



Oleh:
Abdul Habir, S.Kom

KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Menerapkan logika dan algoritma komputer
- 4.1. Menggunakan fungsi-fungsi perintah (Command)

MATERI POKOK

- Konsep logika dan algoritma
- Pembuatan permainan sederhana dengan perangkat lunak animasi

MEDIA & ALAT PEMBELAJARAN

- Smartphone
- Laptop
- Aplikasi Microsoft Kaizala
- Zoom
- Data Internet
- Google Form

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran daring melalui Microsoft Kaizala, Zoom dan google Form dengan menggunakan pendekatan Saintifik, menggali Informasi, berdiskusi, tanya jawab Diharapkan peserta didik mampu:

1. menjelaskan konsep logika
2. menggunakan fasilitas teknologi dan media informasi siswa dapat melakukan presentasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Kelas / Semester
X/Ganjil

Alokasi Waktu :
6 JP

KEGIATAN PEMBELAJARAN

● PENDAHULUAN

Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya Protokol kesehatan di masa pandemi COVID 19 dimana pun berada, dan kemudian melakukan apersepsi pembelajaran

● KEGIATAN INTI Pertemuan 1

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta mengingatkan kembali tentang materi yang akan di pelajari
2. Guru mengirimkan modul untuk dibaca dan dipahami oleh siswa melalui grup Microsoft Kaizala.
3. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa/siswi) untuk selanjutnya diminta membentuk grup kecil untuk keperluan diskusi.
4. Siswa membaca dan memahami modul yang telah dikirimkan.
5. Siswa boleh bertanya dalam Aplikasi Zoom, jika ada materi yang tidak dipahami.

Pertemuan 2

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta mengingatkan kembali tentang materi yang akan di pelajari
2. Siswa melakukan diskusi mandiri dalam grup kecil
3. Siswa menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif sesuai hasil diskusi kelompok masing-masing dan mengirimnya ke guru secara pribadi
4. Guru melakukan evaluasi hasil penyelesaian tugas dan memberikan umpan balik berupa pujian, saran, dan kritik yang disampaikan di grup kelas.

● PENUTUP

- Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.
- Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran
- Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

PENILAIAN

1. Kelengkapan tugas yang dikirimkan melalui chat pribadi Microsoft kaizala.
2. Absensi dan partisipasi dalam pembelajaran daring
3. Kepercayaan diri dalam presentasi dan media presentasi yang digunakan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kusan Hilir, 20 Agustus 2020
Guru Mapel

Maida Devita, S.Pd
NIK.

Abdul Habir, S.Kom
NIK.



Oleh:
Abdul Habir, S.Kom

KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Menerapkan metode peta minda
- 4.2. Membuat peta-minda

MATERI POKOK

- Metode peta-minda untuk penguraian masalah
- Perangkat lunak Peta-Minda

MEDIA & ALAT PEMBELAJARAN

- Smartphone
- Laptop
- Aplikasi Microsoft Kaizala
- Zoom
- Data Internet
- Google Form
- MindMaple Lite

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran daring melalui Microsoft Kaizala, Zoom dan google Form dengan menggunakan pendekatan Saintifik, menggali Informasi, berdiskusi, tanya jawab Diharapkan peserta didik mampu:

1. Dapat menjelaskan metode peta-minda
2. Dapat menguraikan menu-menu perangkat lunak peta minda
3. Dapat menentukan alternative solusi pemecahan masalah
4. Diskusi peserta didik dapat mengoperasikan perangkat lunak peta-minda
5. Dapat membuat peta minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternative solusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Kelas / Semester
X/Ganjil

Alokasi Waktu :
6 JP

KEGIATAN PEMBELAJARAN

• PENDAHULUAN

Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya Protokol kesehatan di masa pandemi COVID 19 dimana pun berada, dan kemudian melakukan apersepsi pembelajaran

• KEGIATAN INTI

Pertemuan 1

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta mengingatkan kembali tentang materi yang akan di pelajari
2. Guru mengirimkan modul untuk dibaca dan dipahami oleh siswa melalui grup Microsoft Kaizala
3. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok (satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa/siswi) untuk selanjutnya diminta membentuk grup kecil untuk keperluan diskusi.
4. Siswa menyimak contoh peta minda yang di kirim oleh guru melalui grup.
5. Siswa mengamati berbagai jenis peta minda yang di kirim oleh guru ke grup yang dapat dibuat.
6. Siswa boleh bertanya dalam Aplikasi Zoom, jika ada materi yang tidak dipahami.

Pertemuan 2

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta mengingatkan kembali tentang materi yang akan di pelajari
2. Siswa melakukan diskusi mandiri dalam grup kecil
3. Siswa membuat peta minda di buku tulis sesuai dengan langkah-langkah yang benar dengan tampilan yang menarik dan dapat menjelaskan tujuan peta minda
4. Siswa menggunakan perangkat lunak untuk membuat peta minda dengan tema/topik tertentu
5. Guru melakukan evaluasi hasil penyelesaian tugas dan memberikan umpan balik berupa pujian, saran, dan kritik yang disampaikan di grup kelas.

• PENUTUP

- Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.
- Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran
- Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

PENILAIAN

1. Kelengkapan tugas yang dikirimkan melalui chat pribadi Microsoft kaizala.
2. Absensi dan partisipasi dalam pembelajaran daring
3. Kepercayaan diri dalam presentasi dan media presentasi yang digunakan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kusan Hilir, 20 Agustus 2020
Guru Mapel

Maida Devita, S.Pd
NIK.

Abdul Habir, S.Kom
NIK.