

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : **SMK 3 Pasundan Perkasa**  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Konsep Logika dan Algoritma  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### **A. Tujuan Pembelajaran.**

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami konsep logika dan algoritma dengan baik.
2. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami berbagai metode komunikasi algoritma dengan baik.
3. Dengan diskusi, siswa dapat memahami metode algoritma menggunakan diagram alir dengan baik.
4. Melalui praktikum, siswa dapat merancang sebuah logika dengan diagram alir dengan baik.
5. Melalui praktikum, siswa dapat melakukan perintah-perintah dasar command prompt dengan baik.
6. Melalui praktikum, siswa dapat memanipulasi data dengan perintah command prompt dengan baik dandisiplin.

### **B. Langkah-langkah Pembelajaran .**

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Konsep Logika & Algoritma serta Perintah-Perintah Dasar Command Promt. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. <i>Communication</i>	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi konsep logika dan algoritma serta perintah-perintah dasar command promt.
3. <i>Collaboration</i>	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk mengembangkan sebuah logika dan algoritma kedalam sebuah diagram alir atau flowchart, dan percobaan perintah-perintah dasar command prompt sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. <i>Critical Thinking</i>	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. <i>Creativity</i>	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan,tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - Konsep logika dan algoritma
  - Notasi flowchart
  - Perintah command prompt.
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akandilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawahKKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan denga materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Peta Minda  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami peta minda dengan baik.
2. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami perangkat lunak peta minda dengan baik.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menjabarkan manfaat peta minda secara umum dan khusus untuk berbagai bidang data dengan disiplin.
4. Melalui diskusi, siswa dapat menjabarkan langkah-langkah memvisualisasikan sebuah gagasan tentang suatu tema dengan baik dan disiplin
5. Melalui praktikum, siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak peta minda dengan baik.
6. Melalui praktikum, siswa dapat menerapkan sebuah gagasan tentang suatu tema pada perangkat lunak peta minda dengan baik dan disiplin.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Konsep dan Macam-Macam Perangkat Lunak Peta Minda. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi tentang Cara Mengembangkan Sebuah Ide Dalam Peta Minda.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk Membuat Sebuah Peta Minda Berdasarkan Ide Kelompok Masing-Masing. Kemudian Memvisualisasikan Menggunakan Aplikasi Peta Minda. Mengembangkan Peta Minda Menjadi Lebih Detail Dari Hasil Ide Kelompok. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### **C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar**

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### **D. Bahan Ajar dan Penilaian**

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - a. Metode Peta Minda Untuk Menguraikan Masalah
  - b. Perangkat Lunak Peta Minda
2. Instrumen Penilaian
  - a. Soal
  - b. Kunci jawaban
  - c. Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### **E. Penilaian Hasil Pembelajaran.**

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### **F. Program Remedial dan Pengayaan**

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan denga materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai Peta Minda.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Perangkat Pengolah Kata  
Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami informasi digital dengan baik.
2. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami perangkat lunak office suite open source dan closesource dengan baik.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menerapkan teknik mengetik 10 jari dengan baik.
4. Melalui diskusi, siswa dapat paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif dengan baik dan benar.
5. Dengan membaca materi, siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata untuk membuat naskah digital dengan baik.
6. Dengan membaca materi, siswa dapat mengubah naskah digital dengan memanfaatkan fasilitas find and replace dengan baik.
7. Dengan membaca materi, siswa dapat memadukan naskah digital dengan fasilitas tabel dan gambar dengan baik.
8. Dengan membaca materi, siswa dapat memadukan naskah digital dengan fasilitas equation and symbol dengan baik.
9. Dengan membaca materi, siswa dapat membuat daftar isi dengan memanfaatkan table of contents (TOC) dengan baik.
10. Dengan membaca materi, siswa dapat membuat surat masal / mail marge dengan baik.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Perangkat Pengolah Kata. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi tentang Perbedaan Perangkat Lunak Office Suite Open Source Dan Close Source.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab, diskusi kelompok serta praktikum, siswa di harapkan untuk : <ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami manfaat mengetik 10 Jari.</li><li>• Dapat membedakan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasive.</li><li>• Dapat mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata untuk membuat naskah digital.</li><li>• Dapat mengubah naskah digital dengan memanfaatkan fasilitas find and replace.</li><li>• Memadukan naskah digital dengan fasilitas tabel dan gambar.</li><li>• Memadukan naskah digital dengan fasilitas equation and symbol.</li><li>• Membuat daftar isi dengan memanfaatkan table of contents (TOC).</li><li>• Dapat membuat surat masal / mail marge.</li><li>• Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok</li></ul>

	agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalamkelompok.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat	: Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor
Bahan	: Lembar Kerja
Sumber belajar	: Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - a. Pengelolaan informasi digital.
  - b. Perangkat lunak office suite.
  - c. Teknik mengetik 10 jari.
  - d. Paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
  - e. Memformat dokumen pengolah kata.
  - f. Find and replace.
  - g. Table dan gambar.
  - h. Equation and symbol.
  - i. table of contents (TOC).
  - j. Mail marge.
2. Instrumen Penilaian
  - a. Soal
  - b. Kunci jawaban
  - c. Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Kelas / Semeseter : X / Gasal  
 Materi Pokok : Perangkat Pengolah Data  
 Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca materi, siswa dapat memahami perangkat lunak pengolah data dengan baik.
2. Melalui diskusi, siswa dapat membedakan operator standard perhitungan data dengan baik.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menjabarkan rumus fungsi dasar pengolah data dengan baik.
4. Melalui diskusi, siswa dapat menerapkan rumus fungsi logika dengan baik.
5. Dengan membaca, siswa dapat menerapkan freeze panel dan view option pada lembar kerja dengan baik.
6. Dengan membaca, siswa dapat menerapkan fasilitas short and filter data dengan baik.
7. Dengan membaca dan eksperimen, siswa dapat memodifikasi table dengan baik.
8. Dengan membaca dan eksperimen, siswa dapat mengaplikasikan data pada grafik dan diagram dengan baik dan tanggungjawab.
9. Melalui eksperimen, siswa dapat mengoperasikan berbagai macam formula pada perhitungan data dengan baik dan teliti.
10. Melalui praktikum, siswa dapat menerapkan fasilitas freeze panel, short and filter data dengan baik.
11. Melalui praktikum, siswa dapat merancang data pada table dan menampilkan data dalam bentuk grafis dengan baik dan disiplin.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li> <li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li> <li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Perangkat Pengolah Data. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi tentang Macam-Macam Perangkat Pengolah Data dan Memahami Kekurangan serta Kelebihannya.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab, diskusi kelompok serta praktikum, siswa di harapkan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membedakan operator standard perhitungan data.</li> <li>• Menjabarkan rumus fungsi dasar pengolah data.</li> <li>• Menerapkan rumus fungsi logika.</li> <li>• Menerapkan freeze panel dan view option pada lembar kerja.</li> <li>• Menerapkan fasilitas short and filter.</li> <li>• Memodifikasi table.</li> <li>• Mengaplikasikan data pada grafik dan diagram.</li> <li>• Mengoperasikan berbagai macam formula pada perhitungan data.</li> <li>• Menerapkan fasilitas freeze panel, short and filter data dengan baik.</li> <li>• Merancang data pada table dan menampilkan data dalam bentuk grafis.</li> </ul> Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.

4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
 Bahan : Lembar Kerja  
 Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Perangkat lunak pengolahan data.
  - ✓ Operator standar perhitungan data.
  - ✓ Rumus fungsi dasar pengolahan data.
  - ✓ Fasilitas freeze panel dan view option.
  - ✓ Short and filter data.
  - ✓ Setting table.
  - ✓ Grafik dan diagram.
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Aplikasi Pengolah Presentasi  
Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, siswa dapat menganalisis perangkat lunak presentasi baik.
2. Dengan membaca materi dan eksperimen, siswa dapat menerapkan pengelolaan slide dengan baik dan benar.
3. Dengan membaca materi dan eksperimen, siswa dapat memodifikasi slide dengan fitur-fitur perangkat lunak presentasi seperti Animation dan Transition dengan baik dan disiplin.
4. Dengan membaca materi dan eksperimen, siswa dapat memadukan slide dengan hyperlink dan media dengan baik.
5. Melalui praktikum, siswa dapat mencampur berbagai macam fitur perangkat lunak presentasi pada sebuah file presentasi dengan baik dan teliti.
6. Melalui unjuk kerja, siswa dapat mendemonstrasikan file presentasi dengan baik.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Aplikasi Pengolah Presentasi. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi tentang Macam-Macam Perangkat Lunak Presentasi dan Memahami Kekurangan serta Kelebihannya.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab, diskusi kelompok serta praktikum, siswa di harapkan untuk : <ul style="list-style-type: none"><li>• Menerapkan pengelolaan slide.</li><li>• Memodifikasi slide dengan fitur-fitur perangkat lunak presentasi seperti Animation dan Transition.</li><li>• Memadukan slide dengan hyperlink dan media.</li><li>• Mencampur berbagai macam fitur perangkat lunak presentasi pada sebuah file presentasi.</li><li>• Mendemonstrasikan file presentasi.</li></ul> Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Macam-macam perangkat lunak presentasi.
  - ✓ Pengelolaan slide.
  - ✓ Fitur hyperlink.
  - ✓ Animation dan transition.
  - ✓ Memanfaatkan media.
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan program remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Teknik Presentasi  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, siswa dapat memahami teknik-teknik presentasi yang efektif dengan baik.
2. Melalui diskusi, siswa dapat mengemukakan informasi sesuai dengan kaidah teknik presentasi dengan baik.
3. Melalui praktikum, siswa dapat membuat file presentasi dengan memanfaatkan berbagai macam fitur perangkat lunak presentasi dengan baik dan disiplin.
5. Melalui demonstrasi, siswa dapat mendemonstrasikan sesuai dengan teknik presentasi yang efektif dengan tanggungjawab.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Teknik Presentasi. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Teknik-Teknik Presentasi Yang Efektif.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk Mengemukakan Informasi Sesuai Dengan Kaidah Teknik Presentasi, Membuat File Presentasi Dengan Memanfaatkan Berbagai Macam Fitur Perangkat Lunak Presentasi serta Mendemonstrasikan Sesuai Dengan Teknik Presentasi Yang Efektif sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Teknik presentasi yang efektif
  - ✓ Pengelolaan file presentasi
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Ebook  
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, siswa dapat memahami pemformatan naskah digital dengan baik.
2. Dengan membaca materi dan diskusi, siswa dapat membedakan jenis format naskah digital dengan baik dan benar.
3. Dengan membaca materi dan diskusi, siswa dapat memahami macam-macam perangkat lunak performat naskah digital dengan baik dan disiplin.
4. Dengan membaca materi dan eksperimen, siswa dapat memahami proses persiapan dan pengembangannaskah digital dengan baik dan benar.
5. Dengan eksperimen, siswa dapat mengurutkan daftar isi dan membuat sampul dengan baik dan benar.
6. Melalui praktikum, siswa dapat memahami macam-macam perangkat lunak performat naskah digital dengantanggungjawab.
7. Melalui praktikum, siswa dapat memahami proses persiapan dan pengembangan naskah digital dengantanggungjawab.
8. Melalui praktikum, siswa dapat mengurutkan daftar isi dan membuat sampul dengan tanggungjawab.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang E-book dan Ebook Editor. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Tahapan-Tahapan Persiapan Naskah Digital.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu / kelompok. Melalui hasil tanya jawab, diskusikelompok dan praktikum, siswa di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"><li>• Membedakan jenis format naskah digital</li><li>• Memahami macam-macam perangkat lunak performat naskah digital</li><li>• Memahami proses persiapan dan pengembangan naskah digital</li><li>• Mengurutkan daftar isi dan membuat sampul</li><li>• Memahami macam-macam perangkat lunak performat naskah digital</li><li>• Memahami proses persiapan dan pengembangan naskah digital</li><li>• Mengurutkan daftar isi dan membuat sampul</li></ul> Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agarhasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparantersebut dan memberikan pertanyaan.

5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalamkelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan,tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
 Bahan : Lembar Kerja  
 Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Naskah digital.
  - ✓ Perangkat lunak pemformat naskah digital.
  - ✓ Membuat sampul.
  - ✓ Membuat daftar isi.
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan program remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Genap  
Materi Pokok : Kewargaan Digital  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, siswa dapat memperluas konsep kewargaan digital dengan baik.
2. Dengan membaca materi serta ujicoba, siswa dapat melakukan konsep internet safety dengan baik.
3. Dengan diskusi, siswa dapat mencegah cyberbullying dan cyberharassment dengan tanggungjawab.
4. Dengan literasi, siswa dapat menerangkan symbol creative commons.
5. Melalui praktikum, siswa dapat membangun konsep internet safety dengan baik.
6. Melalui praktikum, siswa dapat memilah informasi secara online dengan baik.
7. Melalui praktikum, siswa dapat menggunakan symbol creative commons.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Pentingnya Memahami Undang- Undang ITE. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Peran Penting Memahami Etiket Penggunaan Teknologi Dalam Lingkungan Sekolah.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk Menganalisis Pentingnya Internet Safety Sebagai Pengguna Internet Aktif kemudian dihubungkan dengan Cara Mencegah Terjadinya <i>Cyberbulliying</i> dan <i>Cyberharasment</i> di Lingkungan Sekolah. sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li><li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li><li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.</li><li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li><li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li></ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Konsep Kewargaan Digital
  - ✓ Cyberbullying dan Cyberharrasment
  - ✓ Menggunakan internet dengan aman
  - ✓ Simbol Creative Commons
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Genap  
Materi Pokok : Teknik Penelusuran Search Engine  
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan literasi, siswa dapat mengidentifikasi komponen mesin penelusur dengan baik.
2. Dengan diskusi dan literasi, siswa dapat mengoperasikan berbagai sintak penelusuran untuk mencari berbagai informasi dengan tanggungjawab.
3. Melalui literasi dan menggali informasi, siswa dapat melakukan penyimpanan hasil pencarian informasi dengan disiplin.
4. Melalui praktikum, siswa dapat menggunakan berbagai sintak penelusuran untuk mencari berbagai informasi dengan disiplin.
5. Melalui praktikum, siswa dapat melakukan penelusuran tindak lanjut dengan tanggungjawab dan disiplin.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Teknik Penelusuran Search Engine. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Komponen Mesin Penelusur.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk Mengoperasikan Berbagai Sintak Penelusuran Untuk Mencari Berbagai Informasi. Kemudian dilanjutkan dengan Melakukan Penyimpanan Hasil Pencarian dan Melakukan Penelusuran Tindak Lanjut sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Komponen dan cara kerja mesin penelusur
  - ✓ Sintak pada mesin penelusur
  - ✓ Penelusuran lanjutan
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Genap  
Materi Pokok : Komunikasi Sinkron dan Asinkron  
Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan literasi, siswa dapat membedakan jenis komunikasi daring dengan baik.
2. Dengan diskusi dan literasi, siswa dapat memahami komponen pendukung daring dengan tanggungjawab.
3. Melalui literasi dan menggali informasi, siswa dapat Memproyeksikan pemanfaatan komunikasi daringsinkron dengan disiplin.
4. Dengan diskusi dan literasi, siswa dapat Menganalisis etiket komunikasi sinkron dengan tanggungjawab.
5. Dengan diskusi dan literasi, siswa dapat Memproyeksikan pemanfaatan komunikasi daring asinkron dengan tanggungjawab.
6. Dengan diskusi dan literasi, siswa dapat Menganalisis etiket komunikasi asinkron dengan tanggungjawab.
7. Melalui praktikum, siswa dapat menggunakan Menggunakan email sebagai media komunikasi dengandisiplin.
8. Melalui praktikum, siswa dapat Mengoperasikan layanan google drive dengan tanggungjawab dandisiplin.
9. Melalui praktikum, siswa dapat Mengoperasikan google formulir dengan tanggungjawab dan disiplin.
10. Melalui praktikum, siswa dapat Melakukan kolaborasi dokumen (Online Document) dengan tanggungjawab dan disiplin.
11. Melalui praktikum, siswa dapat Menggunakan fasilitas download dan mencetak dokumen daring dengantanggungjawab dan disiplin.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Komunikasi Sinkron dan Asinkron. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membacamateri Jenis Komunikasi Daring dan Komponen Pendukung Daring.

3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa diinstruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memproyeksikan pemanfaatan komunikasi daring sinkron</li> <li>• Menganalisis etiket komunikasi sinkron</li> <li>• Memproyeksikan pemanfaatan komunikasi daring asinkron</li> <li>• Menganalisis etiket komunikasi asinkron</li> <li>• Menggunakan email sebagai media komunikasi</li> <li>• Mengoperasikan layanan google drive</li> <li>• Mengoperasikan google formulir</li> <li>• Melakukan kolaborasi dokumen</li> <li>• Menggunakan fasilitas download dan mencetak dokumen daring</li> </ul> Sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
 Bahan : Lembar Kerja  
 Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron
  - ✓ Chat
  - ✓ Email
  - ✓ Blog
  - ✓ Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring
  - ✓ Penyimpanan Daring
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan program remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.

## 2. Pengayaan

- Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Kelas / Semeseter : X / Genap  
 Materi Pokok : Kelas Maya  
 Alokasi Waktu : 9 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan literasi, siswa dapat menjabarkan keunggulan pembelajaran jarak jauh dengan baik.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya dengan tanggungjawab.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menyusun fitur-fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru dengan disiplin.
4. Melalui praktikum, siswa dapat membuat akun siswa dengan teliti.
5. Melalui praktikum, siswa dapat menyempurnakan akun siswa melalui menu pengaturan dengan baik.
6. Melalui praktikum, siswa dapat membuat tugas-tugas secara daring dengan disiplin.
7. Melalui praktikum, siswa dapat menggunakan fitur pencarian (search) dan filter dengan baik.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li> <li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li> <li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Kelas Maya. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Keunggulan Pembelajaran Jarak Jauh dan Prosedur Pendaftaran Sebagai Siswa Dalam Kelas Maya.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun fitur-fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru</li> <li>• Membuat akun siswa</li> <li>• Menyempurnakan akun siswa melalui menu pengaturan</li> <li>• Membuat tugas-tugas secara daring</li> <li>• Menggunakan fitur pencarian (search) dan filter</li> </ul> Sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	

1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.
4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

### **C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar**

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### **D. Bahan Ajar dan Penilaian**

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Pembelajaran jarak jauh
  - ✓ Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### **E. Penilaian Hasil Pembelajaran.**

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### **F. Program Remedial dan Pengayaan**

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Genap  
Materi Pokok : Pra Produksi Video  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan literasi dan diskusi, siswa dapat memahami alur proses pembuatan video dengan baik.
2. Dengan melihat contoh video, siswa dapat membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard baik.
3. Melalui praktikum, siswa dapat membuat sinopsis dengan disiplin.
4. Melalui praktikum dan diskusi, siswa dapat membuat naskah dengan baik dan tepat.
5. Melalui praktikum dan diskusi, siswa dapat mendesain karakter dengan tepat.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Pra Produksi Video. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membacamateri Alur Proses Pembuatan Video.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk Membandingkan Sinopsis, Naskah, Dan Storyboard, kemudian diarahkan untuk Membuat Sonopsis Dan Naskahdan yang terakhir adalah Mendesain Karakter sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalamkelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan,tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li><li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li><li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.</li><li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li><li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li></ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

#### **D. Bahan Ajar dan Penilaian**

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Konsep pembuatan video
  - ✓ Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard
  - ✓ Desain karakter
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

#### **E. Penilaian Hasil Pembelajaran.**

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

#### **F. Program Remedial dan Pengayaan**

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Kelas / Semeseter : X / Genap  
 Materi Pokok : Produksi Video  
 Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan literasi dan diskusi, siswa dapat menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard dengan baik.
2. Melalui diskusi, siswa dapat menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe dengan baik.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menganalisis sinematografi dengan baik
4. Melalui eksperimen, siswa dapat mengoperasikan kamera dengan baik dan disiplin.
5. Melalui eksperimen, siswa dapat menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera dengan tanggungjawab.
6. Melalui praktikum, siswa dapat memanipulasi pencahayaan dengan baik.
7. Melalui praktikum, siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak animasi dengan tanggungjawab.
8. Melalui praktikum, siswa dapat Melakukan modelling, texturing, rigging dengan teliti.
9. Melalui praktikum, siswa dapat memodifikasi objek (scalling, rotating, moving) dengan baik.
10. Melalui praktikum, siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audiodengan baik dan benar.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li> <li>3. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif.</li> <li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengancara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Produksi Video. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Elemen Sinopsis, Naskah, Dan Storyboard.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dandiskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe.</li> <li>• Menganalisis sinematografi.</li> <li>• Mengoperasikan kamera.</li> <li>• Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.</li> <li>• Memanipulasi pencahayaan.</li> <li>• Mengoperasikan perangkat lunak animasi.</li> <li>• Melakukan modelling, texturing, rigging.</li> <li>• Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</li> <li>• Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio dengan.</li> </ul> Sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk salingbertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.

4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
 Bahan : Lembar Kerja  
 Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Konsep pembuatan video
  - ✓ Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard
  - ✓ Desain karakter
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK 3 Pasundan Perkasa  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Genap  
Materi Pokok : Pascaproduksi Video  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 30 menit.

### C. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat :

1. Dengan diskusi, siswa dapat menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah dengan baik.
2. Dengan eksperimen dan diskusi, siswa dapat memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan dengan baik.
3. Dengan membaca materi dan diskusi, siswa dapat menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir dengan baik dan disiplin
4. Melalui praktikum, siswa dapat Memodifikasi scene/objek dengan disiplin.
5. Melalui praktikum, siswa dapat menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital dengan tanggungjawab.
6. Melalui praktikum, siswa dapat melakukan Rendering dengan baik.
7. Melalui praktikum, siswa dapat menggabungkan teks pada video atau animasi dengan baik.
8. Melalui praktikum, siswa dapat membuat laporan hasil pengelolaan proyek dengan baik.

### D. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
7. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa. 8. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa. 9. Guru membagi siswa kedalam kelompok kerja secara variatif. 10. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan. 11. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 12. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknikpenilaian yang akan digunakan.	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Siswa pada masalah. Siswa diberikan rangsangan dengancara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Produksi Video. Memotivasi siswa tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi siswa. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Elemen Sinopsis, Naskah, Dan Storyboard.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dandiskusi kelompok, siswa di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"><li>• Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe.</li><li>• Menganalisis sinematografi.</li><li>• Mengoperasikan kamera.</li><li>• Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.</li><li>• Memanipulasi pencahayaan.</li><li>• Mengoperasikan perangkat lunak animasi.</li><li>• Melakukan modelling, texturing, rigging.</li><li>• Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</li><li>• Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio dengan.</li></ul> Sesuai dengan lembar kerja yang ada. Siswa juga dihimbau untuk salingbertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.

5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Siswa dalamkelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan,tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
6. Siswa, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan. 7. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan.. 8. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah bekerjasama dengan baik dalam. 9. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM. 10. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.	

### C. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

- Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Buku Sekolah Elektronik, Internet dan sumber lain.

### D. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
  - ✓ Perangkat lunak penyunting video / animasi.
  - ✓ Teknik memotong dan menggabungkan scene.
2. Instrumen Penilaian
  - Soal
  - Kunci jawaban
  - Skor penilaian
3. Lembar kerja/jobsheet

### E. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

### F. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial
  - Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
  - Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
2. Pengayaan
  - Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai materi tersebut.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bandung Barat, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Eka Rizki Pontianak, S.Pd**  
NRKS. 21023L1060223241217478

**Yagus Taofik, M.Pd.I**  
NUPTK. 5145753653200003