



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SEMESTER GANJIL

SMK NEGERI 7 PONTIANAK

Jl. Tanjung Raya II
Pontianak Timur - 78121

ALOKASI WAKTU

4 x 3 Jam Pelajaran

KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)
- 4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)

MATERI POKOK

Komunikasi Daring (*Online*)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan
2. Menjelaskan jenis komunikasi dalam jaringan
3. Mengeksplorasi hasil komunikasi daring
4. Menyampaikan hasil komunikasi daring
5. Membuat kesimpulan hasil komunikasi daring

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 7 Pontianak

Abriyandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19741009 199903 1 006

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Guru mengucapkan salam melalui Group WA, memberikan info tentang alasan pemberlakuan BDR di awal pelajaran baru 2020-2021, menjelaskan proses pembelajaran yang harus diikuti, membuat aturan singkat, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran daring khususnya di Masa Transisi COVID-19.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan membuat catatan penting setelah membaca materi berupa e-book dalam bentuk PDF yang diberikan guru melalui google classroom, sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartponenya.

- a. Pertemuan 1
Materi tentang Pengertian, Fungsi dan Jenis Komunikasi.
- b. Pertemuan 2
Materi tentang Pengertian Komunikasi dalam Jaringan.
- c. Pertemuan 3
Materi tentang Bentuk Komunikasi Daring
- d. Pertemuan 4
Materi tentang Kewargaan Digital.

KEGIATAN PENUTUP

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan penilaian, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Quiz Menggunakan Google Form

KETERAMPILAN

-

Pontianak, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Teguh Firmansyah, S.Pd
NUPTK. 9847 7576 5820 0042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SEMESTER GANJIL

SMK NEGERI 7 PONTIANAK

Jl. Tanjung Raya II
Pontianak Timur - 78121

ALOKASI WAKTU

2 x 3 Jam Pelajaran

KOMPETENSI DASAR

- 3.2 Menerapkan logika dan algoritma komputer
- 4.2 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (command)

MATERI POKOK

Logika dan Algoritma

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

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

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Guru mengucapkan salam melalui Group WA, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengingatkan siswa untuk melakukan presensi online, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, menonton video di <https://youtu.be/ibR6t-bafj8> tentang materi Logika dan Algoritma yang diberikan guru, melalui youtube, sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartponenya.

KEGIATAN PENUTUP

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan penilaian, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Quiz Menggunakan Google Form

KETERAMPILAN

Penilaian unjuk kerja membuat flowchart/diagram alir tentang beberapa masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 7 Pontianak

Abriyandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19741009 199903 1 006

Pontianak, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Teguh Firmansyah, S.Pd
NUPTK. 9847 7576 5820 0042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SEMESTER GANJIL

SMK NEGERI 7 PONTIANAK

Jl. Tanjung Raya II
Pontianak Timur - 78121

ALOKASI WAKTU

2 x 3 Jam Pelajaran

KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Menerapkan metode Peta Minda
- 4.3 Membuat peta minda

MATERI POKOK

Peta Minda (Mind Mapping)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan metode peta minda
2. Menguraikan menu-menu perangkat lunak peta minda
3. Menentukan alternative solusi pemecahan masalah
4. Mengoperasikan perangkat lunak peta minda
5. Membuat peta minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternative solusi

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Guru mengucapkan salam melalui Group WA, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengingatkan siswa untuk melakukan presensi online, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, menonton video di <https://youtu.be/qkYMOwVUsOk> tentang materi Peta Minda yang diberikan guru, melalui youtube, sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartphoneya.

KEGIATAN PENUTUP

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan penilaian, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Quiz Menggunakan Google Form

KETERAMPILAN

Penilaian unjuk kerja membuat Peta Minda tentang beberapa masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 7 Pontianak

Abriyandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19741009 199903 1 006

Pontianak, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Teguh Firmansyah, S.Pd
NUPTK. 9847 7576 5820 0042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

KELAS X SEMESTER GANJIL

SMK NEGERI 7 PONTIANAK

Jl. Tanjung Raya II
Pontianak Timur - 78121

ALOKASI WAKTU

3 x 3 Jam Pelajaran

KOMPETENSI DASAR

- 3.4 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
- 4.4 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

MATERI POKOK

Perangkat Lunak Pengolah Kata

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata
2. Menguraikan fungsi dari menu-menu perangkat lunak pengolah kata
3. Memodifikasi dokumen karya tulis menggunakan perangkat lunak pengolah kata
4. Membuat halaman daftar isi untuk keperluan karya tulis

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Guru mengucapkan salam melalui Group WA, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengingatkan siswa untuk melakukan presensi online, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca, materi berupa e-book dalam bentuk PDF yang dikirim guru melalui Google Classroom dan menonton video di youtube sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartphonanya.

- a. Pertemuan 1
Materi PDF melalui Google Classroom tentang Perangkat Lunak Pengolah Kata.
- b. Pertemuan 2
Materi Video melalui <https://youtu.be/Cc00AUPYPMM> tentang Format text menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
- c. Pertemuan 3
Materi Video melalui <https://youtu.be/tcfsOS6cvxQ> tentang membuat daftar isi menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

KEGIATAN PENUTUP

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan penilaian, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Quiz Menggunakan Google Form

KETERAMPILAN

Penilaian unjuk kerja.

1. Memodifikasi dokumen karya tulis menggunakan perangkat lunak pengolah kata
2. Membuat halaman daftar isi untuk keperluan karya tulis

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 7 Pontianak

Pontianak, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Abriyandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19741009 199903 1 006

Teguh Firmansyah, S.Pd
NUPTK. 9847 7576 5820 0042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SEMESTER GANJIL

SMK NEGERI 7 PONTIANAK

Jl. Tanjung Raya II
Pontianak Timur - 78121

ALOKASI WAKTU

3 x 3 Jam Pelajaran

KOMPETENSI DASAR

- 3.5 Menerapkan Logika dan operasi perhitungan data.
- 4.5 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka.

MATERI POKOK

Perangkat Lunak Pengolah Angka

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi, menggali informasi, menyaksikan tayangan youtube, peserta didik akan dapat:

1. Menggunakan formula pada pemrosesan data
2. Menampilkan data dalam bentuk grafis

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Guru mengucapkan salam melalui Group WA, mengecek kehadiran peserta didik dengan mengingatkan siswa untuk melakukan presensi online, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca, materi berupa e-book dalam bentuk PDF yang dikirim guru melalui Google Classroom dan menonton video di youtube sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartphonanya.

- a. Pertemuan 1
Materi PDF melalui Google Classroom tentang Perangkat Lunak Pengolah Angka.
- b. Pertemuan 2
Materi Video melalui <https://youtu.be/YTna6bRgk30> tentang Pengenalan Aplikasi Pengolah Angka, Microsoft Excel.
- c. Pertemuan 3
Materi Video melalui <https://youtu.be/Rnqt91uw87k> tentang fungsi-fungsi dasar microsoft excel.

KEGIATAN PENUTUP

Mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan penilaian, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Quiz Menggunakan Google Form

KETERAMPILAN

Penilaian unjuk kerja.

Mengisi tabel data microsoft excel yang diberikan guru melalui classroom menggunakan fungsi-fungsi / formula.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 7 Pontianak

Pontianak, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Abriyandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19741009 199903 1 006

Teguh Firmansyah, S.Pd
NUPTK. 9847 7576 5820 0042