

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING



Nama Sekolah : SMK NEGERI 4 BANGLI
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian
Tahun Pelajaran : 2020-2021
Kelas/Semester : X/1 (Satu)
Alokasi Waktu : 6 X 45 Menit

KEGIATAN PEMELAJARAN

KOMPETENSI DASAR

- 3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring
- 4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Peserta Didik mampu memahami konsep pembelajaran jarak jauh dengan baik
- ✓ Peserta Didik mampu menerapkan dan menggunakan fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring sesuai dengan prosedur secara tepat

MATERI POKOK

- ✓ KELAS MAYA/ELEARNING/

MEDIA DAN ALAT

- ✓ <http://belajar.smkn4bangli.sch.id>
- ✓ WhatsApp
- ✓ Video
- ✓ Laptop / HP
- ✓ MATERI POKOK

REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

Refleksi pencapaian kompetensi peserta didik melalui formatif assesmen, sedangkan refleksi sikap dilakukan pengamatan pada peserta didik tertuang pada check list, refleksi guru pada proses untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dan mampu memperbaiki proses pembelajaran dan perbaikan.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 4 Bangli

I Dewa Gede Darmayasa, S.S.Kar., M.Fil.H.
NIP. 19651231 200501 1 085

PENDAHULUAN

Mengkondisikan Peserta didik pada WAG (WhatsApp Grup), memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, Mengarahkan siswa untuk membuka halaman <http://belajar.smkn4bangli.sch.id> , selanjutnya login/masuk sesuai dengan user dan password masing-masing peserta didik. Selanjutnya mencari dan mengaktifkan kelas "Simulasi Digital Semester Ganjil".

KEGIATAN INTI

Pertemuan Ke-1

- ✓ Peserta didik mengklik/membuka Menu "[Peta Konsep/Tujuan Pembelajaran](#)" yang berisi paparan materi selama belajar di semester Ganjil
- ✓ Peserta didik mengeksplorasi tentang batasan-batasan yang ada di masing-masing menu pada <http://belajar.smkn4bangli.sch.id>
- ✓ Peserta didik mengklik/membuka Menu [Kelas Maya / Pembelajaran kolaboratif daring](#) dan mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya.
- ✓ Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.
- ✓ Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi.
- ✓ Peserta didik diminta menuliskan resume secara deskriptif pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.

Pertemuan Ke-2

- ✓ Guru merepleksi materi sebelumnya dan mengajukan pertanyaan pada [Group Diskusi](#),
- ✓ Peserta didik mengklik/membuka Menu Kelas Maya / Pembelajaran kolaboratif daring dan mengeksplorasi kembali materi yang ada di dalamnya.
- ✓ Peserta didik mengklik/membuka Menu [Kelas Maya / Pembelajaran kolaboratif daring](#) dan memilih [01Uji Ketrampilan siswa](#) untuk menguji kemampuan ketrampilan siswa
- ✓ Jika [01Uji Ketrampilan siswa](#) sudah dikerjakan dan memperoleh nilai peserta didik lanjut dapat mengklik/membuka Menu [01Uji Pemahaman Materi](#) untuk menguji kemampuan pengetahuan siswa
- ✓ Peserta didik dapat melakukan [Attendance/Absensi](#) kelas maya jika seluruh materi sudah dibaca, tugas sudah dapat nilai, dan uji pengetahuan siswa memperoleh nilai minimal.

PENUTUP

Mengarahkan PESERTA DIDIK untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan tambahan bagi siswa yang tidak bisa login, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

Guru Mata Pelajaran
Simulasi Dan Komunikasi Digital

I Nyoman Suarka, S.Kom
NIP. 19770515 201001 1 031

