

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1

Nama Sekolah : SMK NEGERI 12 BANDUNG
Nama Pelajaran : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kompetensi Keahlian : Teknologi Pesawat Udara
Tingkat / Semester : X (Sepuluh) / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Pembelajaran Kolaboratif Daring (Kelas Maya)
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 3 pertemuan

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku **jujur, disiplin, santun, peduli** (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), **bertanggung-jawab**, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig)* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan **menalar, mengolah, dan menyaji** secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam **ranah abstrak** terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan **mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami** dalam **ranah konkret** terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.11 **Menganalisis** fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring
4.11 **Menggunakan** fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengetahuan:

- 3.11.1. **Menjelaskan** definisi dan fungsi e-learning
- 3.11.2. **Menerapkan** model penerapan e-learning
- 3.11.3. **Menerapkan** perkembangan teknologi e-learning
- 3.11.4. **Menerapkan** komponen pendukung e-learning
- 3.11.5. **Menganalisis** fitur aplikasi kelas maya

Keterampilan:

- 4.11.1. **Melakukan** gabung ke kelas maya edmodo
- 4.11.2. **Melakukan** pengaturan profil dalam edmodo
- 4.11.3. **Menggunakan** fitur folder dalam edmodo
- 4.11.4. **Menggunakan** fitur tugas dalam edmodo
- 4.11.5. **Menggunakan** fitur kuis dalam edmodo

D. Tujuan Pembelajaran**Pengetahuan:**

1. Melalui penggalian informasi peserta didik dapat **menjelaskan** definisi dan fungsi e-learning secara mandiri.
2. Melalui penggalian informasi peserta didik dapat **menerapkan** model penerapan e-learning dengan penuh rasa ingin tahu
3. Melalui penggalian informasi peserta didik dapat **menerapkan** perkembangan teknologi e-learning secara mandiri.
4. Melalui penggalian informasi peserta didik dapat **menerapkan** komponen pendukung e-learning secara mandiri.
5. Melalui penggalian informasi peserta didik dapat **menganalisis** fitur aplikasi kelas maya secara mandiri.

Keterampilan:

1. Melalui browser internet peserta didik dapat melakukan gabung ke kelas maya edmodo secara mandiri
2. Melalui browser internet peserta didik dapat melakukan pengaturan profil dalam edmodo secara bertanggung jawab
3. Melalui browser internet peserta didik dapat menggunakan fitur posting dalam edmodo secara bertanggung jawab
4. Melalui browser internet peserta didik dapat menggunakan fitur folder dalam edmodo secara mandiri
5. Melalui browser internet peserta didik dapat menggunakan fitur tugas dalam edmodo secara mandiri
6. Disediakan quiz dalam edmodo peserta didik dapat menggunakan fitur kuis dalam edmodo

E. Materi Pembelajaran**Kelas Maya**

1. Definisi dan fungsi e-learning
2. Model penerapan e-learning
3. Perkembangan teknologi e-learning
4. Komponen pendukung e-learning
5. Fitur Aplikasi Kelas Maya
6. Menggunakan fitur kelas maya edmodo
 - Bergabung ke kelas edmodo
 - Mengatur profil
 - Melakukan posting
 - Mengelola folder
 - Mengirim tugas
 - Mengerjakan kuis

F. Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Flex Classroom, Penugasan Daring

**G. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring melalui WhatsApp grup Kelas • Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di Zoom Meeting, dan diberikan tautan atau kode meeting di media WhatsApp grup kelas • Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk web meeting semua atau belum • Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk meeting Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang Kelas Maya (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di google classroom, dan diberikan kode kelas di media WhatsApp grup kelas • Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Pemberian Rangsangan (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim tulisan topik diskusi pada google classrom tentang pentingnya menggunakan e-learning (kelas maya) 2. Siswa berdiskusi dalam google classrom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirimkan oleh guru <p>Fase 2: Pernyataan/Identifikasi Masalah (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka diskusi melalui tulisan di google classrom tentang permasalahan cara belajar saat ini yang mengharuskan tidak dilakukan secara tatap muka langsung 2. Siswa berdiskusi bertanya (menanya) dalam google clasroom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirim oleh guru <p>Fase 3: Pengumpulan Data (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan file materi ajar (share file) dalam bentuk materi pdf "Modul Pembelajaran Kolaboratif 	105 menit

	<p>Daring (Kelas Maya)” dan file LKPD di Google classroom.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diminta untuk mengunduh File modul bahan belajar yang dibagikan melalui google classroom 3. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi “e-learning (kelas maya)” secara mandiri. 4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil pengamatan (menalar) terhadap bahan pembelajaran yang sudah diberikan di google classroom. <p>Fase 4: Pengolahan Data (Data Processing)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan Lembar kerja kepada Peserta Didik di google classroom, 2. Peserta didik mendownloadnya, mengerjakannya secara individu untuk melakukan percobaan sesuai pengamatan, hasil diskusi dan setelah selesai peserta didik mengupload lembar jawaban di folder tugas siswa di google classroom (mencoba). <p>Fase 5: Pembuktian (Verification)</p> <p>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan dari hasil mengerjakan LK melalui tulisan di google classrom tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi dari e-learning (kelas maya) • Model penerapan e-learning (kelas maya) • Perkembangan teknologi e-learning • Komponen pendukung e-learning <p>Fase 6: Menarik Kesimpulan (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi zoom meeting, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menarik kesimpulan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religius) 	15 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pedahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring melalui WhatsApp grup Kelas • Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di Zoom Meeting, dan diberikan tautan atau kode meeting di media WhatsApp grup kelas • Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk web meeting semua atau belum • Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk meeting Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 2. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang Fitur Kelas Maya (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Pemberian Rangsangan (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim tulisan topik diskusi pada google classrom tentang Fitur-fitur Kelas Maya 2. Siswa berdiskusi dalam google classrom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirimkan oleh guru <p>Fase 2: Pernyataan/Identifikasi Masalah (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka diskusi melalui tulisan di google classrom tetang fitur-fitur kelas maya disediakan oleh berbagai plafrofm 2. Siswa berdiskusi bertanya (menanya) dalam google clasroom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirim oleh guru <p>Fase 3: Pengumpulan Data (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi fitur kelas maya secara mandiri tentang fitur-fitur kelas maya dari sumber belajar modul “Kelas Maya”. 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil pengamatan (menalar) terhadap bahan pembelajaran yang sudah diberikan di google classroom. 	105 menit

	<p>Fase 4: Pengolahan Data (Data Processing)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan Lembar kerja kepada Peserta Didik di google classroom, 2. Peserta didik mendownloadnya, mengerjakannya secara individu untuk melakukan percobaan sesuai pengamatan, hasil diskusi dan setelah selesai peserta didik mengupload lembar jawaban di folder tugas siswa di google classroom (mencoba). <p>Fase 5: Pembuktian (Verification)</p> <p>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan dari hasil mengerjakan LK melalui tulisan di google classrom tentang fitur-fitur kelas maya</p> <p>Fase 6: Menarik Kesimpulan (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi zoom meeting, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menarik kesimpulan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religius) 	15 menit

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring sinkron melalui WhatsApp grup Kelas • Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di Zoom Meeting, dan diberikan tautan atau kode meeting di media WhatsApp grup kelas • Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk web meeting semua atau belum • Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk meeting Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form <p>2. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang Fitur Kelas Maya Edmodo (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Pemberian Rangsangan (Stimulation)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengirim tulisan topik diskusi pada google classrom tentang Fitur-fitur Kelas Maya Edmodo 2. Siswa berdiskusi dalam google classrom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirimkan oleh guru <p>Fase 2: Pernyataan/Identifikasi Masalah (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka diskusi melalui tulisan di google classrom tetang fitur-fitur kelas maya edmodo 2. Siswa berdiskusi bertanya (menanya) dalam google clasroom dengan cara membalas tulisan topik diskusi yang telah dikirim oleh guru <p>Fase 3: Pengumpulan Data (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi tentang menggunakan fitur kelas maya secara mandiri dari sumber belajar modul “Kelas Maya” 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil pengamatan (menalar) terhadap bahan pembelajaran yang sudah diberikan di google classroom. <p>Fase 4: Pengolahan Data (Data Processing)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan Lembar kerja kepada Peserta Didik di google classroom, 2. Peserta didik mendownloadnya, mengerjakannya secara individu untuk melakukan percobaan sesuai pengamatan, hasil diskusi dan setelah selesai peserta didik mengupload lembar jawaban di folder tugas siswa di google classroom (mencoba). <p>Fase 5: Pembuktian (Verification)</p> <p>Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan dari hasil mengerjakan LK melalui tulisan di google classrom tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> o Bergabung ke kelas edomodo o Mengatur profil o Melakukan posting o Mengelola folder 	105 menit

	<ul style="list-style-type: none"> o Mengirim tugas o Mengerjakan kuis <p>Fase 6: Menarik Kesimpulan (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi zoom meeting, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menarik kesimpulan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religius) 	15 menit

H. Media, Alat dan Media Pembelajaran

Media : Slide Power Point, Lembar Kerja Peserta Didik dan Rubrik Penilaian

Alat/Bahan : Laptop/PC, Handphone, koneksi internet

I. Sumber Belajar

• Sumber Belajar : Modul/Handout materi, Softcopy Buku Siswa dan Internet

J. Penilaian Pembelajaran

• Penilaian

Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)

Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.

Keterampilan : menyampaikan pertanyaan dan pendapat di zoom meeting, membalas topik diskusi di google classroom, menggunakan fitur-fitur kelas maya edmodo

- Penilaian Hasil Belajar
 - 1) Teknik: Test Daring
 - 2) Bentuk
 - a. Penilaian Sikap: Observasi dalam mengikuti zoom meeting dan keaktifan diskusi pada google classroom
 - b. Penilaian Pengetahuan: Test daring evaluasi di google form / classroom
 - c. Penilaian Keterampilan: observasi menggunakan fitur-fitur kelas maya edmodo

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bandung, September 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Slamet Heriyadi, M. Pd.
NIP 196409121993031005

Arfin Watilete, S.T.