

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP-DARING)**

Satuan Pendidikan	:	SMKN 1 Selong
Mata Pelajaran	:	SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kelas / Semester	:	X / Ganjil
Alokasi Waktu	:	6 x 45 menit (2 PEKAN)
Materi Pokok / Sub Materi	:	Konsep Logika dan Algoritma

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
3.1	Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1	Menggunakan fungsi-fungsi perintah (Command)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menerapkan logika dan algoritma komputer dan menggunakan fungsi-fungsi perintah (command) pada kehidupan sehari-hari.

C. MEDIA / ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media : Internet dan aplikasi WA – Google Classroom
Alat / Bahan : Smartphone / Laptop

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
2. Metode Pembelajaran : Tanya jawab melalui WA dan classroom
3. Model Pembelajaran : Problem Based Learning
4. Aplikasi Pembelajaran Daring : Google Classroom ditunjang dengan media chat WA

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

TATAP MUKA PEKAN 1 : MATERI DAN QUIZ KOGNITIF (TT)

TATAP MUKA PEKAN 2 : MATERI, REFLEKSI DAN PENUGASAN (TMTT)

KEGIATAN PENDAHULUAN	
Guru mengucapkan salam melalui GC WA dan Google Classroom, memberikan info tentang alasan pemberlakuan BDR di awal tahun pelajaran baru ini 2020-2021, menjelaskan proses pembelajaran yang harus diikuti, membuat aturan singkat, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran daring khususnya di Masa Transisi COVID-19.	
KEGIATAN INTI	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan membuat catatan setelah membaca materi berupa e-book dalam bentuk PDF telah disiapkan di google classroomnya, dan GC WA sebagai solusi jika ada yang terkendala dengan smartphonenya.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat konsep. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi algoritma komputer
Collaboration/ Communication	Peserta didik berdiskusi dalam cakupan materi dengan media yang ada, WA dan Classroom dengan sesama teman sekelas dan guru.

	Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi dan memberikan apersepsi bagi peserta didik yang aktif sebagai support belajar daring.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi algoritma dan pemrograman, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
PENUTUP	
Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar dengan memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari dengan memberikan penugasan dan menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.	

F. PENILAIAN

- Penilaian Kognitif : Quiz dengan menggunakan google form
- Penilaian Psikomotor : Penilaian unjuk kerja membuat flowchart/diagram alir tentang proses CTPS dan beberapa masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.