



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENGENAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 MEDAN**

**Bidang Keahlian Bisnis Manajemen dan Pariwisata**  
**Jl. Sindoro No. 1 Medan (20212) ☎ 4154531, 4156090 Fax. 415431**  
NPSN : 10210976 **Email: smknegerisatumedan@gmail.com** NSS : 341076001001



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMK Negeri 1 Medan  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas/Semester : X / Ganjil  
Bidang Keahlian : Semua Bidang Keahlian Manajemen dan Pariwisata  
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit (Pertemuan 2)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara, dan kawasan regional.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig)* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig)*. Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarnya di seklah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawsan langsung.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.10 Menganalisis Komunikasi Sinkron dan Asinkron dalam jaringan	3.10.1 Peserta didik mampu menerapkan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan. 3.10.2 Peserta didik mampu menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan
4.10 Melakukan Komunikasi Sinkron dan Asinkron dalam Jaringan	4.10.1 Peserta didik mampu mematuhi komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan 4.10.2 Peserta didik mampu melaksanakan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi sinkron dan asinkron
2. Peserta didik dapat menyebutkan jenis komunikasi sinkron dan asinkron
3. Peserta didik dapat menerapkan sarana pendukung komunikasi daring (online)
4. Peserta didik dapat melakukan prosedur dalam komunikasi sinkron dan asinkron.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan
2. Keunggulan dan kelemahan komunikasi dalam jaringan

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : STEAM
- Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
- Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Simulasi, Praktik

#### F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- Slide Power Point
- Video Pembelajaran
- Edmodo
- Zoom
- Wa Group
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

#### G. SUMBER BELAJAR

- Modul materi/soft copy materi, yang di sampaikan lewat Edmodo
- Video pembelajaran
- Internet

#### H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan (ONLINE)	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui <b>Edmodo (PPK: Nilai Kesopanan)</b></li><li>✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (<b>PPK: Nilai Kepedulian</b>)</li><li>✓ Guru mengarahkan siswa secara umum untuk berdo'a bersama-sama (<b>PPK: Nilai Religius</b>)</li><li>✓ Guru mengabsen siswa melalui <b>Edmodo</b></li><li>✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus di kuasai</li></ul>	<p>Melalui <b>Edmodo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan do'a</li><li>✓ Siswa mengisi absen pada <b>Edmodo</b> dengan mengetik <b>Hadir</b> pada kolom komentar postingan Absen.</li><li>✓ Menyimak topik yang akan di sampaikan oleh guru</li></ul>	15 Menit
Inti (Online melalui <b>Edmodo</b> )	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Guru membagikan LPD, dan Modul bahan ajar: Komponen Pendukung Komunikasi dalam Jaringan, dan Keunggulan dan Kelemahan komunikasi dalam jaringan pada masing-masing siswa melalui <b>Edmodo</b></li><li>✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 6 orang, anggota kelompok ditemukan oleh guru)</li></ul> <p><b>Elaborasi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Siswa mengakses <b>Edmodo</b> untuk melihat LKPD yang telah diberikan/ diposting oleh guru</li><li>✓ Siswa berdiskusi melalui grup WA, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelompok kepada guru melalui <b>Edmodo</b></li><li>✓ Siswa melakukan diskusi, kerja sama, dan mengisi LKPD</li><li>✓ Siswa diwakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui <b>Edmodo</b></li></ul>	65 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru mengontrol siswa dalam mengerjakan LKPD</li> <li>✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengirimkan hasil diskusi melalui <b>Edmodo</b></li> </ul> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian</li> </ul>		
Tahap Kuis (Online)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui <b>Edmodo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui <b>Edmodo</b></li> </ul>	20 Menit
Tahap Perhitungan Skor (Online)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan hasil kuis di <b>Edmodo</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa melihat skor hasil kuis setelah mengerjakan dan menyelesaikan kuis</li> </ul>	10 Menit
Tahap Penghargaan (Online)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa terbaik dan kelompok terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru</li> </ul>	10 Menit
Penutup (Online) Lewat Zoom	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran</li> <li>✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui <b>Edmodo</b></li> <li>✓ Guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran</li> <li>✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui <b>Edmodo</b></li> <li>✓ Berdo'a bersama</li> </ul>	15 Menit

## I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : Kuis online melalui **Edmodo**
2. Bentuk INstrumen : Soal Pilihan Berganda

No	Pertanyaan/Soal	Jawaban
1	<p>Perangkat keras adalah perangkat yang bentuknya dapat dilihat dan dapat kita raba secara langsung. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi dalam jaringan,kecuali ....</p> <p>A. Komputer B. Headset C. Browser D. Microphone E. Balpoin</p>	<b>C</b>
2	<p>Komunikasi melalui perangkat smartphome dengan menampilkan gambar wajah dan atau tubuh dari lawan bicara kita sudah bisa dilakukan sejak mulai munculnya smartphome 3G. Jika kita melakukan komunikasi dengan munculnya gambar dengan lawan bicara kita lebih dari 2 orang disebut .....</p> <p>A. Komunikasi VideoCall B. Komunikasi Asinkron C. Komunikasi Verbal D. Komunikasi Non-Verbal E. Komunikasi Teleconference</p>	<b>E</b>
3	<p>Yang bukan termasuk kekurangan komunikasi daring adalah.....</p> <p>A. Tidak mewakili emosi pengguna B. Terlalu banyak informasi yang tidak penting C. Memerlukan perangkat khusus</p>	<b>D</b>

	D. Meningkatkan intensitas berkomunikasi E. Semua Jawaban Salah	
4	Chatting, VideoCall, Telepon, merupakan komunikasi yang dilakukan menggunakan perantara baik berupa computer, smartphone, ataupun gadget yang terjadi secara serempak (real-time) oleh karena itu kegiatan tersebut termasuk ke dalam jenis komunikasi..... A. Komunikasi Verbal B. Komunikasi Langsung C. Komunikasi Sinkron D. Komunikasi Asinkron E. Komunikasi antar manusia	B
5	Yang bukan kelebihan komunikasi daring adalah..... A. Bisa dikerjakan kapan saja B. Memperdalam ilmu TIK C. Meningkatkan intensitas berkomunikasi D. Memerlukan perangkat khusus E. Semua jawaban salah	D
6	Kekurangan komunikasi digital yaitu memerlukan perangkat tambahan agar dapat melakukan komunikasi. Daftar perangkat berikut ini yang tidak dibutuhkan sebagai perangkat komunikasi adalah ..... A. Headset B. Modem C. Internet D. Antena E. Software WhatsApps	D
7	Perangkat keras adalah perangkat yang bentuknya dapat dilihat dan dapat kita raba secara langsung. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi dalam jaringan, kecuali .... A. Komputer B. Headset C. Browser D. Microphone E. Semua Jawaban Benar	C
8	Berikut ini yang bukan termasuk keunggulan komunikasi dalam jaringan adalah ... A. Dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja B. Efisiensi biaya dan efisiensi waktu C. Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya D. Meminimalisir intensitas berkomunikasi E. Meningkatkan partisipasi	D
9	Salah satu keuntungan daring adalah... A. Dapat dilakukan dimana saja B. Menyita konsentrasi C. Tidak mewakili emosi pengguna D. Memerlukan perangkat khusus E. Semua Jawaban Benar	A
10	Yang bukan merupakan komponen pendukung komunikasi daring adalah... A. Web B. Modem C. WAP D. WLAN E. Semua Jawaban salah	A

### 3. Pedoman Penskoran aspek kognitif:

No. Soal	Bobot Soal	Skor
1-10	Sedang	1
<b>Skor Maksimum</b>		10
<b>Skor Minimum</b>		0

#### **4. Sikap : Jurnal**

Catatan, Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik

#### **5. Pembelajaran Remedial**

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a. Pembelajaran ulang
- b. Bimbingan perorangan
- c. Pemanfaatan tutor sebaya, dll

#### **6. Pembelajaran pengayaan**

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas yaitu mencari referensi-referensi lain yang berhubungan dengan materi dengan menggunakan fasilitas internet.

Mengetahu,  
Kepala SMK Negeri 1 Medan

Medan, 22 September 2020  
Guru Mata Pelajaran

Drs. Usman Lubis, S.Kom, MM  
NIP. 19640501198903 1 004

M Sholeh Amdani Siregar, S.Kom  
NIP.