

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 : 3 X 45 Menit

KEGIATAN PEMELAJARAN

KOMPETENSI DASAR

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

TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Peserta didik dapat menemukan konsep logika, mengurutkan dan menggunakan prosedur fungsi algoritma.
- ✓ Peserta Didik dapat membuat permainan sederhana dengan animasi

MATERI POKOK

- ✓ LOGIKA DAN ALGORITMA

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-3

- ✓ Peserta didik diminta untuk membuka materi **Logika dan Algoritma** serta membaca dengan seksama materi yang telah di posting di halaman <http://belajar.smkn4bangli.sch.id> "Simulasi Digital Semester Ganjil".
- ✓ 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.
- ✓ Peserta didik dapat mengerjakan **02Uji Pemahaman Materi** untuk menguji kemampuan pengetahuan siswa, dan memperoleh nilai lebih besar dari minimal
- ✓ Peserta didik dapat melanjutkan mengerjakan menu **02Uji Ketrampilan** siswa untuk menguji kemampuan ketrampilann siswa
- ✓ Peserta didik dapat melakukan Attendance/Absensi Logika dan algoritma 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