

	YAYASAN WIYATA DHARMA SMK PELAYARAN "AKPELNI" SEMARANG	No. Dok/Rev. : FM-009-SMK-PA-KR/00 Tgl. Efektif : 3 Juli 2020 Halaman : Page 1 of 1
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH	Status : <input checked="" type="checkbox"/> Terkendali <input type="checkbox"/> Tidak Terkendali



NOFRIZAL, ST

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

KOMPETENSI DASAR

3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer.

4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)

MATERI POKOK

Logika dan Algoritma

MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

- Edmodo
- WhatsApp
- Webex / Google Meet
- internet
- Laptop / HP

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran daring Edmodo dan WhatsApp Grup menggunakan pendekatan saintifik, menggali informasi, berdiskusi, tanya jawab dan melakukan praktek langsung, diharapkan peserta didik mampu :

1. menjelaskan konsep logika dan algoritma
2. menguraikan prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. menggunakan perintah berdasarkan fungsi
4. Membuat algoritma dan bagan alir sederhana dengan benar sesuai prosedur

RENCANA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

KELAS / SEMESTER : X / GANJIL

ALOKASI WAKTU : 6 X 45' (2 X PERTEMUAN)

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Mengkondisikan kelas maya edmodo melalui grup WhatsApp, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran, meminta berdoa sebelum mengikuti pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Pertemuan 1

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://tips-dan-trik-teknik-informasi.blogspot.com/2020/07/dasar-logika-dan-algoritma-komputer.html> yang dibagikan melalui kelas maya Edmodo.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi logika dan algoritma komputer.
- Peserta didik diminta menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.

Pertemuan 2

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://tips-dan-trik-teknik-informasi.blogspot.com/2020/07/penjelasan-fungsi-dan-prakteki-perintah.html> yang dibagikan melalui kelas maya Edmodo.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Edmodo terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- Guru menunjuk Peserta didik untuk mempresentasikan hasil algoritma dan bagan alir yang telah dibuatnya menggunakan media WEBEX atau Google Meet.

PENUTUP

- Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam..

PENILAIAN

PENGETAHUAN

Teknik : Quiz

Instrumen : Soal

KETERAMPILAN

Teknik : Penugasan

Instrumen : Hasil Proyek

Mengetahui,

Semarang, 3 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran