

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA Negeri 1 Seririt  
 Mata Pelajaran : TIK  
 Kelas/Semester : X / SMT 1  
 Tema : Dampak Sosial Informatika  
 Sub Tema : Jenis-jenis pembayaran pada E\_Commerce  
 Pembelajaran ke : 2  
 Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Menganalisis penggunaan teknologi untuk memperbaiki kualitas hidup	1. <i>Menyebutkan jenis-jenis pembayaran dalam e-commerce</i> 2. <i>Menjelaskan jenis-jenis pembayaran dalam e-commerce</i> 3. <b>Menganalisis</b> potensi diri/desa untuk pengembangan <i>e-commerce</i>

### B. Tujuan Pembelajaran

- Melalui video tutorial yang diberikan siswa dapat menyebutkan jenis-jenis pembayaran dalam *e-commerce*
- Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan jenis-jenis pembayaran dalam *e-commerce*
- Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat **menganalisis** potensi diri/desa untuk pengembangan *e-commerce* dengan benar.

### C. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintific
- Metode : Sinkron dan asinkron
- Model : Pembelajaran kontekstual

### D. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Waktu/ Ket
<b>Pra Pelajaran</b>	Guru <b>mengirimkan video tutorial</b> , bahan ajar tentang <i>e-commerce</i> di LMS	<b>Searching</b> bahan pembelajaran	Asinkron Sebelum pembelajaran dimulai
<b>PENDAHULUAN (2 Menit)</b>			
<b>Orientasi</b>	- Guru mengucapkan salam - Guru berdoa bersama  - Guru memeriksa kehadiran siswa	- siswa menjawab salam. - Siswa berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran - Siswa menginformasikan siswa yang tidak hadir	Synchron Dengan tatap muka
<b>Apersepsi</b>	- Guru mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dengan menampilkan sebuah logo dari sebuah <i>e-commerce</i>	- Siswa memperhatikan dengan baik dan memberikan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan oleh guru	Synchron Dengan tatap muka

<b>Motivasi</b>	- Guru memberikan gambaran tentang manfaat dari materi yang akan dipelajari hari ini dalam kehidupan sehari-hari	- Siswa memperhatikan penjelasan tentang manfaat materi yang akan dipelajari	Syncron Dengan <i>zoom</i>
<b>KEGIATAN INTI (6 Menit)</b>			
	- Guru menunjuk salah seorang siswa untuk menceritakan pengalamannya dalam kegiatan jual beli secara online. - Guru melakukan tanya jawab terkait cerita yang disampaikan siswa  - Melalui tanya jawab dengan siswa Guru memberikan penekanan pada beberapa materi tentang jenis-jenis pembayaran pada e_commerce	- Siswa yang tunjuk menceritakan pengalamannya dan siswa yang lain memperhatikan.  - Siswa menanggapi pertanyaan yang diberikan  - Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami	Syncron Dengan <i>tatap muka</i>
<b>KEGIATAN PENUTUP (2 Menit)</b>			
	- Guru memberikan apresiasi dan feedback terhadap kegiatan pembelajaran hari ini - Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulan	- Siswa memperhatikan serta memberikan tanggapan, saran, kritik dan masukan. - Siswa menyampaikan kesimpulan pembelajarn hari ini.	Sinkron (tatap muka)
	- Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk dikerjakan dirumah	- Siswa menyimak dan mencatat penugasan yang diberikan	Sinkron (tatap muka)
	- Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar meskipun kondisi seperti saat ini.	- Siswa menyimak motivasi yang diberikan guru dan tetap semangat belajar	Sinkron (tatap muka)
	- Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup	Siswa berdoa dan membalas salam penutup.	Sinkron (tatap muka)

## E. Penilaian

### a. Teknik penilaian

- Sikap Spiritual : Penilaian diri
- Sikap Sosial : Penilaian diri
- Pengetahuan : Tes tulis
- Keterampilan : Presentasi

### b. Bentuk Instrumen

- Sikap spiritual : Lembar observasi Penilaian diri
- Sikap Sosial : Lembar observasi penilaian diri
- Pengetahuan : Pilihan Ganda dan Uraian
- Keterampilan : Presentasi

### Penilaian diri Sikap Spiritual

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya !

No	Sikap	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Ketaatan beribadah	Saya patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut		
		Saya mau mengajak keluarga untuk melakukan ibadah bersama		
		Saya melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama		
		Saya ikut serta merayakan hari besar agama		
		Saya melaksanakan ibadah tepat waktu		
2	Berprilaku Syukur	Saya mengakui kebesaran Tuhan dalam menciptakan alam semesta		
		Saya menjaga kelestarian alam dan tidak merusak tanaman		
		Saya tidak mengeluh		
		Saya selalu merasa gembira dalam segala hal		
		Saya selalu berterima kasih bila menerima pertolongan		
		Saya menerima perbedaan karakteristik sebagai anugerah Tuhan		
3	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Saya berdoa sebelum dan sesudah belajar		
		Saya berdoa sebelum dan sesudah makan		
		Saya mengajak teman berdoa saat memulai kegiatan		
		Saya mengingatkan saudara untuk selalu berdoa		
4	Toleransi dalam beribadah	Saya tidak mengganggu orang tua/saudara yang sedang beribadah		
		Saya menghormati teman yang berbeda agama		
		Saya menghormati hari besar keagamaan lain		
		Saya tidak menjelekkan ajaran agama lain.		

### Rubrik Penilaian

Jika “Ya” = skor 1

Jika “Tidak” = skor 0

Skor Maksimal = 10

Skor	Predikat
0-4	Perlu Bimbingan
5-10	Cukup
11-15	Baik
16-20	Sangat Baik

### Penilaian diri Sikap Sosial

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Sikap	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Jujur	Saya tidak berbohong		
		Saya tidak mencontek		
		Saya mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru, tanpa menjiplak tugas orang lain		
		Saya mengerjakan soal penilaian tanpa mencontek		
		Saya mengatakan dengan sesungguhnya apa yang terjadi atau yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari		

		Saya mau mengakui kesalahan atau kekeliruan		
		Saya mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan		
		Saya mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya, walaupun berbeda dengan pendapat teman		
		Saya mengemukakan ketidaknyamanan belajar yang dirasakannya di rumah		
		Saya membuat laporan kegiatan kelas secara terbuka (transparan)		
		<b>Total Skor</b>		
		<b>Predikat</b>		

### **Rubrik Penilaian**

Jika “Ya” = skor 1

Jika “Tidak = skor 0

Skor Maksimal = 10

Skor	Predikat
0-2	Perlu Bimbingan
3-5	Cukup
6-8	Baik
9-10	Sangat Baik

### **Pengetahuan**

#### **Pilihan Ganda**

1. Berikut ini adalah contoh aplikasi market place, kecuali...
  - a. Youtube
  - b. Tokopedia
  - c. Buka lapak
  - d. Shopee
  - e. JD.Id

Jawaban : A

Setiap jawaban benar mendapat point =1

Jawaban salah mendapat point = 0

#### **Soal Uraian Penugasan :**

1. Buatlah analisis mengenai potensi yang ada pada diri masing-masing anggota kelompok (misalnya dapat berbicara di depan umum, percaya diri, fisik menarik dll) atau potensi di alam lingkungan daerahnya masing-masing (misalnya didaerahnya hasil buah anggur melimpah, hasil kerajinan tangan melimpah dll).
2. Rencanakan bentuk produk atau jasa yang akan ditawarkan melalui e-commerce
3. Metode pembayaran yang akan digunakan untuk penjualan produk tersebut.

**Keterampilan**

No	Aspek	Penilaian (Skala 1-4)	Skor yg didapat
1	Ruang lingkup materi sesuai dengan penugasan	Tidak Sesuai (1), Kurang Sesuai (2), Sesuai (3), Sangat Sesuai (4)	
2	Penyajian materi lugas dan mudah dipahami	Tidak Dipahami (1), Kurang Dipahami (2), Dipahami (3), Sangat Dipahami (4)	
3	Penampilan pada saat menyampaikan materi	Tidak Baik (1), Kurang Baik (2), Baik (3), Sangat Baik (4)	
4	Sikap terhadap pertanyaan yang diajukan	Tidak Baik (1), Kurang Baik (2), Baik (3), Sangat Baik (4)	
5	Kemampuan menyimpulkan keseluruhan hasil diskusi	Tidak Dipahami (1), Kurang Dipahami (2), Dipahami (3), Sangat Dipahami (4)	
<b>Jumlah (Max. 20)</b>			