

Perangkat Pembelajaran Simulasi Mengajar Program Sekolah Penggerak

Perkembangan Teknologi
Kelas III (Tiga)



Oleh :

Daru Tri Anggoro, M.Pd
SDIT Assalaam Sanden

Korwil Kapanewon Sanden
Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Bantul
Daerah Istimewa Yogyakarta
November 2021

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> IDENTITAS SEKOLAH </div> <p>NAMA SEKOLAH: SD IT ASSALAM</p> <p>KELAS/Semester III (Tiga)/Genap</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>MATERI PEMBELAJARAN</p> <p>PERKEMBANGAN TEKNOLOGI</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Alokasi Waktu:</p> <p>1 x pertemuan</p> </div>	<p style="text-align: center;">RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</p> <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN Melalui kegiatan mengamati gambar, membaca, menyimak, peserta didik dapat memahami perkembangan teknologi.</p> <p>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Salam, doa, yel-yel semangat. b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Apersepsi dengan mengarahkan siswa ke pembelajaran tentang perkembangan teknologi. 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengamati gambar yang dibuat oleh guru : gambar surat dan smartphone. b. Menyimak penjelasan guru tentang perkembangan teknologi yang terjadi di era sekarang. c. Menyimak penjelasan tentang perkembangan teknologi seperti teknologi komunikasi, teknologi digital dsb. d. Siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas kepada guru. 3. Penutup Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menyikapi perkembangan teknologi. <p>C. REFLEKSI DAN KONFIRMASI Menanyakan kembali apa yang sudah dipelajari hari ini dengan memberikan tes lisan.</p> <p>D. PENILAIAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Menyebutkan nama alat komunikasi. Menyebutkan istilah-istilah teknologi. Menyebutkan lambang/ikon plat form atau aplikasi 2. Sikap Berpikir kritis Komunikatif 3. Keterampilan Berbicara dan membuat video sederhana
--	--

Mengetahui.
Kepala Sekolah



Daru Tri Anggoro, M.Pd.

Bantul, 8 November 2021
Guru

Daru Tri Anggoro, M.Pd.

NAMA: _____

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Berilah tanda silang (x) pada huruf di depan jawaban yang benar!

1. Pada jaman dahulu, orang berkomunikasi menggunakan surat, sekarang orang berkomunikasi melalui surat elektronik yang sering disebut dengan....
 - a. Surat
 - b. Email
 - c. Pesan singkat
2. Panggilan telepon yang menampilkan langsung video orang yang kita panggil sering disebut....
 - a. *Handphone*
 - b. *Smartphone*
 - c. *Video call*
- 3.



Gambar di samping adalah alat komunikasi....

4.



Gambar di samping adalah ikon/lambang dari aplikasi.....

- a. *Facebook*
- b. *Twiter*
- c. *whatsapp*

LEMBAR PENILAIAN DIRI

Nama Siswa : _____

Nomor : _____

Lingkari jawaban sesuai dengan kemampuanmu! (boleh lebih dari satu)

1. Saya memiliki : a. *facebook* b. *twitter* c. *instagram* d. lainnya
2. Saya dapat mengoperasikan smartphone untuk: a. WA b. *game* c. *youtube* d. lainnya
3. Kesukaan saya adalah melihat: a. film b. cerita anak c. lagu anak d. lainnya.
4. Saya mampu membuat : a. video b. tik tok c. in shot d. lainnya
5. Saya mampu mencari materi pembelajaran di : a. *google* b. chrome c. mozilla d. youtube

Mengetahui,

Kepala sekolah



Daru Tri Anggoro, M.Pd

Bantul , November 2021

Guru

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by a horizontal line.

Daru Tri Anggoro, M.Pd

PENILAIAN KETERAMPILAN SISWA

Buatlah sebuah video ketika kamu berdoa, menyanyi, membaca puisi, atau sedang membantu orang tua. Gunakan bahasa yang baik!

PEDOMAN PENILAIAN

A. PENILAIAN PENGETAHUAN

JAWABAN

1. B
2. C
3. C
4. A

SKOR: 1 nomor jawaban benar skor 25

B. PENILAIAN SIKAP

Pedoman Penskoran:

Skor 5 jika jawaban hanya 1

Skor 10 jika siswa memilih 2 jawaban

Skor 15 jika siswa memilih 3 jawaban

Skor 20 jika siswa memilih 4 jawaban atau lebih

Nilai A jika rentang skor 76-100

Nilai B jika rentang skor 51-75

Nilai C jika rentang skor 26-50

Nilai D jika rentang skor 0-25

C. PENILAIAN KETERAMPILAN

No	ASPEK PENILAIAN	SKOR MAKSIMAL
1	Bahasa yang digunakan	25
2	Bentuk sajian	25
3	Ekspresi	25
4	Tampilan Video	25
	NILAI AKHIR	TOTAL SKOR PEROLEHAN