



**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 3)

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. Penerapan komunikasi sinkron dalam jaringan
 - a. Penggunaan Gogle+
 - b. Gogle Hangout
2. Penerapan komunikasi asinkron dalam jaringan
 - a. Search Engine Google
 - b. Menggunkan Gmail
 - c. Menggunakan layanan Google Drive

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. MEDIA DAN BAHAN PEMEBELAJARAN

- 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">✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Edmodo (PPK: Nilai Kesopanan)✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: Nilai Kepedulian)✓ Guru mengarahkan siswa secara umum untuk berdo'a bersama-sama (PPK: Nilai Religius)✓ Guru mengabsen siswa mealui Edmodo✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus di kuasai	<ul style="list-style-type: none">Melalui Edmodo✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan do'a✓ Siswa mengisi absen pada Edmodo dengan mengetik Hadir pada kolom komentar postingan Absen.✓ Menyimak topik yang akan di sampaikan oleh guru	15 Menit
Inti (Online melauai Edmodo)	Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">✓ Guru membagikan LPD, dan Modul bahan ajar: Penerapan Komunikasi Sinkron dalam Jaringan, dan Penerapan Jaringan Asinkron dalam Jaringan pada masing-masing siswa melalui Edmodo✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan	<ul style="list-style-type: none">✓ Siswa mengakses Edmodo untuk melihat LKPD yang telah diberikan/ diposting oleh guru✓ Siswa berdiskusi melalui grup WA, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelompok kepada guru melalui Edmodo✓ Siswa melakukan diskusi, kerja sama, dan mengisi LKPD✓ Siswa diwakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil	65 Menit

	<p>mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 6 orang, anggota kelompok ditentukan oleh guru)</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol siswa dalam mengerjakan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengirimkan hasil diskusi melalui Edmodo <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian 	diskusi kepada guru melalui Edmodo	
Tahap Kuis (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui Edmodo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui Edmodo 	20 Menit
Tahap Perhitungan Skor (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan hasil kuis di Edmodo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa melihat skor hasil kuis setelah mengerjakan dan menyelesaikan kuis 	10 Menit
Tahap Penghargaan (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa terbaik dan kelompok terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru 	10 Menit
Penutup (Online) Lewat Zoom	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Edmodo ✓ Guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Edmodo ✓ Berdo'a bersama 	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>Yang bukan contoh komunikasi daring sinkron dalam aplikasi chat adalah.....</p> <p>A. Yahoo Messenger B. Skype C. Line D. Email E. Semua Jawaban Salah</p>	D
2	<p>E-mail di google biasa di sebut</p> <p>A. gmail B. gemail C. gmail D. changemail E. goomail</p>	C
3	<p>Jika e-mail yang dibuat berhasil, secara otomatis Google akan menuju ...</p> <p>A. keluar dan masuk lagi B. halaman muka gmail</p>	B

	C. ditunggu saja D. halaman samping gmail E. menu TULIS	
4	Layanan untuk menyimpan file di internet pada storage yang disediakan oleh Google disebut dengan A. Google Drive B. Drive Class C. Smart Drive D. Google Hangout E. Storage Drive	A
5	Yang tidak termasuk dalam tata krama komunikasi asinkron adalah.... A. Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan B. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf capital C. Segera menanggapi pesan yang diterima D. Meneruskan pesan yang tidak penting E. Semua Jawaban Benar	D
6	Tata krama dalam komunikasi sinkron yaitu... A. Gunakan bahasa yang baik dan sopan B. Gunakan nama asli dan lokasi anda C. Tidak menggunakan jenis huruf (font) yang beragam D. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf capital E. Semua Jawaban Benar	B
7	Contoh dari warga digital adalah... A. Bermain Catur B. Menulis Blog C. Menghafal algoritma computer D. Menjawab Soal matematika E. Semua Jawaban Benar	B
8	Norma perilaku yang tepat dan juga bertanggung jawab terkait dengan cara menggunakan teknologi adalah pengertian dari... A. Warga Digital B. Kewargaan Digital C. Komunikasi Digital D. Akses Digital E. Semua Jawaban Benar	B
9	Salah satu komponen kewargaan digital adalah... A. Keamanan Digital B. Warga Digital C. Daring Asinkron D. Daring Sinkron E. Semua Jawaban Salah	A
10	Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi adalah pengertian dari... A. Hak Digital B. Etiket Digital C. Komunikasi Digital D. Literasi Digital E. Berbicara Jaringan	D

3. Pedoman Penskoran aspek kognitif:

No. Soal	Bobot Soal	Skor
1-10	Sedang	1
Skor Maksimum		10
Skor Minimum		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.