



Oleh :  
**Saefudin Fajri, S.Pd**



# SMK NEGERI 21 JAKARTA

Jl. Siaga Jl. Kemayoran Gempol No.1, RT.9/RW.6, Kb. Kosong, Kec. Kemayoran,  
Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10630



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :

**Simulasi & Komunikasi digital**

Kelas / Semester :

**X / Ganjil**

Alokasi Waktu :

**6 JP @45" x 3 P**

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### PENDAHULUAN

Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran.

#### KEGIATAN INTI Pertemuan 1

- Guru membagikan slide/tayangan tentang suatu kegiatan sehari-hari kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik (PD).
- Guru membagikan slide/tayangan tentang suatu kegiatan terkonsep kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
- Guru mengarahkan PD membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama.
- Guru mempersilakan PD mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- Guru membagikan Link LKPD untuk dikerjakan PD.

#### Pertemuan 2

- Guru Mendemonstrasikan atau membagikan slide/video membuat algoritma dan bagan alir, kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan PD.
- Guru mempersilakan PD membuat algoritma dan bagan alir menggunakan aplikasi atau secara manual pada kegiatan sehari-hari atau yang telah ditentukan.

#### Pertemuan 3

- Guru menanyakan hasil dari pengamatan PD dalam membuat algoritma dan bagan air.
- Guru menunjuk PD untuk mempresentasikan hasil algoritma dan bagan alir yang telah dibuatnya menggunakan media *Zoom* atau *Google Meet*.
- Guru mengevaluasi hasil pengamatan dan presentasi PD

#### PENUTUP

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

### PENILAIAN

#### PENILAIAN SIKAP

Teknik : Observasi Instrumen : Jurnal

#### PENGETAHUAN

Teknik : Penugasan Instrumen : Soal

#### KETERAMPILAN

Teknik : Observasi Instrumen : Hasil Proyek

Jakarta, 13 Juli 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

**Sahri, M.Pd**  
NIP. 197306161998031009

**Saefudin Fajri, S.Pd**  
NIKKI. 1003792

- KOMPETENSI DASAR**
- 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
  - 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)

### MATERI POKOK

- Konsep Ide Dalam Simulasi dan Komunikasi Digital
- Logika dan Algoritma

### MEDIA & ALAT PEMBELAJARAN

- Google Classroom
- Google Meet
- Google Form
- WhatsApp
- Video
- Slide Power Point
- Laptop / HP

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, menggali informasi, berdiskusi, tanya jawab dan melakukan praktek langsung, diharapkan peserta didik mampu :

- Menjelaskan konsep ide dalam simulasi dan komunikasi digital
- Menjelaskan logika dan algoritma dengan tepat
- Menjelaskan bagan alir dengan tepat
- Membuat algoritma dan bagan alir sederhana dengan benar dan sesuai prosedur