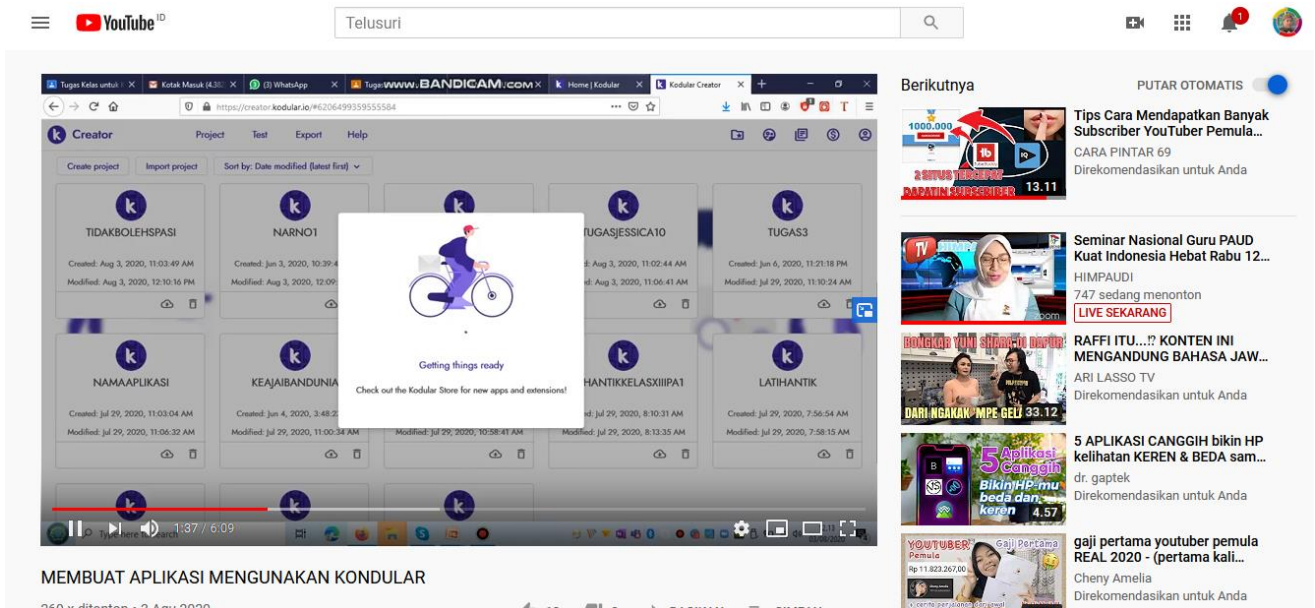


# PERTEMUAN 3

## ABSENSI



# VIDEO PEMBELAJARAN



# KUIS / ULANGAN

**QUIZIZZ** Search my reports + Buat Gabung Game <sup>9</sup>

**KANG NARNO**  
[Tunjukkan profil](#)

**Buat**

Cari

My library

**Hasil**

Kelas

Koleksi

Meme

Pengaturan

Keluar

Undang seorang teman

**Bantuan**

	<b>Marco Prajana (Ma...</b> <i>2 Percobaan</i>	49	98% Ketepatan	56990 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Willson2</b> <i>Upaya 1</i>	47	94% Ketepatan	52770 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Steven Hendric XII ...</b> <i>Upaya 1</i>	43	86% Ketepatan	44630 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Juliet Yap</b> <i>Upaya 1</i>	43	86% Ketepatan	41940 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Voew Plays (Anson)</b> <i>Upaya 1</i>	44	88% Ketepatan	41130 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Fernando</b> <i>Upaya 1</i>	40	80% Ketepatan	40830 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Suhendri</b> <i>Upaya 1</i>	39	78% Ketepatan	40235 Nilai	Email ke orang tua
	<b>Mavrict</b> <i>Upaya 1</i>	42	84% Ketepatan	39950 Nilai	Email ke orang tua

## Quizizz

### NILAI KUIS PERTAMA

Date: Wed Jul 22 2020 - 10:04 am

# 74%

Accuracy %  
(correct / total)

# 50

Number of Questions

# 53

Number of Players

## Questions

No.	Question	Avg. Time	Accuracy	Correct	Incorrect	Unattempted
1	Aplikasi yang di pakai untuk membuat Cover buku kecuali	8 secs	56%	30	13	10
2	Apa yang di perlukan dalam membuat Cover Buku kecuali	10 secs	35%	19	18	16
3	Aplikasi yang di pakai untuk membuat membuat Poster Waisak adalah	6 secs	26%	14	25	14

Rank	Player Name	Avg. Time	Score	Accuracy	Correct / Total	
1	Marco Prajana (Marco)	6 secs	56990	● 98%	49 / 50	
2	Willson2	6 secs	52770	● 94%	47 / 50	
3	Steven Hendric XII MIPA B	9 secs	44630	● 86%	43 / 50	
4	Juliet Yap	12 secs	41940	● 86%	43 / 50	
5	Voew Plays (Anson)	13 secs	41130	● 88%	44 / 50	
6	Fernando	8 secs	40830	● 80%	40 / 50	
7	Suhendri	5 secs	40235	● 78%	39 / 50	
8	Mavrict	9 secs	39950	● 84%	42 / 50	
9	Richelle F (Richelle Florenza XII IPA)	8 secs	39620	● 86%	43 / 50	
10	Vividya	9 secs	39475	● 80%	40 / 50	
11	Kenzy Tan	10 secs	38800	● 80%	40 / 50	
12	Pannavara-XII IPA B	9 secs	38450	● 80%	40 / 50	
13	Vannes Wang	7 secs	37580	● 74%	37 / 50	
14	Suviana	8 secs	37320	● 78%	39 / 50	

No.	Question	Avg. Time	Accuracy	Correct	Incorrect	Unattempted
1	Aplikasi yang di pakai untuk membuat Cover buku kecuali	8 secs	● 56%	30	13	10
2	Apa yang di perlukan dalam membuat Cover Buku kecuali	10 secs	● 35%	19	18	16
3	Aplikasi yang di pakai untuk membuat membuat Poster Waisak adalah	6 secs	● 26%	14	25	14
4	Untuk menghubungkan antara dua LAN diperlukan perangkat ....	9 secs	● 41%	22	16	15
5	Satuan kecepatan internet dinyatakan dalam ...	7 ----	● 62%	33	9	11