

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING SMK IKIP SURABAYA



Mata Pelajaran :
Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas / Semester :
X / 1 (Satu)

Materi Pokok :
Logika dan Algoritma

Alokasi Waktu :
**2 x 45 menit
(Juli 2020)**

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan konsep logika secara benar.

B. METODE PEMBELAJARAN Pembelajaran Daring

C. MEDIA PEMBELAJARAN

- Zoho Forms
- Grup *Telegram*
- Fastone Capture
- Youtube
- Google Classroom

D. SUMBER BELAJAR

1. Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK Kelas X. Bogor: Yudhistira.
2. Bahan ajar pada Youtube, Website.

KEGIATAN PENDAHULUAN

Guru :

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME melalui Aplikasi Fastone Capture.
- ❖ Menanyakan keadaan peserta didik di rumah melalui Aplikasi Fastone Capture.
- ❖ Memerintahkan siswa untuk mengisi daftar hadir pada *Zoho Forms* <https://bit.ly/PEMBELAJARAN-DARING-SIMULASI-DIGITAL>
- ❖ Menyampaikan Peta Konsep dan Tujuan Pembelajaran
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Misalnya: menyiapkan buku siswa sebagai pegangan, menggunakan *Zoho Forms* dan mengakses link youtube yang telah dibagikan serta teknis yang lainnya.

KEGIATAN INTI

KEGIATAN LITERASI

Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi jenis data dengan cara :

- Menayangkan Materi dengan Power Point melalui aplikasi Fastone Capture
- Kegiatan literasi ini dilakukan siswa dari rumah dengan mengikuti tayangan video dari Fastone Capture yang sudah diupload di youtube

CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIS)

Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar pada kolom komentar di Channel Youtube

COLABORATION (KERJASAMA)

- ❖ **Mendiskusikan materi pada kolom komentar di Channel Youtube**
Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh yang diberikan mengenai materi Logika dan Algoritma.

CREATIVITY (KREATIFITAS) dan COMMUNICATION (KOMUNIKASI)

- ❖ Menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami.
- ❖ Mengerjakan soal melalui *Google Classroom* untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

KEGIATAN PENUTUP

Peserta didik :

- ❖ Membuat resume (**CREATIVITY**) tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi pembelajaran yang baru dilakukan.

Guru :

- ❖ Memeriksa pekerjaan siswa dari Google Classroom
- ❖ Peserta didik yang selesai diperiksa hasil Google Classroom maka dinilai dan dikembalikan dan diberikan komentar .

E. PENILAIAN

- **Penugasan** (Lihat di unggahan Youtube dan Google Classroom)
 - a. Peserta didik membuka / menyimak dan mempelajari materi pada unggahan youtube dari hasil rekaman aplikasi Fastone Capture. Kemudian men-*screenshot* beberapa bagian ketika tayangan unggahan youtube berjalan. <https://youtu.be/AgENkBd46Zw>
 - b. Peserta didik mengerjakan tugas yang sudah diupload pada Google Classroom.

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Dian Widyastuti, S.Pd.

Surabaya, 28 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Erwin Setya Ananda, S.Pd.

PEDOMAN PENSKORAN INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Buatlah algoritme untuk mengisi paket data pada smartphone
2. Buatlah Flowchart untuk menghitung luas segitiga
3. Semua tugas tulis di kertas kosong atau buku, kemudian silahkan difoto dan di upload pada google classroom

Batas waktu pengerjaan Rabu, 5 Agustus 2020, Pukul 21.00 WIB (Skor 100)

LEMBAR PENILAIAN SIKAP (DARING)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Dasar/Sub Pokok Bahasan : Logika dan Algoritma dalam Penerapannya
Kelas/Semester : X / ganjil
Pertemuan Ke : 1 dan 2

Rubik Pengamatan Sikap

No	Aspek Sikap	Indikator pengamatan	Skor
1	Disiplin (Absensi online)	Tepat waktu (12.00 – 13.30)	3
		Terlambat (13.30 – 14.00)	2
		Tidak absen	1
2	Tanggung jawab (pengumpulan tugas)	tepat waktu	3
		Terlambat	2
		Tidak mengumpulkan	1

Pedoman penskoran

1. Nilai Sikap (NS) = $\frac{total\ skor}{6} \times 3$
2. Kisaran Nilai sikap (NS) dalam predikat huruf:
 - $0 < NS \leq 1,0 = C$ (Kurang)
 - $1,0 < NS \leq 2,0 = B$ (Cukup)
 - $2,0 < NS \leq 3,0 = A$ (Baik)
3. Hasil akhir Nilai Sikap (NS) dalam bentuk predikat Huruf

Isilah dengan angka 3, 2 atau 1 pada kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama siswa	Aspek sikap		Total skor	Nilai Sikap (NS)
		Disiplin (absensi online)	Tanggung jawab (pengumpulan tugas)		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					