

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodiq Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.3. Menerapkan logika dan algoritma komputer 4.3 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (command)</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami berbagai metode komunikasi algoritma dengan baik.</li><li>Merancang sebuah logika dengan diagram alir dengan baik.</li><li>Melakukan perintah-perintah dasar command prompt dengan baik.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang logika, algoritma dan command yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur logika, algoritma dan command. Peserta didik mempraktekkan Pengelolaan logika, algoritma dan command.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang Prosedur logika, algoritma dan command Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodiq Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

### Logika

Dalam setiap keadaan, seorang manusia membutuhkan pola pikir logis. Berpikir logis merupakan berpikir dengan cara yang benar/masuk akal dan sesuai dengan hukum logika.



Logika berasal dari kata  $\lambda\acute{o}\gamma\omicron\varsigma$  (logos) yang bermakna hasil nalar yang diutarakan dalam kata dan dinyatakan dalam bahasa. Logika merupakan salah satu cabang ilmu filsafat. Cabang filsafat yang lain adalah epistemologi, etika, dan estetika. Dalam pembahasan ini, logika tidak dijelaskan secara rinci, hanya digunakan untuk mempelajari bernalar sebagai kecakapan hidup, berpikir secara lurus, tepat, runtut, dan teratur, yang merupakan penerapan logika dalam kehidupan keseharian. Logika merupakan materi yang dipelajari sampai kapan pun bahkan ketika manusia menciptakan kecerdasan buatan (artificial intelligence).

Beberapa manfaat yang akan didapatkan setelah mempelajari logika antara lain sebagai berikut.

- (1) Menjaga supaya kita selalu berpikir benar menggunakan asas-asas sistematis.
- (2) Membuat daya pikir menjadi lebih tajam dan menjadikannya lebih berkembang.
- (3) Membuat setiap orang berpikir cermat, objektif, dan efektif dalam berkomunikasi.
- (4) Meningkatkan cinta kebenaran dan menghindari kesesatan bernalar.

### Algoritma

Setelah mempelajari logika yang terkait tentang “bagaimana manusia berpikir dengan benar”, selanjutnya akan membahas tentang “bagaimana cara penyelesaian yang baik”. Untuk mendapatkan cara penyelesaian yang baik, dibutuhkan strategi atau langkah-langkah yang sistematis agar dapat memecahkan masalah dengan cara terbaik.

Setiap hari, ketika seseorang melakukan aktivitas, dia akan memilih mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu, misalnya ketika bangun tidur, sarapan, bahkan ketika memakai pakaian di pagi hari. Algoritma yang baik merupakan tindakan yang benar dan masuk akal.

Terdapat berbagai bentuk cara untuk mengomunikasikan algoritma, antara lain menggunakan bagan alir, pseudo code, dan bahasa pemrograman. Bentuk algoritma yang mudah dibaca adalah menggunakan bagan alir.

### Bagan Alir

Bagan alir (flowchart) merupakan sebuah bagan yang menunjukkan aliran algoritma dan menampilkan langkah-langkah penyelesaian terhadap suatu masalah. Terdapat berbagai alasan bagi seseorang untuk menggunakan flowchart, antara lain sebagai berikut.

- (1) Dokumentasi proses. Bagan alir dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses menjadi lebih terorganisasi dengan baik.
- (2) Petunjuk untuk memecahkan masalah. Runtutan langkah dari yang umum menuju ke khusus atau sebaliknya merupakan petunjuk pemecahan masalah yang digambarkan dengan bagan alir.
- (3) Pemrograman. Bagan alir dapat digunakan untuk menggambarkan garis besar program yang akan dibuat. Bagan alir juga digunakan untuk merancang navigasi pengguna pada tampilan (user interface) aplikasi yang akan dibuat.
- (4) Mengomunikasikan hal-hal yang prosedural.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

#### a. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uraikan pendapat anda tentang logika dan algoritma!</li> <li>2. Uraikan pendapat anda manfaat mempelajari tentang logika!</li> <li>3. Ada berbagai bentuk cara mengkomunikasikan algoritma, contohkah 3 macam bentuknya!</li> <li>4. Rancanglah sebuah diagram alir berangkat sekolah!</li> <li>5. Urutkan tahapan proses penalaran dalam menggali sebuah ide!</li> </ol>

#### Kunci Jawaban soal :

- 1) Logika merupakan sebuah penalaran mengenai suatu hal yang berdasarkan sebuah objek. Sedangkan algoritma merupakan sebuah urutan yang dibuat dalam menyelesaikan sebuah masalah atau mencapai tujuan tertentu.
- 2) Manfaat mempelajari logika :
  - Menjaga supaya kita selalu berpikir benar menggunakan asas-asas sistematis.
  - Membuat daya pikir menjadi lebih tajam, dan menjadikannya lebih berkembang.
  - Membuat setiap orang berpikir cermat, objektif, dan efektif dalam berkomunikasi.
- 3) Cara mengkomunikasikan algoritma :
  - Diagram alir.
  - Pseudo code.
  - Bahasa pemrograman.
- 4) Diagram alir berangkat sekolah



- 5) Tahapan proses penalaran:
  - Mengerucutkan sebuah ide.
  - Merancang desain.
  - Memetakan konsep jalur desain.
  - Melengkapi pengetahuan yang dibutuhkan.
  - Meningkatkan cinta kebenaran dan menghindari kesesatan bernalar.

Rubrik nilai pengetahuan .

$$\text{Nilai} = \left( \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \right) \times 100$$

### 3. Penilaian Ranah Keterampilan

Instrumen dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

KD 4.1 : Menggunakan fungsi-fungsi perintah (command)

**Tugas : Tuliskan fungsi dari command berikut ini**

Nama Siswa :

Kelas :

Jenis Command	Fungsi
dxdiag	.....
msconfig	.....
regedit	.....

### 4. Remedial dan Pengayaan

#### Format Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai tidak memenuhi KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : remedial terhadap tiga peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk remedial	Nilai	
								Awal	Remedial
1									
2									

#### Format Pengayaan.

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.4. Menerapkan metode peta minda 4.4. Membuat peta minda</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami peta minda dengan baik.</li><li>Memahami perangkat lunak peta minda dengan baik.</li><li>Menjabarkan manfaat peta minda secara umum dan khusus.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang peta minda yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur peta minda. Peserta didik mempraktekkan peta minda</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur peta minda Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

Salah satu cara untuk memvisualkan proses berpikir adalah dengan menggunakan peta minda (peta minda). Peta Minda dibuat oleh Tony Buzan tahun 1974 berdasarkan cara kerja otak kita dalam menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita menyimpan informasi dalam sel-sel saraf dalam bentuk cabang-cabang sehingga jika dilihat sekilas, akan tampak seperti bentuk pohon dengan cabang dan rantingnya.

Peta minda membantu kita untuk memahami suatu hal yang kompleks, cukup dengan satu gambar. Sifatnya yang divergen dan membentuk cabang dan ranting dalam bentuk hierarki membantu kita secara alami dan pelan-pelan membuat peta pemikiran tentang suatu hal.

Peta minda dapat dibuat dengan atau tanpa perangkat lunak. Jika memanfaatkan perangkat lunak, beberapa perangkat lunak yang dapat diinstal pada komputer dan berlisensi open source, yaitu FreeMind atau XMind. Cobalah untuk berkolaborasi dengan kawan yang berada di sekolah lain menggunakan [www.mindmup.com](http://www.mindmup.com).



Menurut Buzan, metode peta minda dapat bermanfaat untuk:

- (1) Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis.
- (2) Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar.
- (3) Membantu seseorang mengalirkan gagasan tanpa hambatan.
- (4) Membuat rencana atau kerangka cerita.
- (5) Mengembangkan sebuah ide.
- (6) Membuat perencanaan sasaran pribadi.
- (7) Meringkas isi sebuah Bahan Ajar.
- (8) Menyenangkan dan mudah diingat.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

#### b. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Uraikan pendapat anda tentang peta minda!</li><li>2. Ada berbagai perangkat lunak untuk membuat peta minda, contohkah!</li><li>3. Uraikan pendapat anda manfaat peta minda!</li><li>4. Kemukakan menurut pendapat anda, tahapan-tahapan memvisualisasikan peta minda!</li></ol>



**Format Pengayaan.**

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

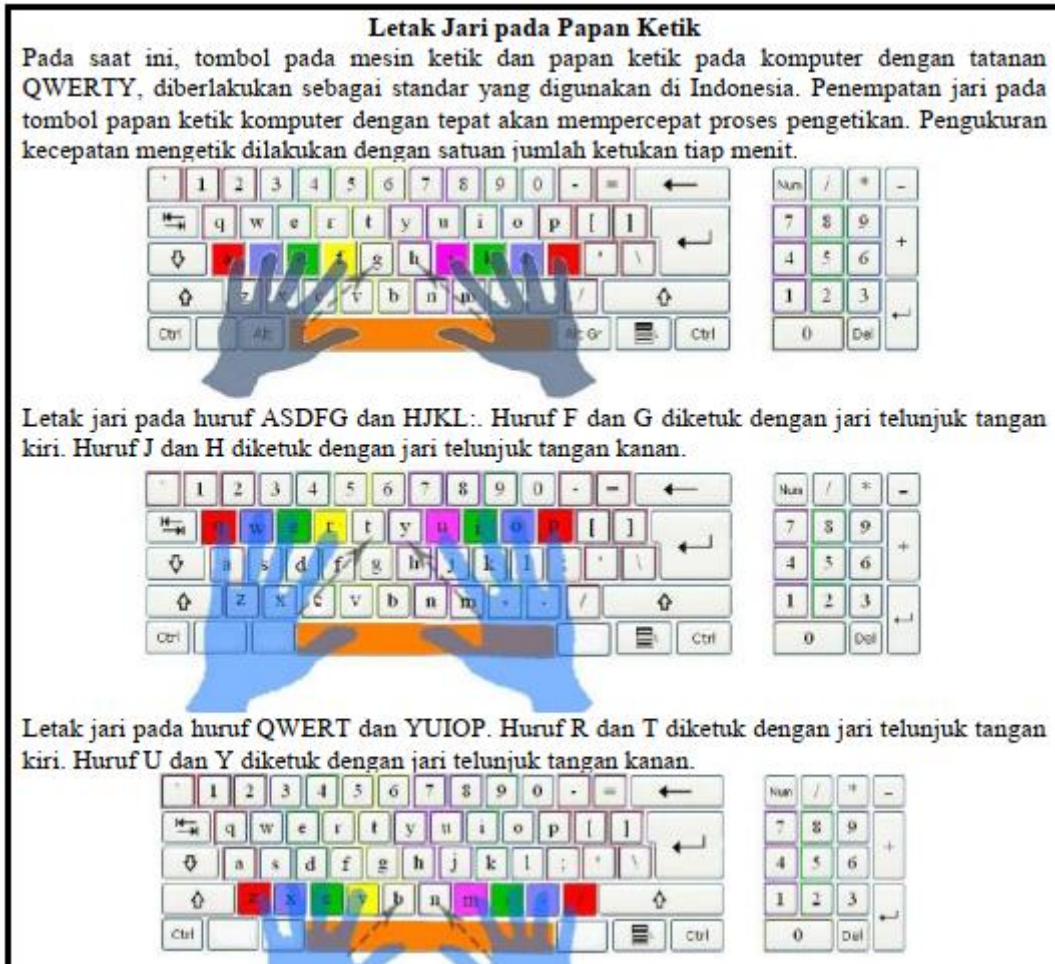
Pertemuan ke :

<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b></p> <p>3.5. Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>4.5 Menyusun kembali format dokumen pengolahan kata.</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b></p> <p>Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami perangkat lunak office word dengan baik.</li><li>Menerapkan teknik mengetik 10 jari.</li><li>Memahami paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</li><li>Mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. Peserta didik mempraktekkan perangkat lunak pengolah kata.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b></p> <p>Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p>  <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p>  <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>





## A. Materi Pembelajaran :

Program Aplikasi atau perangkat lunak yang umum digunakan dalam mengolah data ini adalah paket aplikasi perkantoran (office suite). Paket aplikasi perkantoran yang paling dominan saat ini adalah Microsoft Office, yang tersedia untuk sistem operasi Microsoft Windows dan Macintosh. Paket aplikasi perkantoran seperti Microsoft Office atau Lotus Smart Suite merupakan contoh proprietary software. Adapun beberapa paket perkantoran lainnya seperti OpenOffice, Kingsoft Office 2013, atau Libre Office adalah contoh aplikasi perangkat lunak terbuka (open source). Pada pembelajaran ini, akan digunakan aplikasi perkantoran Microsoft Office 2013.

Program aplikasi perkantoran Microsoft Office tidak terlepas dari penggunaan papan ketik. Papan ketik yang umum digunakan dan petunjuk letak jari.



Untuk memformat paragraf, gunakan langkah sebagai berikut.

- a. Pilih paragraf yang akan diubah format paragrafnya.
- b. Klik salah satu jenis paragraf yang diinginkan, yaitu:
  - (1) Justify, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan dan rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut CTRL + J.
  - (2) Align Left, digunakan untuk memformat paragraf rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut CTRL + L.
  - (3) Center, digunakan untuk memformat paragraf rata tengah. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut CTRL + E.
  - (4) Align Right, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut CTRL + R.

Ketika sudah memformat jenis paragraf, pertimbangkan spasi garis dan spasi paragraf (Line and Paragraph Spacing). Spasi garis adalah ruang antar garis dalam satu paragraf. Membuat spasi 1.0 atau spasi 1.15 atau spasi 1.5

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

#### c. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Artikan dari istilah open source, proprietary software dan office suite!</li><li>2. Uraikan pendapat anda manfaat teknik mengetik 10 jari!</li><li>3. Terangkan tentang paragraph deskriptif, naratif, argumentative dan deskriptif!</li><li>4. Jabarkan 5 contoh beserta fungsi tombol kombinasi!</li><li>5. Terangkan fungsi dari find and replace!</li></ol>

#### Kunci Jawaban soal :

- 1) Perangkat lunak yang dilindungi hak cipta (*proprietary software*) atau lazim disebut perangkat lunak berbayar adalah perangkat lunak dengan pembatasan terhadap penggunaan, penyalinan, dan modifikasi yang diterapkan oleh proprietor atau pemegang hak. *Open source software* adalah jenis perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk dipelajari, diubah, ditingkatkan, dan disebarluaskan dengan catatan, bahwa tiap perubahan mewajibkan pengembang memberitahukan hal yang dilakukan kepada penciptanya. Program Aplikasi atau perangkat lunak yang umum digunakan dalam mengolah data ini adalah paket aplikasi perkantoran (*office suite*).
- 2) Manfaat mengetik 10 jari :
  - Pekerjaan menjadi lebih cepat selesai.
  - Badan tidak terasa lelah karena terlalu lama mengetik
  - Bisa mempercepat pekerjaan lain
- 3) Paragraph Deskriptif adalah. Paragraph Naratif adalah. Paragraph Argumentative adalah. Paragraph Deskriptif adalah:
- 4) Lima contoh dan fungsi tombol kombinasi :
  - CTRL + A digunakan untuk memblok / sorot semua teks ataupun gambar yang ada dalam satu dokumen.
  - CTRL + B digunakan untuk menebalkan teks.
  - CTRL + C digunakan menggandakan objek, bias berupa teks ataupun gambar.
  - CTRL + D digunakan untuk mengatur font, font size dan lain sebagainya.
  - CTRL + E digunakan untuk meletakkan objek di tengah dokumen.
- 5) Fungsi find and replace digunakan untuk mencari dan mengubah kata menjadi kata tertentu.

Rubrik nilai pengetahuan .

$$\text{Nilai} = \left( \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \right) \times 100$$

### 3. Penilaian Ranah Keterampilan

Instrumen dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

KD 4.3 : Menyusun kembali format dokumen pengolah angka

**Tugas : Buatlah sebuah surat lamaran dengan menggunakan Ms. Office Word**

Nama Siswa :

Kelas :

Surat Lamaran	

### 4. Remedial dan Pengayaan

#### Format Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai tidak memenuhi KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : remedial terhadap tiga peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk remedial	Nilai	
								Awal	Remedial
1									
2									

#### Format Pengayaan.

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

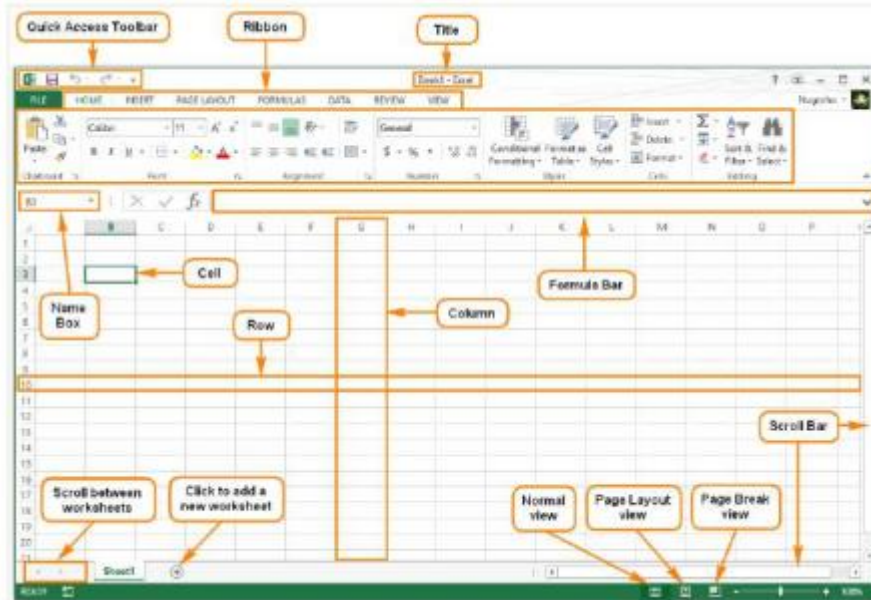
<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.6. Menerapkan logika dan operasi perhitungan data. 4.6 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka.</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami perangkat lunak pengolah angka dengan baik.</li><li>Menerapkan rumus fungsi dasar pengolahan data dengan baik.</li><li>Menerapkan rumus fungsi logika dengan baik.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang perangkat lunak pengolah angka yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur perangkat lunak pengolah angka Peserta didik mempraktekkan perangkat lunak pengolah angka.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur perangkat lunak pengolah angka. Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

Microsoft Excel merupakan salah satu perangkat lunak pengolah angka yang menjadi bagian dari aplikasi Microsoft Office. Perangkat lunak ini sering digunakan untuk mengerjakan perhitungan, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi.

Pemanfaatan perangkat lunak ini sangat beragam, mulai dari membuat pengaturan budget bulanan, mencatat dan merinci neraca keuangan bisnis, ataupun mengelola data dengan jumlah sangat banyak untuk keperluan analisis statistik. Aplikasi ini juga dikenal dengan nama Spreadsheet (Excel) (spreadsheet).

Berbeda dengan perangkat lunak pengelola kata, dokumen Excel terdiri atas kolom dan baris data, yang memuat sel data. Setiap sel dapat berisi teks maupun nilai angka yang dapat dihitung menggunakan formula.



Ketika menggunakan Spreadsheet (Excel), dapat menggunakan pemformatan nomor yang sesuai dengan data yang dibutuhkan. Format tersebut memberi tahu jenis data apa yang digunakan, misalnya: tanggal, waktu, persentase (%), mata uang (IDR), dan sebagainya. Menggunakan format nomor tidak hanya membuat Spreadsheet (Excel) mudah dibaca dan digunakan, tetapi juga mempermudah Spreadsheet (Excel) dalam memahami data yang dimasukkan dan memastikan bahwa data yang dimasukkan konsisten dengan rumus sehingga akan dihitung dengan benar.

Ketika melakukan pemformatan angka, Spreadsheet (Excel) akan diberi tahu jenis nilai apa yang disimpan di dalam sel. Misalnya, format tanggal memberi tahu Spreadsheet (Excel) bahwa Anda memasukkan tanggal kalender. Dengan menggunakan format yang sesuai, penyajian data di excel akan lebih mudah dipahami. Jika Anda tidak menggunakan format nomor tertentu, secara default, Spreadsheet (Excel) akan menerapkan format umum (general). Tanpa perubahan format, angka akan ditampilkan apa adanya sehingga cocok untuk data yang tidak memerlukan format khusus.

## Fungsi

Fungsi (function) adalah rumus yang telah ditetapkan untuk melakukan perhitungan dengan menggunakan nilai-nilai tertentu dalam urutan tertentu. Excel memiliki banyak fungsi umum yang dapat digunakan agar cepat menemukan jumlah (sum), rata-rata (average), perhitungan (count), nilai maksimum (max), dan nilai minimum (min) pada berbagai sel. Untuk menggunakan fungsi dengan benar, harus dipahami bagian-bagian yang berbeda dari sebuah fungsi dan cara membuat argumen untuk menghitung nilai-nilai dan referensi sel.

## Menggunakan Fungsi

Terdapat berbagai fungsi yang tersedia di Excel. Berikut adalah beberapa fungsi yang paling umum yang akan digunakan.

- (1) SUM: Fungsi ini menambahkan semua nilai dari sel-sel dalam argumen.
- (2) AVERAGE: Fungsi ini menentukan nilai rata-rata yang ada dalam argumen, dengan cara menghitung jumlah dari sel-sel kemudian membagi nilai tersebut dengan jumlah sel dalam argumen.
- (3) COUNT: Fungsi ini menghitung jumlah sel dengan data numerik dalam argumen. Paling cocok digunakan untuk menghitung dengan cepat nilai dalam rentang sel.
- (4) MAX: Fungsi ini menentukan nilai sel tertinggi yang terdapat dalam argumen.
- (5) MIN: Fungsi ini menentukan nilai sel terendah yang terdapat dalam argumen.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

#### a. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dalam perangkat lunak pengolah angka terdapat istilah worksheet dan multiple worksheet. Terangkan!</li><li>2. Salah satu fitur yang paling hebat dari Excell adalah kemampuan menghitung informasi numerik menggunakan rumus formula. Misalnya tambah, kali, bagi dan kurang. Jabarkan masing-masing contoh penulisan rumusnya!</li><li>3. Sum, average, count, max, dan min merupakan contoh rumus fungsi dasar pada excel. Terangkan fungsi tersebut!</li><li>4. Jabarkan langkah-langkah menggunakan freeze panel!</li><li>5. Terangkan pengertian dari table, kolom, baris, cell dan range!</li></ol>

#### Kunci Jawaban soal :

- 1) Worksheet atau yang kita kenal dengan istilah lembar kerja merupakan tempat untuk membuat sebuah dokumen menggunakan Excel. Multiple Worksheet adalah pengguna dapat membuat sebuah dokumen yang menggunakan lebih dari satu Worksheet atau lembar kerja.
- 2) Contoh perhitungan numeric :  
=A1+B1  
=A1-B1  
=A1/B1  
=A1\*B1  
=A1^B1
- 3) Sum digunakan untuk menjumlahkan data. Average digunakan untuk





**Format Pengayaan.**

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

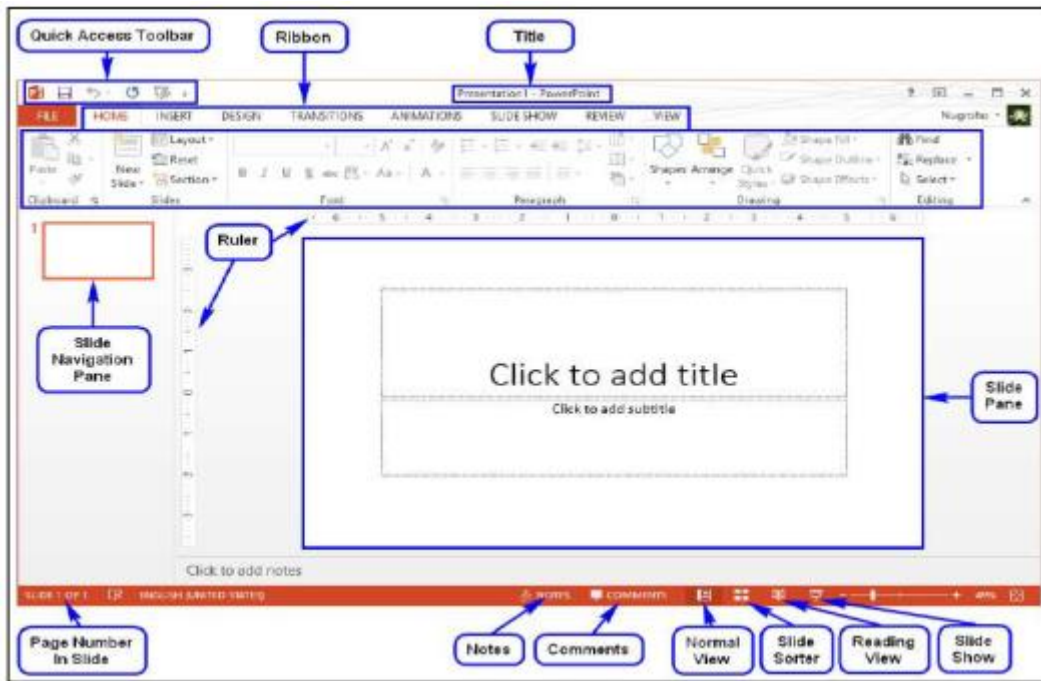
<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.7. Mengenalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide. 4.7 Membuat slide untuk presentasi</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami perangkat lunak presentasi.</li><li>Menerapkan pengolahan slide dengan baik.</li><li>Memodifikasi slide dengan fitur-fitur perangkat lunak presentasi.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang perangkat lunak presentasi yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur perangkat lunak presentasi. Peserta didik mempraktekkan perangkat lunak presentasi.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur perangkat lunak presentasi. Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat ataupun informasi kepada orang lain. Sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok, yaitu:

1. pihak yang melakukan presentasi, yang disebut presenter;
2. peserta presentasi/pemirsa, yang disebut audience; dan
3. media atau perangkat presentasi.

Pada materi ini akan dibahas bagaimana membuat presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint 2013.



## Transisi

Transisi (Transitions) merupakan efek khusus yang terjadi ketika perpindahan dari satu slide ke slide yang lain ketika presentasi ditayangkan. Sebagai contoh digunakan efek menghapus (wipe), efek memudar (fade), atau efek kedip (flash).

PowerPoint membagi transisi menjadi tiga jenis sebagai berikut.

a. Subtle, yang merupakan jenis transisi yang paling dasar dengan efek sederhana.

Contoh: cut, fade, wipe, flash.

b. Exciting, yang menggunakan efek animasi yang lebih kompleks dibanding jenis Subtle, sehingga lebih menarik.

Contoh: curtain, airplane, origami, flip, cube.

c. Dinamic Content, jenis ini hanya menggerakkan placeholder yang terdapat pada sebuah slide dan tidak menggerakkan slide.

Contoh: pan, conveyor, rotate, orbit.

Untuk menambahkan efek transisi, dapat melakukan langkah-langkah berikut ini.

a. Tentukan slide yang ingin ditambahkan transisi.

b. Klik tab Transitions.

c. Pilih jenis transisi yang diinginkan, misalnya dipilih model "Gallery". Effect Option dapat menambahkan efek pada model yang digunakan, misalnya dipilih "From Right".

Langkah tersebut digunakan untuk mengatur transisi pada masing-masing slide.

Jika ingin mengatur satu jenis transisi untuk semua slide, klik fitur Apply to All

Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor. Pada kondisi tersebut, manfaatkan fitur-fitur berikut ini.

a. Previous, yang berfungsi untuk menayangkan slide sebelumnya.

b. Next, yang berfungsi untuk menayangkan slide berikutnya.

Secara default jika meng-klik pada slide yang sedang ditampilkan, otomatis akan pindah ke slide berikutnya.

c. Laser pointer, pen, highlighter, dan eraser yang berfungsi untuk menambahkan fitur-fitur:

- laser pointer, untuk menambahkan penunjuk laser;
- pen, untuk memberikan tulisan pena;
- highlighter, untuk menyorot isi slide;
- eraser, untuk menghapus perubahan yang terjadi menggunakan fitur ini.

d. See all slides, yang berfungsi untuk menampilkan semua slide.

e. Zoom, yang berfungsi untuk memperbesar tampilan slide.

f. More, yang digunakan untuk memilih pengaturan lebih lanjut.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

a. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok. Tentukan!</li> <li>2. Jabarkan proses pengelolaan slide!</li> <li>3. PowerPoint membagi transisi menjadi tiga jenis. Tentukan dan contohkan dari tiga jenis transisi tersebut!</li> <li>4. Animasi yang disediakan dibagi menjadi empat jenis. Tentukan dan contohkan dari empat jenis animasi tersebut!</li> <li>5. Salah satu fasilitas yang ada pada microshoft power point adalah hyperlink. Uraikan fungsi dari hyperlink!</li> </ol>

#### Kunci Jawaban soal :

- 1) Unsur pokok sebuah presentasi :
  - pihak yang melakukan presentasi, yang disebut *presenter*;
  - peserta presentasi/pemirsa, yang disebut *audience*; dan
  - media atau perangkat presentasi.
- 2) Mengelola slide yang berarti dapat melakukan duplikasi *slide (duplicate slides)*, memindahkan *slide (move slide)*, menghapus slide (*delete slide*), menambahkan *section*, dan memublikasikan *slide*.
- 3) Tiga jenis transisi :
  - *Subtle*, yang merupakan jenis transisi yang paling dasar dengan efek sederhana. Contoh: *Cut, Fade, Wipe, Flash*.
  - *Exciting*, yang menggunakan efek animasi yang lebih kompleks dibanding



**Format Pengayaan.**

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.8. Menerapkan teknik presentasi yang efektif 4.8 Melakukan presentasi yang efektif</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classroom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami teknik-teknik presentasi yang efektif dengan baik.</li><li>Mengemukakan informasi sesuai dengan kaidah teknik presentasi yang baik.</li><li>Membuat file presentasi dengan memanfaatkan berbagai macam fitur perangkat lunak presentasi.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang teknik presentasi yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur teknik presentasi Peserta didik mempraktekkan perangkat lunak presentasi.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur teknik presentasi. Peserta didik mempraktekkan hasilnya dengan membuat video presentasi yang di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

Presentasi merupakan salah satu bagian dari aktivitas berkomunikasi yang bertujuan menginformasikan sesuatu kepada orang lain. Presentasi yang dianggap efektif tidak hanya mampu menarik perhatian audien, namun juga dapat menggerakkan audien untuk melakukan sesuatu hal. Agar presentasi menjadi efektif, perlu menggunakan teknik presentasi.

Ada baiknya kita meninjau unsur yang dapat memengaruhi audien? yaitu ethical, emotional, dan logical. Ketiga unsur ini saling terkait satu dengan lainnya.

- Ethical terkait dengan sosok presenter dan pemirsa, antara lain karakter, kredibilitas, latar belakang, dan reputasi. Jika seseorang berbicara dengan seorang doktor, tentunya berbeda jika berbicara dengan seorang yang tidak mengenyam pendidikan. Begitupula sikap berbeda apabila berinteraksi dengan anak-anak dibandingkan dengan orang tua.
- Logical terkait dengan fakta dan data. Apabila apa yang disampaikan memiliki fakta yang diperkuat dengan data, maka tidak ada alasan bagi orang lain menyanggah apa yang disampaikan.
- Emotional terkait dengan memberikan sentuhan emosi kepada pemirsa sehingga tertarik dengan apa yang disampaikan. Kata-kata yang keluar dari mulut, akan berbicara di pikiran, namun emosi yang ada pada slide akan berbicara di hati audien.

### Hal-hal yang harus diperhatikan dalam presentasi.

#### a. Pesan

Fokus pada satu ide. Tidaklah menjadi berkesan apabila menonton film yang menggabungkan semua genre (komedi, horor, dan aksi).

#### b. Mengapa itu penting?

Presentasi yang dianggap tidak penting oleh pemirsa, tidak akan diperhatikan. c. Bagaimana hal tersebut memecahkan masalah? Meskipun pesan yang disampaikan jelas dan fokus, serta dinilai penting oleh audien, namun hal itu tidak dapat memecahkan suatu masalah, maka hal itu tidak akan menggerakkan audien melakukan apapun.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

### 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

#### a. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"><li>Presentasi sama dengan bercerita! Kemukakan pendapat anda tentang hal tersebut!</li><li>Terdapat 3 unsur yang dapat mempengaruhi sebuah presentasi kepada pemirsa. Terangkan!</li></ol>





**Format Pengayaan.**

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL



SMK NEGERI 2 SINGKAWANG

Tahun Pelajaran 2020/2021

Program Keahlian Bisnis Daring dan Penjualan Kelas X / Semester 1

Guru Pengampu : Sodik Permana, S.E

Alokasi waktu : 3 X 30 menit

Pertemuan ke :

<p><b><u>Kompetensi Dasar :</u></b> 3.9. Menganalisis pembuatan e-book 4.9 Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor.</p> <p><b><u>Tujuan :</u></b> Dengan menggunakan metode blended learning menggunakan LMS Google Classrom siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Memahami pemformatan naskah digital dengan baik.</li><li>Membedakan jenis format naskah digital dengan baik dan benar.</li><li>Menggunakan perangkat lunak e-book editor.</li></ol> <p><b><u>Media dan Alat Pembelajaran :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Google Classroom</li><li>Google Meet / Zoom / Cisco Webex</li><li>WhatsApp</li><li>Slide Power Point / PDF</li><li>Laptop / HP</li></ol> <p><b><u>Penutup (Refleksi/konfirmasi) :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan.</li><li>Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik.</li><li>Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya.</li><li>Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.</li></ol>	<p><b><u>Kegiatan Pembelajaran :</u></b></p> <p><b>Mengamati (Observing)</b> Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar dari ebook/ slide.</p> <p><b>Menanya (Questioning)</b> Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut.</p> <p><b>Mencoba (Experimenting)</b> Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang perangkat lunak e-book editor yang mereka ketahui.</p> <p><b>Menalar (Associating)</b> Guru memberikan soal latihan tentang Prosedur perangkat lunak e-book editor. Peserta didik mempraktekkan perangkat lunak presentasi.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Communicating)</b> Peserta didik membuat kesimpulan tentang prosedur perangkat lunak presentasi. Peserta didik mempraktekkan hasilnya pada komputer dan smartphone dan di upload pada google classroom</p> <p><b><u>Penilaian :</u></b> Sikap : observasi dalam pelajaran daring Pengetahuan : penugasan online Keterampilan : portofolio</p>
<p>Mengetahui, Kepala sekolah</p> <p><b><u>H. Apizal, S.Pd. M.P</u></b> NIP. 19680421 199203 1 010</p>	<p>Singkawang, Juli 2020</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p><b><u>Sodik Permana, S.E</u></b></p>

## A. Materi Pembelajaran :

Naskah digital merupakan naskah yang dapat dibaca atau ditampilkan pada perangkat digital. Bahan Ajar cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas terjilid yang berisi teks dan atau gambar, maka naskah digital berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Dalam Bahan Ajar ini, naskah digital yang dimaksud sama dengan Bahan Ajar elektronik/E-book pada umumnya.

Naskah digital juga dapat berfungsi sebagai salah satu alternatif media belajar yang disajikan lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta dapat berfungsi sebagai media berbagi informasi yang dapat disebarluaskan secara lebih mudah baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital lainnya. Seseorang dengan mudah dapat menjadi pengarang serta penerbit dari naskah yang dibuatnya sendiri.

Tujuan adanya naskah digital pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada dasarnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih mudah berbagi informasi atau hasil produksinya, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memformat naskah dalam bentuk digital, siswa tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan hasil pemformatan naskah digitalnya. Ia cukup berkunjung ke salah satu laman toko Bahan Ajar daring dan mendistribusikan naskahnya secara mandiri

### Aplikasi Pembaca Naskah Digital

Format EPUB membutuhkan aplikasi alat baca. Daftar aplikasi alat baca naskah digital dapat dikategorikan berdasarkan platform dan sistem operasinya. Platform yang dimaksud seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone.

#### a. Komputer atau Laptop

Pada komputer maupun laptop, aplikasi yang digunakan dikategorikan berdasarkan sistem operasi:

- 1) Microsoft Windows dapat menggunakan perangkat lunak seperti ekstensi pada Chrome: Readium, add on Firefox: EPUBReader, dan Calibre eBook Viewer;
- 2) Apple MacOS dapat menggunakan perangkat lunak seperti iBooks dan Calibre eBook Viewer; dan
- 3) Linux dapat menggunakan perangkat lunak Okular dan Calibre eBook Viewer.

### Persiapan Naskah Digital

Hal yang perlu diperhatikan pada proses penyiapan materi untuk dikonversi menjadi naskah digital adalah memberi pemahaman kepada siswa bahwa pembaca naskah digital memiliki kebebasan mengakses isi naskah sesuai dengan apa yang dicari dan dapat dibaca secara acak/tidak runtut. Oleh karena itu penyiapan materi harus diupayakan agar bagian dari isi naskah dapat berdiri sendiri atau bersifat modular. Sifat ini meminimalkan ketergantungan antara bab yang satu dengan yang lain.

Pertimbangkan juga perangkat yang akan digunakan oleh pembaca. Pembaca yang menggunakan feature phone tidak dapat menampilkan EPUB yang menyertakan video maupun audio.

## B. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Penilaian Ranah Sikap

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	Instrument penilaian	Keterangan
1	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi guru agama dan guru PKN
2	Santun				
3	Kreatif				
4	Responsif				
5	Aktif				

## 2. Penilaian Ranah Pengetahuan

### b. Soal

Jenis Soal	Soal
Essay	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kemukakan pendapat anda tentang naskah digital!</li><li>2. Terdapat berbagai jenis format naskah digital, uraikan!</li><li>3. Dalam membuat sebuah format naskah digital, perlu memperhatikan beberapa hal-hal yang harus dipertimbangkan. Tentukan hal-hal tersebut!</li></ol>

#### Kunci Jawaban soal :

- 1) Naskah digital merupakan naskah yang dapat dibaca atau ditampilkan pada perangkat digital. Buku cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas terjilid yang berisi teks dan atau gambar, maka naskah digital berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. Dalam buku ini, naskah digital yang dimaksud sama dengan buku elektronik/E-book pada umumnya.
- 2) Jenis format naskah digital :
  - **AZW** – *Amazon World*. Sebuah format *proprietary* Amazon, yang menyerupai format MOBI kadang-kadang dengan dan kadang-kadang tanpa menyertakan *Digital Rights Management* (DRM). DRM pada format ini dikhususkan untuk Kindle Amazon.
  - **KF8** -Format *Kindle Fire* dari Amazon. Hal ini pada dasarnya sama dengan prinsip EPUB yang disusun dalam pembungkus *Palm File Database* (PDB) dengan *Digital Right Management* (DRM) milik Amazon.
  - **MOBI** – Format *MobiPocket*, ditampilkan menggunakan perangkat lunak membaca sendiri. *MobiPocket* tersedia pada hampir semua PDA dan *Smartphone*. Aplikasi *Mobipocket* pada PC Windows dapat mengkonversi Chm, doc, Html, OCF, Pdf, Rtf, dan Txt file ke format ini. Kindle menampilkan format *mobipocket* juga.
- 3) Hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah format naskah digital antara lain :
  - Memanfaatkan ketersediaan perangkat
  - Ukuran tampilan aplikasi alat baca naskah digital
  - Format yang didukung secara luas

Rubrik nilai pengetahuan .

$$\text{Nilai} = \left( \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \right) \times 100$$

## 3. Penilaian Ranah Keterampilan

Instrumen dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

KD 4.5 : Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor

**Tugas : Membuat e-book dengan perangkat lunak e-book editor yang dikuasai**

Nama Siswa :

Kelas :

e-book

#### 4. Remedial dan Pengayaan

##### Format Remedial

Remedial dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai tidak memenuhi KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : remedial terhadap tiga peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk remedial	Nilai	
								Awal	Remedial
1									
2									

##### Format Pengayaan.

Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan penilaian pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik, nilai yang dicapai melampaui KB (Ketuntasan Belajar) yang telah ditentukan, berikut contoh formatnya : pengayaan terhadap enam peserta didik.

No	Nama Peserta didik	KD	Aspek	Materi	Indikator	KKM	Bentuk pengayaan	Nilai	
								Awal	Pengayaan
1									
2									

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Singawang, Juli 2020  
Guru Marketing

**H. Aprizal, S.Pd. M.Pd**  
NIP. 19680421 199203 1 010

**Sodiq Permana, S.E**  
NIP.