



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI BALI MANDARA

Jl. Air Sanih, Ds. Kubutambahan, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng, 81172, Tlp. (0362) 3301875
 Email : info@smknbalimandara.sch.id, Website : <http://smknbalimandara.sch.id>



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	Simulasi dan Komunikasi Digital	
Kelas/Semester	X / Genap	
Alokasi Waktu	3 Jam Pelajaran (3 x 45 menit)	
Tujuan Pembelajaran	KD 3	KD 4
	3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)
	IPK 3	IPK 4
	3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh 3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya 3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru	4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring 4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file atau sumber belajar daring
Materi Pembelajaran	Pembelajaran Kolaboratif Daring (Kelas Maya dengan SI-ENING SKANBARA)	
Model : Inkuiri Terbimbing Produk: Tutorial penggunaan Kelas Maya dengan SI-ENING SKANBARA Deskripsi: Peserta didik secara kolaboratif menganalisis fitur dan menggunakan Kelas Maya SI-ENING SKANBARA dalam pembelajaran. Alat, Bahan, dan Media: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Laptop/Komputer ▪ LCD Proyektor ▪ LKPD Praktik ▪ PowerPoint Pembelajaran Kelas Maya ▪ Modul Pembelajaran Kelas Maya (SI-ENING SKANBARA) 	Langkah Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi Peserta didik menyimak penjelasan singkat guru mengenai kelas maya. 2. Merumuskan Masalah Guru memberikan beberapa permasalahan terkait dengan penggunaan kelas maya sesuai dengan pengalaman sehari-hari. 3. Merumuskan Hipotesis Peserta didik memberikan pendapat atau hipotesis sebagai jawaban sementara dari masalah yang diteliti disampaikan guru. 4. Mengumpulkan Data <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan data/informasi melalui modul/internet dengan membagi pekerjaan dalam kelompok kerja sesuai dengan LKPD Praktik yang sudah dibagikan. • Peserta didik menganalisis dan membuat skema tutorial cara menggunakan kelas maya SI-ENING SKANBARA. 5. Menguji Hipotesis <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuktikan hipotesis yang dibuat dengan mengerjakan LKPD Praktik yang sudah dibagikan. • Peserta didik mendemonstrasikan penggunaan SI-ENING SKANBARA mulai dari login, bergabung ke <i>courses</i>, mendownload materi, mengupload tugas dan mengikuti kuis di SI-ENING SKANBARA 6. Merumuskan Kesimpulan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD Praktik dilanjutkan dengan pembuatan tutorial penggunaan fitur SI-ENING SKANBARA bersama kelompoknya dan disampaikan pada pertemuan berikutnya 	
Asesmen:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap: Catatan harian karakter religius, integritas, nasionalis, mandiri, atau gotong royong. ▪ Pengetahuan: Tes tertulis (Soal pilihan ganda tentang Pembelajaran Kolaboratif Daring dengan SI-ENING SKANBARA). ▪ Keterampilan: Tes Praktik/Unjuk Kerja (diberikan instrumen lembar soal praktik) 	



Kepala Sekolah,

I Wayan Agustiana, S.Pd.,M.Pd.
 NIP 19810514 200312 1 005

Kubutambahan, 6 Januari 2020
 Guru Mata Pelajaran

Ni Made Ayu Gunung Rinjani, S.Pd.
 NIP 19870312 201903 2 008



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI BALI MANDARA

Jl. Air Sanih, Ds. Kubutambahan, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng, 81172, Tlp. (0362) 3301875
Email : info@smknbalimandara.sch.id, Website : <http://smknbalimandara.sch.id>



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PRAKTIK

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh 3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya 3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru
4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)	4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring 4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file atau sumber belajar daring

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mencari informasi, praktik, presentasi, diskusi dan tanya jawab peserta didik diharapkan dapat menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh, menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya, memilih fitur yang tepat, melaksanakan tugas secara daring dan menggunakan materi pelajaran, file atau sumber belajar daring dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsive (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

C. Media, Alat dan Bahan

1. Media : Presentasi Ms. Powerpoint Pembelajaran Kelas Maya dan Modul Pembelajaran Kelas Maya
2. Alat : Laptop/Komputer, LCD Proyektor dan Papan Tulis
3. Bahan : Koneksi Internet, LKPD dan spidol

D. Deskripsi Materi

LMS SMKN Bali Mandara diberi nama SI-ENING SKANBARA. Platform yang digunakan adalah CMS Moodle. MOODLE (singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip *social constructionist pedagogy*. Moodle merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) atau sistem portal e-learning yang dikembangkan secara *open source* artinya terbuka untuk dimodifikasi. Moodle dapat diinstal di komputer dan sistem operasi apapun yang bisa menjalankan PHP dan mendukung database SQL. Para pengembang Moodle kebanyakan adalah praktisi di bidang pendidikan yang tidak meninggalkan filosofi pendidikan dalam mengembangkan Moodle. Maka tidak mengherankan jika Moodle sekarang menjadi LMS yang banyak digunakan. Apalagi dengan dukungan komunitas yang besar, menjadikan Moodle sebagai LMS yang mudah untuk digunakan. Jika ada kesulitan dalam pengoperasian ataupun mengembangkan pengguna dapat langsung bertanya ke komunitas yang siap membantu permasalahan tersebut. Moodle dapat di unduh secara gratis di <http://moodle.org>.

Kelebihan Penggunaan SI-ENING SKANBARA

Adapun kelebihan penggunaan SI-ENING SKANBARA yaitu :

1. Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri
2. Perawatan dan pemeliharannya mudah karena servernya ada di sekolah dan milik kita
3. Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat

4. Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan
5. Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh

E. Langkah Kerja

1. Buka terlebih dahulu browser yang ada di laptop (contoh Mozilla Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, dll)
2. Ketik alamat SI-ENING SKANBARA pada *address bar* <http://202.162.215.134/si-ening>
3. Masukkan username dan password untuk bisa login (username dan password gunakan NIS)
4. Setelah masuk sebagai siswa, silakan ubah passwordnya menjadi password baru dengan ketentuan karakter berjumlah minimal 8 yang merupakan kombinasi huruf kapital, huruf kecil, angka dan tanda baca (misal password AyuRinjani12!)
5. Pilih *courses* yang tersedia yakni *courses Simulasi dan Komunikasi Digital*
6. Kemudian klik *Enroll Me* untuk bisa bergabung ke dalam *courses* tersebut
7. Pilih topik materi yang ingin dipelajari, silakan didownload materinya dengan mengklik materi tersebut atau klik *download folder* maka materi yang sudah diupload oleh guru di SI-ENING SKANBARA bisa kalian miliki untuk dipelajari
8. Untuk mengupload tugas assignment Latihan Soal yang sudah dikerjakan, klik assignment Latihan Soal lalu klik *Add Submission* lalu drag tugas ke kotak *Submission* kemudian klik *Save Changes*
9. Untuk mengikuti kuis, klik Kuis Kelas Maya lalu masukkan password kuis yang sudah diberikan oleh guru, klik Mulai, jawab kuis dengan benar, lalu klik *Finish* dan klik *Submit All and Finish*
10. Apabila semua sudah selesai untuk dipelajari, klik *Logout* dengan cara klik gambar seperti orang di pojok kanan atas lalu pilih logout

F. Tugas

1. Siapkan peralatan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan yang diminta
2. Lakukan beberapa proses berikut ini.
 - a. Login ke SI-ENING SKANBARA dengan akses sebagai siswa
 - b. Langkah-langkah tergabung ke *Courses Simulasi dan Komunikasi Digital*
 - c. *Langkah-langkah mendownload* materi Simulasi dan Komunikasi Digital
 - d. *Langkah-langkah mengupload* Tugas Assigment Latihan Soal
 - e. Mengikuti Kuis Kelas Maya

G. Penilaian

No	Item	Rentang Skor	Skor
1	Proses melakukan login	1-5	
2	Proses gabung ke <i>courses</i>	1-5	
3	Proses mendownload materi	1-5	
4	Proses upload tugas	1-5	
5	Proses mengikuti kuis kelas maya	1-5	
$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} * 100$			

• Rubrik Penilaian

Nomor Item	Skor
1-5	Skor 1 apabila tidak dapat melakukan sama sekali proses yang diminta walaupun sudah dengan bimbingan guru
	Skor 2 apabila siswa dalam melakukan proses yang diminta dengan sebagian besar bimbingan guru
	Skor 3 apabila siswa dalam melakukan proses yang diminta 50% masih dalam bimbingan guru
	Skor 4 apabila siswa dalam melakukan proses yang diminta masih dengan sedikit bimbingan guru
	Skor 5 apabila siswa dalam melakukan proses yang diminta tanpa bimbingan guru sama sekali



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI BALI MANDARA

Jl. Air Sanih, Ds. Kubutambahan, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng, 81172, Tlp. (0362) 3301875
Email : info@smknbalimandara.sch.id, Website : http://smknbalimandara.sch.id



PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN

A. Kisi-Kisi Penulisan Soal

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	NO SOAL	Bentuk Tes
Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring (C4)	Menjelaskan Pengertian Kelas Maya	Disajikan sebuah pernyataan, peserta didik dapat mengetahui arti dari pernyataan tersebut	Penerapan (L1) C1	1	PG
	Menjelaskan manfaat Kelas Maya.	Peserta didik dapat menjelaskan manfaat dari kelas maya	Penerapan (L1) C2	2	PG
	Menjelaskan kendala-kendala implementasi kelas maya terkait dengan infrastruktur dan perangkat yang digunakan.	Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat memilih yang mana termasuk dalam kendala penerapan kelas maya	Penerapan (L1) C2	3	PG
	Mengklasifikasikan berbagai perangkat lunak kelas maya.	Disajikan pilihan yang mana termasuk perangkat lunak kelas maya jenis LMS (<i>Learning Management System</i>)	Penerapan (L1) C2	4	PG
	Mengklasifikasikan berbagai perangkat lunak kelas maya.	Disajikan deskripsi dari perangkat lunak SI-ENING SKANBARA, siswa mampu menentukan jenis kelas maya yang dimaksud	Penerapan (L1) C2	5	PG
	Menggunakan fitur-fitur dalam login di kelas maya (SI-ENING SKANBARA)	Disajikan permasalahan terkait cara login di SI-ENING SKANBARA, siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang dimaksud.	Penerapan (L2) C3	6	PG
	Menggunakan fitur-fitur pada kelas maya (SI-ENING SKANBARA)	Disajikan permasalahan terkait cara bergabung ke sebuah <i>courses</i> , siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang dimaksud.	Penerapan (L2) C3	7	PG
	Menganalisis fitur-fitur pada kelas maya (SI-ENING SKANBARA)	Disajikan permasalahan terkait fitur dari SI-ENING SKANBARA, siswa dapat menentukan fitur yang dimaksud.	Penerapan (L2) C4	8	PG
	Menganalisis fitur-fitur pada kelas maya (SI-ENING SKANBARA)	Disajikan permasalahan terkait fitur dari SI-ENING SKANBARA, siswa dapat menentukan fitur yang dimaksud.	Penerapan (L2) C4	9	PG
	Menganalisis fitur-fitur pada kelas maya (SI-ENING SKANBARA)	Disajikan permasalahan terkait fitur dari SI-ENING SKANBARA, siswa dapat menentukan fitur yang dimaksud.	Penerapan (L2) C4	10	PG

B. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat.

1. Pembelajaran yang dilakukan melalui suatu platform pembelajaran, yang dimana guru dan siswa tidak bertemu secara langsung, hanya berkomunikasi dalam jejaring sosial pendidikan. Dari deskripsi di atas maka pembelajaran yang dimaksud adalah
 - a. Internet
 - b. Conference
 - c. Kelas Maya
 - d. Software
 - e. Aplikasi
2. Berikut ini yang **bukan** merupakan manfaat dalam kelas maya adalah.....
 - a. Dapat dilakukan dimana saja
 - b. Guru dapat mengontrol tingkah laku siswa
 - c. Tugas dan ulangan dapat dilakukan online
 - d. Nilai otomatis muncul setelah tes
 - e. Dapat melihat grafik perkembangan siswa
3. Perhatikan pernyataan di bawah ini :
 - (1) Tidak mewakili emosi pengguna
 - (2) Membutuhkan fasilitas dan jaringan internet
 - (3) Tidak menggunakan perangkat khusus
 - (4) Membutuhkan kesadaran siswa untuk aktif dalam pembelajaran
 - (5) Orang tua dapat mengontrol hasil belajar siswaDari pernyataan di atas yang termasuk kendala dari pelaksanaan kelas maya adalah.....
 - a. 1, 2, 3
 - b. 2, 3, 4
 - c. 1, 3, 5
 - d. 2, 3, 5
 - e. 1, 2, 4
4. Berikut ini contoh LMS (*Learning Management System*) untuk kelas maya adalah....
 - a. Edmodo
 - b. Skype
 - c. Facebook
 - d. Moodle
 - e. Twitter
5. SMK Negeri Bali Mandara menyambut baik penerapan pembelajaran dalam jaringan, hal ini dibuktikan dengan dikembangkannya sebuah Kelas Maya yang diberi nama SI-ENING SKANBARA. SI-ENING SKANBARA ini menggunakan jenis Kelas Maya
 - a. *Learning Management System*
 - b. *Learning Content Management System*
 - c. *Social Learning Network*
 - d. *Ecommerce*
 - e. *Egovernment*
6. Ketika pertama kali melakukan login maka kita akan diminta untuk mengubah password agar keamanannya lebih terjamin. Ketentuan untuk mengubah password login di SI-ENING SKANBARA adalah.....
 - a. Minimal 10 Karakter dengan menggunakan kombinasi huruf kapital, angka dan tanda baca
 - b. Minimal 10 dengan menggunakan kombinasi huruf kapital, angka dan tanda baca
 - c. Minimal 8 Karakter dengan menggunakan kombinasi huruf kapital, huruf kecil, angka dan tanda baca
 - d. Minimal 8 Karakter dengan menggunakan kombinasi huruf kapital, huruf kecil dan angka
 - e. Minimal 10 Karakter dengan menggunakan kombinasi huruf kapital, angka dan tanda baca

7. Apabila kita ingin bergabung ke sebuah *courses* maka yang harus kita lakukan adalah menekan menu
 - a. Login
 - b. Save and change
 - c. Assignments
 - d. Enroll Me
 - e. Join Now
8. Pada SI-ENING SKANBARA seorang guru dapat memberikan tugas yang mengharuskan siswanya mengirim (upload) konten digital misalnya essay dalam bentuk .doc, tugas proyek, laporan, images, audio ataupun video clips maka aktivitas yang dipilih oleh guru tersebut adalah
 - a. Charts
 - b. Assignments
 - c. Choices
 - d. Forum
 - e. Quizzes
9. Seorang guru dapat memberikan beberapa pertanyaan dan menyediakan beberapa pilihan jawaban pada SI-ENING SKANBARA, fasilitas yang dimaksud adalah
 - a. Charts
 - b. Assignments
 - c. Choices
 - d. Forum
 - e. Quizzes
10. Ulangan online pada SI-ENING SKANBARA dapat dilakukan melalui fasilitas.....
 - a. Quizzes
 - b. Assignments
 - c. Choices
 - d. Forum
 - e. Lesson

KUNCI JAWABAN

1. C
2. B
3. E
4. D
5. A
6. C
7. D
8. B
9. C
10. A

Rubrik Penilaian

Poin Setiap Soal Pilihan Ganda = 1 poin

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh per soal}}{\text{skor maksimum seluruh soal}} \times 100$$