

**TUGAS PENYUSUNAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN
(RPP DARING)**



Disusun Oleh :

Ratna Septy Indrayani, S.Kom

Dosen Fasilitator:

Dr. Setiadi Cahyono Putro, M.Pd., M.T.

**Sebagai Pemenuhan Tugas
Pengembangan Perangkat Pembelajaran (P3)
PPG Dalam Jabatan Tahun 2020 Gelombang 3 Kelas TKI 3
Teknik Komputer dan Informatika**

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

TAHUN 2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK AZZA WA JALLA BANDAR LAMPUNG
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok / Topik	: Logika Dan Algoritma Komputer
Pertemuan Ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 1 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar	C. Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan dengan adanya ilmu Teknologi dalam teknik presentasi yang efektif	

siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta peserta didik dapat :

- a) Menjelaskan konsep prinsip dasar logika dengan sungguh - sungguh
- b) Mengidentifikasi jenis – jenis logika dengan benar dan teliti
- c) Menjelaskan fungsi dari jenis – jenis logika matematika dengan jelas dan rinci

E. Materi Pembelajaran

1. Konsep prinsip dasar logika
2. Jenis – jenis dan fungsi logaritma

F. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

G. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN					
PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Desksipsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				
a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	1'

b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	1'
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Bu" 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan slide ppt materi melalui Google Meet / Classroom 	5'

			memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru		
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan- 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet / Mengisi komentar daripada topik yang disajikan guru pada Classroom 	5'

SKENARIO PEMBELAJARAN					
PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		
2	Kegiatan Inti (105')				

a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video Tentang konsep logika dengan jenis – jenis serta fungsinya • Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai materi yang ditayangkan dalam video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tayangan tentang konsep logika dengan jenis- jenis serta fungsinya dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari • Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	15'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	5'

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru 		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik mengenai materi yang sudah dipaparkan dalam tayangan video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	5'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang konsep logika dan algoritma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perangkat lunak bahasa pemrograman sesuai dengan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa hasilkan siswa menggunakan smarphone mencari materi tambahan dari internet 	30'

SKENARIO PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan dengan penuh tanggung jawab • Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan • Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya • Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	50

		mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban	menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias • Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab		
3 Penutup (15')					
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi • Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias • Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	• Google Meet	10'

b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	3'
---	---------------	---	--	---	----

SKENARIO PEMBELAJARAN					
PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	1'

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

Dalam pembelajaran daring ini menggunakan beberapa platform digital yaitu

a. Google Classroom

Untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik

b. Youtube

Untuk menayangkan video pembelajaran

c. Google Meet/Zoom

d. Whatsapp

Untuk berkomunikasi guru dan peserta didik

e. Internet

Digunakan sebagai sarana penghubung dan mencari informasi

2. Alat

Laptop/Notebook/Computer/Handphone

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik digunakan sebagai media pengerjaan tugas dan untuk berkomunikasi

3. Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=K68X3RvME2k&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/dzBGox0ZUEM?t=6>

<https://youtu.be/VAbfmA78S90>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eli Evi Gusniar, S.Si

Bandar Lampung, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Ratna Septy Indrayani, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK AZZA WA JALLA BANDAR LAMPUNG
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Program Keahlian	: Teknologi Dan Informasi
Paket Keahlian	: Semua Jurusan
Mata Pelajaran	: Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok / Topik	: Fungsi-Fungsi Perintah (Command)
Pertemuan Ke	: 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 1 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar	C. Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan dengan adanya ilmu Teknologi dalam teknik presentasi yang efektif</p> <p>1.2 Mensyukuri kemampuan manusia karena dapat memanfaatkan teknologi informasi teknik presentasi yang efektif.</p> <p>2.1 Mengamalkan perilaku jujur dalam menerapkan ilmu teknologi informasi teknik presentasi yang efektif.</p> <p>3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer</p> <p>4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)</p>	<p>2.1.1 Mampu dan mau bekerjasama dengan siapapun dalam menerapkan komunikasi daring (online) melalui fungsi dasar perintah pada sistem komputer</p> <p>2.1.2 Berani berpendapat, bertanya, menjawab pertanyaan dan mempresentasikan tentang komunikasi daring (online) melalui fungsi dasar perintah pada sistem komputer</p> <p>3.1.4 Menjelaskan definisi algoritma</p> <p>3.15 Mengidentifikasi ciri – ciri algoritma beserta contohnya</p> <p>4.1.1 Menjelaskan fungsi dasar perintah pada sistem komputer</p> <p>4.1.2 Menerapkan penggunaan perintah berdasarkan fungsi dasar perintah pada sistem komputer</p>

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran perkembangan aspek logika dan algoritma komputer, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta peserta didik dapat :

- a) Menjelaskan konsep definisi algoritma dengan jelas dan benar
- b) Mengidentifikasi ciri – ciri algoritma dengan teliti
- c) Mendeskripsikan contoh- contoh dari algoritma dengan jelas

E. Materi Pembelajaran

1. Konsep algoritma
2. Ciri – ciri algoritma
3. Penggunaan perintah berdasarkan fungsi dasar perintah pada sistem komputer

F. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

G. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN					
PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				

a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	1'
b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing- masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	1'
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Bu" 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan slide ppt materi melalui video google meet/classroom 	5'

		masa depan peserta didik; dengan gaya dialog	memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru		
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan- 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		
2	Kegiatan Inti (105')				

a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video Tentang konsep dan definisi algoritma dengan menjelaskan ciri – ciri serta contohnya • Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai materi yang ditayangkan dalam video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tayangan tentang konsep dan definisi dengan menjelaskan ciri – ciri serta contohnya dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari • Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	15'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	5'

		<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<p>hati</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru 		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik mengenai materi yang sudah dipaparkan dalam tayangan video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 		5'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang konsep logika dan algoritma. 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perangkat lunak bahasa pemrograman sesuai dengan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Memperlihatkan siswa menggunakan smartphone mencari materi tambahan dari internet 	30'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Platform digital	Alokasi
-----	---------	--------------------	------------------	---------

	Pembelajaran	Guru	Peserta didik		waktu
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan dengan penuh tanggung jawab • Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan • Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya • Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias • Siswa lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	50

			dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab		
3 Penutup (15')					
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi <input type="checkbox"/> Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias • Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	10'
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Meet 	3'

			pertemuan berikutnya		
SKENARIO PEMBELAJARAN					
PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	• Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa	• Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya	• Google Meet	1'
d	Salam	• Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	• Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak	• Google Meet	1'

H. Media ,Alat dan Sumber Belajar

1. Media

Dalam pembelajaran daring ini menggunakan beberapa platform digital yaitu

- a. Google Classroom
Untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik
- b. Youtube
Untuk menayangkan video pembelajaran
- c. Google Meet/Zoom
- d. Whatsapp
Untuk berkomunikasi guru dan peserta didik
- e. Internet
Digunakan sebagai sarana penghubung dan mencari informasi

2. Alat

Laptop/Notebook/Computer/Handphone

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik digunakan sebagai media pengerjaan tugas dan untuk berkomunikasi

3. Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=K68X3RvME2k&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/dzBGox0ZU6>

<https://youtu.be/VAbfmA78S90>

Bandar Lampung, Juli 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Eli Evi Gusniar, S.Si

Ratna Septy Indrayani, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK AZZA WA JALLA BANDAR LAMPUNG
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Program Keahlian	: Teknologi Dan Informasi
Paket Keahlian	: Semua Jurusan
Mata Pelajaran	: Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok / Topik	: Logika dan Algoritma Komputer
Pertemuan Ke	: 3 (Dua)
Alokasi Waktu	: 1 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar	C. Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan dengan adanya ilmu Teknologi dalam teknik presentasi yang efektif 1.2 Mensyukuri kemampuan manusia karena dapat memanfaatkan teknologi informasi teknik presentasi yang efektif.	

F. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

G. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				
a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	1'
b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari Allah swt 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	1'
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Bu" 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	3'

d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 	Menampilkan slide ppt materi melalui classroom /google meet	5'
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan- 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	5'

**SKENARIO PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 3**

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		
2	Kegiatan Inti (105')				

a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan video Tentang konsep prosedur-prosedur serta fungsi dari algoritma dalam kehidupan sehari hari • Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai materi yang ditayangkan dalam video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan tayangan tentang konsep prosedur-prosedur serta fungsi dari algoritma dalam kehidupan sehari hari • Dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari • Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	Google Meet	15'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 • Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati • Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan 	• Google Meet	5'

			perintah dari guru		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik mengenai materi yang sudah dipaparkan dalam tayangan video tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 		5'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang konsep prosedur-prosedur serta fungsi dari algoritma dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perangkat lunak bahasa pemrograman sesuai dengan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Memperlihatkan siswa menggunakan smarphone mencari materi tambahan dari internet 	30'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan dengan penuh tanggung jawab Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Google Meet 	

		diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan	oleh guru bisa diselesaikan • Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya • Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias • Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 	• Google Meet	50
3	Penutup (15')				
A	Refleksi	<input type="checkbox"/> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi <input type="checkbox"/> Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias • Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan 	• Google Meet	10

		dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.	pertanyaan kepada guru dengan antusias		
b	Tindak lanjut	• Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran).	• Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	• Google Meet	3'
SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform digital	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	• Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa	• Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya	• Google Meet	1'
d	Salam	• Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	• Peserta didik menjawab salam guru dengan Kompak	Google Meet	1'

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

Dalam pembelajaran daring ini menggunakan beberapa platform digital yaitu

- a. Google classroom
Untuk memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik
- b. Youtube
Untuk menayangkan video pembelajaran

- c. Whatsapp
Untuk berkomunikasi guru dan peserta didik
- d. Internet
Digunakan sebagai sarana penghubung dan mencari informasi

2. Alat

Laptop/Notebook/Computer/Handphone

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik digunakan sebagai media pengerjaan tugas dan untuk berkomunikasi

3. Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=K68X3RvME2k&feature=youtu.be>

<https://youtu.be/dzBGox0ZU6>

<https://youtu.be/VAbfmA78S0>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eli Evi Gusniar, S.Si

Bandar Lampung, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Ratna Septy Indrayani, S.Kom