

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 2 BANDUNG
Mata Pelajaran : Teknologi Layanan Jaringan
Komp. Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 4 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami ragam aplikasi komunikasi data	3.1.1 Menjelaskan berbagai jenis aplikasi Komunikasi data
	3.1.2 Menjelaskan karakteristik aplikasi Komunikasi data
4.1 Menyajikan karakteristik ragam aplikasi komunikasi data	4.1.1 Mempresentasikan ragam aplikasi Komunikasi data

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menggunakan ragam aplikasi komunikasi data dengan benar
2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menerapkan ragam aplikasi komunikasi data dengan tepat
3. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memproduksi karakteristik ragam aplikasi komunikasi data dengan benar

4. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mendemonstrasikan karakteristik ragam aplikasi komunikasi data dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

Struktur Dasar Algoritma

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

- Komunikasi Data
- Komunikasi Audio
- Komunikasi Video

b. Konsep

- Komunikasi data ~ pertukaran data (dlm bentuk 1s dan 0s) di antara 2 piranti (dari satu titik ke titik lain) melalui media komunikasi data seperti kabel telefon.
- Rangkaian komunikasi data ~ terdiri dr semua komputer dan peranti yg diperlukan utk berkomunikasi antara satu dan lainnya.
- Telekomunikasi ~ pertukaran informasi melewati jarak tertentu dgn menggunakan peralatan elektronik utk penghantaran, misal telefon, telegraf, televisi.

c. Prinsip

- Klasifikasi Komunikasi berdasarkan Informasi yang dikirim dan diterima :
- **Komunikasi Audio**
yaitu jenis komunikasi yang hanya memungkinkan mengirim dan menerima informasi dalam bentuk suara (Contoh : Radio, Voice Mail, dll)
- **Komunikasi Video**
yaitu jenis komunikasi yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi dalam bentuk gambar (Contoh : Big Screen yang menampilkan iklan di kota - kota, dll)
- **Komunikasi Audio & Video**
yaitu komunikasi yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi dalam bentuk suara dan gambar sekaligus (Contoh : Televisi, Video Call, dll)
- **Komunikasi Data**
yaitu komunikasi yang mana informasi yang dikirimkan dan diterima berupa data digital (Contoh : Aplikasi Internetworking pada jaringan komputer)

d. Prosedur

- Menyajikan karakteristik ragam aplikasi komunikasi data.

E. Pendekatan, Metode, Model

- Pendekatan : **Saintific**

- Metode : Mind mapping, teknik ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi), diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : **Model Discovery Learning**

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahapan	Kegiatan		Waktu
	Daring	Luring	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempersiapkan Google Meet memulai proses pembelajaran ➤ Berdoa sebelum memulai proses pembelajaran ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang dicapai 		10
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menyimak apersepsi dari guru untuk mengingatkan tentang pembelajaran yang sudah dipelajari pekan sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C) ➤ Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C-Collaboration Saintifik - Menanya) ➤ Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang struktur dasar algoritma 		15
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kata-kata Mutiara tentang untuk semangat dalam proses pembelajaran pada peserta didik 		5

Tahapan	Kegiatan		Waktu
	Daring	Luring	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar (4C-Communication) 		
Inti			
Pemberian Stimulus :		Peserta didik mengamati animasi video tentang ragam aplikasi komunikasi data	20
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menyimak penjelasan tentang ragam aplikasi komunikasi data yang di sampaikan oleh guru ➤ Peserta didik mengamati 3 contoh aplikasi komdat 		20
Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah peserta didik membuat kelompok sebelumnya peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> ○ Seperti apakah cara kerja dari e-commerce, atm banking, email dan aplikasi yang lain ○ Pada kondisi apakah bisa di gunakan aplikasi tersebut ○ bagaimakah hubungan antara aplikasi email, ecommerce, e-ticeking, atm banking dan aplikasi lainnya 		10
Pengumpulan Data		Peserta didik berdiskusi dan mencari data yang	20

Tahapan	Kegiatan		Waktu
	Daring	Luring	
		diperlukan dari berbagai sumber	
Pengolahan Data		Peserta didik berdiskusi dengan teman dalam satu kelompok untuk menentukan menerapkan aplikasi komdat sehingga dapat memecahkan permasalahan pada kasus yang diberikan	30
Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat screen shoot langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi komdat 		20
Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesimpulan dengan bimbingan dari guru 		20
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan sekaligus menguatkan kesimpulan yang telah didapatkan dari hasil diskusi • Siswa mengerjakan tes/evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara luring • Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya • Peserta didik memimpin doa setelah berakhirnya pembelajaran <p>Guru mengucapkan salam dan keluar dari google meet</p>		10

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Media	Alat	Sumber
LMS	Ponsel	Modul TLJ
Google Meet	Laptop	Video Youtube Tentang TLJ

H. Penilaian Pembelajaran

Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Pengetahuan	Penugasan, test tertulis	Uraian

Bentuk Instrumen :

No	Teknik	butir instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	<ol style="list-style-type: none">1. Buatlah langkah-langkah pemesanan airlines seat reservation system2. Buatlah langkah-langkah pemesanan produk secara online/e-ticcking3. Amati cara kerja host server pada police Emergency system	Sebelum pelajaran daring	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)
2	Test tertulis	<ol style="list-style-type: none">1. Berikan penjelasan mengenai aplikasi system komunikasi data dan berikan contoh aplikasinya sebanyak 5 contoh beserta penjelasannya	Sesudah pelajaran daring	sebagai pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Bandung, 2 Oktober 2020
Guru Mata Pelajaran,

(Hasan Iskandar M, Pd.)
NIP. 196303271988031008

Hasan Nur Arifin, S.Pd, MT