

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Logika dan Algoritma Komputer
Alokasi Waktu	: 6 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

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

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menjelaskan konsep logika.
- 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi.
- 4.1.2 Membuat program sederhana menggunakan perangkat lunak

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang logika dan algoritma computer
- Menerapkan penggunaan logika dan algoritma komputer dalam sebuah software.
- Membuat Program sebagai aplikasi dari penggunaan logika dan algoritma komputer dalam sebuah software.

E. Materi Pembelajaran

- Konsep logika Komputer
- Konsep algoritma komputer
- Notasi flowchart
- Membuat program sederhana menggunakan perangkat lunak

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusus 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan logika dan algoritma komputer Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang logika dan algoritma dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang logika dan algoritma komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang 	15''

			telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai logika dan algoritma Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat logika dan algoritma komputer dengan flowchart 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''

		siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai		
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan fungsi-fungsi <i>command</i> Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang Penelusuran Informasi dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah fungsi-fungsi <i>command</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai aplikasi program sederhana Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat program sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''

	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''

		untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini		
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Lisan : pemberian soal/pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya secara lisan. Instrumen tes lisan disiapkan oleh pendidik berupa daftar pertanyaan yang disampaikan secara langsung dalam bentuk tanya jawab dengan siswa
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma

2. Instrumen Penilaian

Soal Uraian

1. apa definisi algoritma berikan contoh
2. apa definisi pseudo code dan flowchart berikan contoh
3. jelaskan dengan contoh kasus algoritma yang memiliki struktur runtunan (wajib)
4. jelaskan dengan contoh kasus algoritma yang memiliki struktur percabangan (wajib)

Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1.	<p>jawab:</p> <p>1.algoritma adalah aturan atau urutan penyelesaian suatu masalah yang prosedur dengan alur yang jelas dan berakhir dengan penyelesaian suatu masalah.</p> <p>contoh : Algoritma berwudhu :</p> <p>a. Pertama-tama adalah niat berwudhu</p> <p>b. Membaca Basmallah</p> <p>c. Nyalakan keran air</p> <p>d. Membasuh kedua telapak tangan</p> <p>e. Berkumur-kumur sebanyak 3 kali</p> <p>f. Membasuh muka sebanyak 3 kali</p> <p>g. Membasuh kedua tangan sampai ke siku yang kanan terlebih dahulu sebanyak 3 kali, demikian pula yang kiri</p> <p>h. Mengusap kepala sebanyak 3kali</p> <p>i. Kemudian membasuh daun telinga sebanyak 3 kali</p> <p>j. Membasuh kedua telapak kaki sampai mata kaki yang kanan terlebih dahulu sebanyak 3 kali, demikian pula yang kiri</p> <p>k. Matikan keran</p> <p>l. Membaca do'a sesudah wudhu</p>	25
2.	<p>Pseudo-code adalah kode atau tanda yang menyerupai (pseudo) yang sering digunakan oleh seseorang untuk menuliskan algoritma dari suatu</p>	25

	<p>permasalahan dan berisikan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu permasalahan</p> <p>flowchart adalah simbol simbol untuk mengerjakan suatu algoritma, dan mempermudah mendesain suatu program..</p> <p>contoh :</p> <p>Program Konversi_waktu,, detik-menit-jam</p> <p>detik:integer</p> <p>Menit : integer</p> <p>Jam: integer</p> <p>Deskripsi</p> <p>read(detik)</p> <p>menit=60 detik</p> <p>write(menit)</p> <p>jam=60*menit=3600 detik</p> <p>write(jam)</p> <p>end</p>	
3.	<p>algoritma runtunan adalah Struktur algoritma yang paling sederhana dan mendasar dan instruksinya diproses secara sekuensial (berkelanjutan).</p> <p>Ciri - ciri Runtunan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiap baris instruksi dikerjakan satu persatu. 2. Tidak ada pengulangan untuk setiap baris instruksi. 3. Urutan instruksi yang dijalankan sama dengan urutan instruksi di algoritma. 4. Akhir instruksi merupakan akhir algoritma. 	25
4.	<p>Algoritma percabangan adalah algoritma yang memiliki fungsi bercabang,,, yaitu suatu program akan memberikan nilai ya dan tidak,,, disitulah fungsi algoritma percabangan di gunakan...</p>	25

<p>contoh :</p> <p>Sebuah aturan untuk menonton sebuah film tertentu adalah sebagai berikut: Jika usia penonton lebih dari 17 tahun maka penonton diperbolehkan, dan apabila kurang dari 17 tahun maka penonton tidak diperbolehkan nonton. Buatlah flowchart untuk permasalahan tersebut.</p> <p>Penyelesaian:</p> <p>Permasalahan diatas merupakan ciri permasalahan yang menggunakan struktur percabangan. Hal ini ditandai dengan adanya pernyataan: jika .. maka ...(atau If ... Then dalam Bahasa Inggris).</p> <p>apakah usia lebih dari 17 tahun atau tidak. Jika jawaban ya maka program akan menghasilkan keluaran teks "Silahkan Menonton", sedangkan jika input usia kurang dari 17 tahun maka program akan menghasilkan keluaran teks "Anda Tidak Boleh Menonton"</p>	
--	--

Nilai Akhir : $\text{Jumlah Skor Yang didapat} / \text{Total Skor} \times 100$

Soal Tes Lisan

Untuk memahami langkah-langkah pembuatan program untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau masalah tertentu, berikut akan diberikan beberapa contoh kasus. Arnie sangat menyukai jogging pagi. Selama ia jogging, ia menghitung berapa langkah yang ditempuh selama menit pertama dan menit terakhir. Kemudian Arnie menghitung rata-rata dari menit pertama dan terakhir kemudian menganggap bahwa rata-rata ini dapat mewakili rata-rata langkah setiap menitnya. Buat program yang menerima rata-rata langkah yang dibuat setiap menitnya dan total waktu yang ditempuh Arnie untuk jogging dalam jam dan menit, lalu menampilkan jarak yang ditempuh Arnie dalam mil. Asumsi 1 langkah yang dibuat Arnie adalah 2,5 feet. (1mil sama dengan 5280 feet).

Jawaban

Langkah-langkah penyelesaian dari masalah yang telah dijabarkan di atas adalah :

Merumuskan masalah yang ada

Buat program untuk menghitung dan menampilkan jarak yang ditempuh Arnie (dalam mil) sewaktu ia lari pagi, jika rata-rata banyaknya langkah yang dibuat dalam tiap menit dan waktu yang diperlukan untuk jogging (dalam jam dan menit) diinput. Asumsi 1 langkah = 2.5 feet dan 1 mil = 5280 feet.

Menganalisis kebutuhan sistem

Input : rata-rata langkah yang dibuat dalam 1 menit, waktu jogging dalam jam dan menit.

Output : Jarak yang ditempuh sewaktu jogging (mil)

Informasi tambahan : 1 mil = 5280 feet, 1 langkah = 2.5 feet

Format output : -

Melakukan perancangan program

Baca : rata-rata langkah yang dibuat dalam 1 menit (diwakili oleh variabel Rata), waktu jogging dalam jam (diwakili oleh variabel Jam), waktu jogging dalam menit (diwakili oleh variabel Menit)

Baca Rata

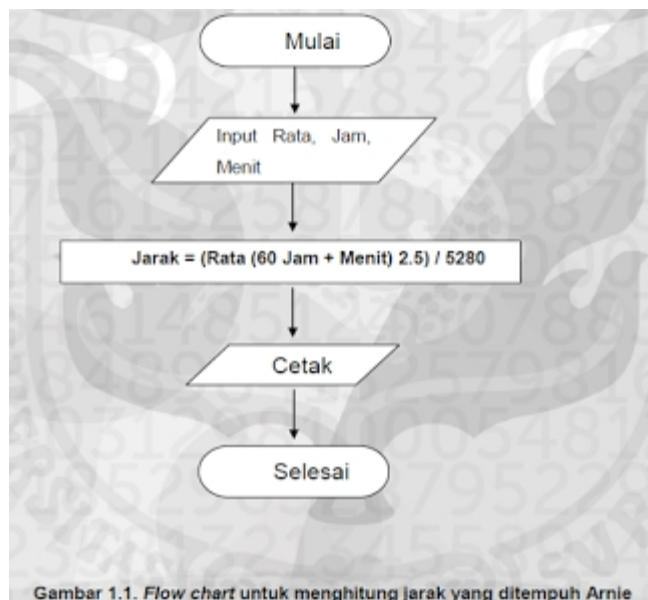
Baca Jam

Baca Menit

Hitung Jarak

$$\text{Jarak} = (\text{Rata} (60 \text{ Jam} + \text{Menit}) 2.5) / 5280$$

Cetak Jarak



Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar• skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar• skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					
5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (✓) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

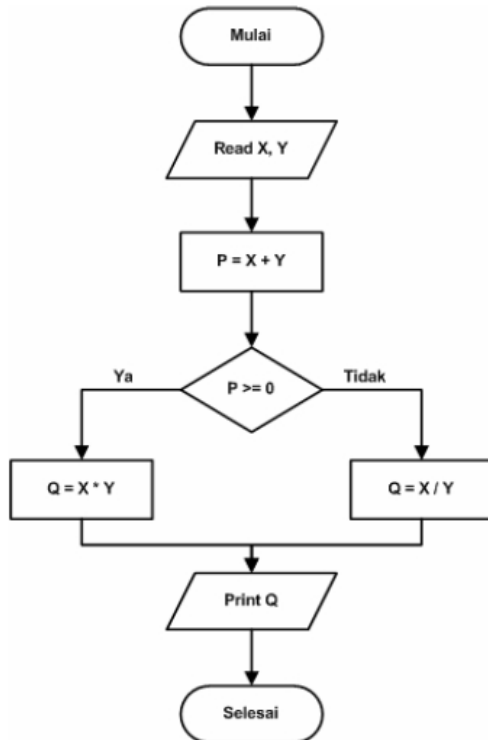
Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$$

Unjuk Kerja

Buatlah sebuah flowchart sederhana menggunakan komputer !

Jawaban



Pedoman Penilaian

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
1	Proses Kerja (skor maksimal 2)			
	Prosedur pembuatan flowchart			
2	Hasil (skor maksimal 3)			
	Hasil Akhir Pembuatan Flowchart di komputer			
3	Sikap Kerja (skor maksimal 3)			
	Sikap kerja saat membuat flowchart di komputer			
4	Waktu (skor maksimal 3)			
	Ketepatan waktu kerja			

Penilaian Proses

	Proses	Hasil	Sikap	Waktu	Total
Skor Perolehan					
Skor Maksimal	3	3	3	3	
Bobot	20	40	20	10	100
Total					

Keterangan

- Bobot total wajib 100
- Cara Perhitungan

$$\text{Nilai total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times \text{bobot} \right)$$

Mengetahui

Kepala Sekolah

Tanjung Alai, September 2019

Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd

NIP.196412031986021002

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd

NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Mind Mapping (Peta Minda)
Alokasi Waktu	: 3 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.2 Menerapkan metode peta minda
- 4.2 Membuat peta-minda

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda.
- 3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep.
- 3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah.
- 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda.
- 4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi.

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang mind map
 - Menerapkan penggunaan mind map
 - Mengoperasikan Program mind map untuk membuat sebuah peta konsep
- Menganalisis mind map yang dibuat berdasarkan pengembangan ide

E. Materi Pembelajaran

- Metode peta-minta untuk penguraian masalah
- Perangkat lunak Peta-Minda
- Prosedur dan teknik menggambarkan Mind Map
- Melakukan pengecekan hasil pembuatan peta pemikiran / Mind Map

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-3				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusus 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan Mind Map Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang Mind Map dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang Mind Map 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan 	15''

			untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai Mind Map Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat Mind Map 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain)	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Lisan : pemberian soal/pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya secara lisan. Instrumen tes lisan disiapkan oleh pendidik berupa daftar pertanyaan yang disampaikan secara langsung dalam bentuk tanya jawab dengan siswa
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma

2. Instrumen Penilaian

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					
5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (✓) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai (N) = _____ x 10

35

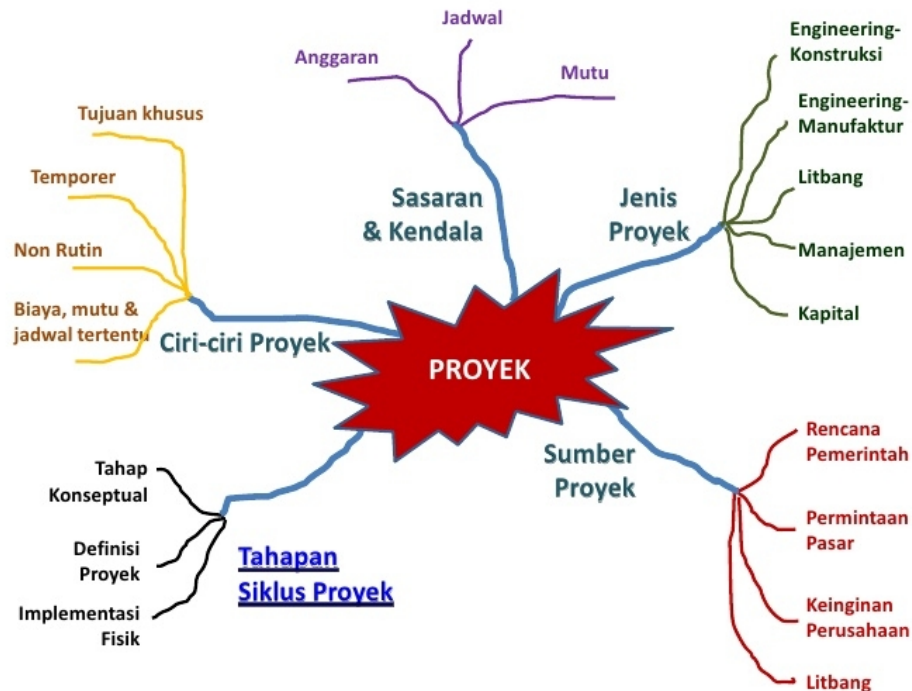
Soal Uraian

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Jelaskan apa yang mendorong Tony Buzan menciptakan peta minda/ mind mapping ?	Mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkapberbagaipikirandalamberbagaisudut. Mind mappingmengembangkancaraberpikirdivergendanberpikirkratif. Mind mapping yang seringkitasebutdenganpetakonsepadalahalatberpikirorganisasional yang sangathebat yang jugamerupakan caratermudahuntukmenempatkaninformasikedalamotakdanmengambilinformasiituketikadibutuhkan	15
2	Kenapa pemerintah Indonesia sering menggunakan mind mapping untuk sosialisasi kebijakannya?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Level keutamaan informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki kadar kepentingan lebih diletakkan dengan tema utama. 2. Hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali. 3. Lebih mudah dipahami dan diingat. 4. Informasi baru setelahnya dapat segera digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur Mind mapping, sehingga mempermudah proses pengingatan. 5. Masing-masing Mind mapping sangat unik, sehingga mempermudah proses pengingatan. 6. Mempercepat proses pencatatan karena hanya menggunakan kata kunci 	30
3	Buatlah konsep mind maping yang bertema agama di Indonesia	<p>Tema Utama Agama di Indonesia</p> <p>Tema Turunan Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Budha, Konghuchu</p> <p>Sub tema turunan :</p> <p>Islam = Idul fitri, Al Quran, Masjid Katolik = Natal, Injil, Gereja Kristen = Natal, Al Kitab, Gereja Hindu = Nyepi, Weda, Pura Budha = Waisak, Tripitaka, Vihara</p>	40

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
		Konghuchu = Imlek, Si Shu Wu Jing, Klenteng	
4	<p>Pernyataan dibawah ini adalah prosedur pembuatan peta minda kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> Pastikan tema utama terletak ditengah-tengah Dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang tidak berkaitan dengan tema utama Cari hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis, warna atau simbol/ gambar seinformatif mungkin Gunakan huruf besar Sisakan ruangan untuk penambahan tema 	B : Dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang tidak berkaitan dengan tema utama	15

Soal Tes Lisan

1. apa yang kalian pahami tentang gambar peta minda dibawah ini, Simpulkan.




Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar• skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar• skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

Kompetensi Dasar	Indikator (IPK)	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Butir Soal
4.2 Membuat Peta Minda	Membuat peta minda berdasarkan contoh	<ul style="list-style-type: none"> Prosedure membuat peta minda 	Siswa mampu membuat minda sesuai dengan contoh dengan sedikit percaya diri	Penilaian Kinerja	<p>1. Buatlah mind mapping dengan menggunakan software freemind sesuai gambar contoh</p> 
	Membuat Peta minda berdasarkan tugas yang diberikan		Siswa mampu membuat minda sesuai tugas dengan percaya diri	Penilaian Kinerja	<p>2. Buatlah mind mapping dengan menggunakan software freemind bertema bebas</p>

Istrumen penilaian keterampilan

IPK	Kategori			
	1	2	3	4
Membuat peta minda berdasarkan contoh	Awal program, inti program, akhir program seluruhnya salah	Ada awal program salah, inti program benar, akhir program salah	Ada awal program benar, inti program benar, akhir program salah	Ada awal program benar, inti program benar, akhir program benar
Membuat Peta minda berdasarkan tugas yang diberikan	Konsep salah, Awal program salah, inti program salah, Desain tidak informatif, akhir program salah	Konsep ada yang salah, Awal program benar , inti program benar, Desain tidak informatif, akhir program benar	Konsep benar, Awal program benar , inti program benar, Desain tidak informatif, akhir program benar	Konsep benar, Awal program benar , inti program benar, Desain informatif, akhir program benar

Mengetahui

Tanjung Alai, September 2019

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd

NIP.196412031986021002

NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Paragraf Deskripsi, Argumentasi, naratif, dan Persuasif dengan Pengolah Kata
Alokasi Waktu	: 6 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
- 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
- 3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.
- 4.3.1 Manipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
- 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif.
- 4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang jenis dan penulisan paragraph menggunakan software aplikasi
- Mengoperasikan Program dan format aplikasi wordprocessing
- Membuat proposal menggunakan software pengolah kata

Mengevaluasi pemformatan dokumen pengolah kata

E. Materi Pembelajaran

- Jenis dan ciri penulisan paragraf
- Prosedur penulisan paragraph
- Fungsi dokumen pengolah kata
- Teknik membuat paragraf dalam Wordprocessing
- Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata
- Melakukan pengevaluasian terhadap pembuatan paragraf

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusus 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan dokumen pengolahan kata Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang pembuatan paragraf dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang 	15''

		pembuatan paragraph di komputer	telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai fitur-fitur dokumen pengolah kata Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat paragraf yang baik di komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''

		siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai		
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan proposal Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang proposal dalam kehidupan sehari-hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang macam-macam proposal 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai manfaat pembuatan proposal menggunakan komputer Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat proposal 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<p>terdapat pada soal yang diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari 	2''

		dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu	untuk pertemuan minggu depan	
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

Sumber : Buku Ajar

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma
- Observasi : dilakukan dengan lembar pengamatan kegiatan

2. Instrumen Penilaian

Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar• skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar• skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					
5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$$

Soal Uraian

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Jelaskan definisi paragraf argumentatif dan paragraf persuasif !	<ul style="list-style-type: none"> • Paragraf argumentatif adalah paragraf yang tersusun berdasarkan alasan yang logis. • Paragraf persuasif adalah paragraf yang tersusun berdasarkan tujuan tertentu. 	30
2	Bandingkan struktur paragraf naratif dan paragraf deskriptif ?	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur paragraf naratif lebih luas cakupannya dibandingkn dengan paragraf deskriptif. • Struktur naratif (orientation, complication, resolution) • Struktur deskriptif (deskripsi umum, deskripsi bagian) 	30
3	Susunlah paragraf deskriptif, argumentatif dan persuasif !	(Mengarang bebas sesuai kemampuan peserta didik)	40
4	<p>Susunlah format dokumen surat resmi/tidak resmi menggunakan microsoft word !</p> <p>Alat : Laptop/pc, Microsoft Word (Aplikasi pengolah kata)</p> <p>Bahan : Kertas materi contoh format dokumen surat</p>	-	50

5	<p>Modifikasilah dokumen surat resmi/tidak resmi menjadi surat permohonan bantuan dana atau surat lainnya selain surat resmi/tidak resmi menggunakan Microsoft word!</p> <p>Alat : Laptop/pc, Microsoft Word (Aplikasi pengolah kata)</p> <p>Bahan : Materi format dokumen surat</p>	-	50
---	--	---	----

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tanjung Alai, September 2019
Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd
NIP.196412031986021002

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd
NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Logika dan Operasi Perhitungan Data
Alokasi Waktu	: 9 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data
- 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika.
- 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan.
- 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi.
- 3.4.3 Memanipulasi sel.
- 3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel.
- 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data.
- 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang operator matematika
- Mengoperasikan Program dan format aplikasi pengolah data
- Menerapkan formula pemrosesan data
- Menampilkan data dalam bentuk grafis dan diagram

E. Materi Pembelajaran

- Pengenalan tentang software pengolah data
- Operasi perhitungan matematika
- Prosedur penulisan tipe data menggunakan Perangkat lunak pengolah angka
- Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka
- Teknik pengecekan hasil perhitungan data
- Grafik dan Diagram

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*

3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan operator Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang operator aritmatika dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru 	15''

		memahami tentang logika dan algoritma komputer	berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai logika dan algoritma Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa menerapkan fungsi-fungsi operator 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya 	30''

		memaparkan hasil diskusinya di depan kelas <ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
Jumlah Alokasi Waktu				135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''

		siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai		
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan sel Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang fungsi logika dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah fungsi-fungsi logika dan cara manipulasi sel 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai aplikasi program sederhana Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat program sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<p>terdapat pada soal yang diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari 	2''

		dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu	untuk pertemuan minggu depan	
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-3				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan grafis Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang grafis dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''

	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah formula dan penampilan data dalam bentuk grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai aplikasi pengolah grafis Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa menampilkan data-data dalam bentuk grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''

	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma
- Observasi : dilakukan dengan lembar pengamatan kegiatan

2. Instrumen Penilaian

Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian	
•	skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar
•	skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar
•	skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					

5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai (N) = _____ x 10

35

SOAL TES TERTULIS

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud aplikasi pengolah angka ?
2. Tuliskan contoh fungsi IF!
3. Tulislah contoh fungsi AND !
4. Tulislah contoh fungsi OR !
5. Tuliskan contoh fungsi ELSE !

Kunci jawaban

1. Yang dimaksud aplikasi pengolah angka adalah....
2. Contoh fungsi IF adalah...
3. Contoh fungsi AND adalah...
4. Contoh fungsi OR adalah
5. Contoh Fungsi ELSE adalah

PENILAIAN HASIL PRESENTASI SISWA

No	Nama Siswa	Asepek yang dinilai					Total Skor	% Skor	Kriteria
		Komunikasi	Sistematika penyajian	Wawasan	Keberanian	Antusias			
1									
2									
3									
4									
5									
dst									

- Kriteria jawaban
- Skor 5 jika jawaban sangat baik
 - Skor 4 jika jawaban baik
 - Skor 3 jika jawaban cukup
 - Skor 2 jika jawaban kurang
 - Skor 1 jika jawaban sangat kurang

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA

Kompetensi Dasar:

- 3.4. Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data
- 4.4. Mengoperasikan Perangkat Lunak Pengolah Angka (*Spred Sheet*)

Indikator:

- Menjelaskan urutan kerja operator matematika.
- Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan.
- Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi.
- Memanipulasi sel.
- Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel.
- Menggunakan formula pada pemrosesan data.
- Menampilkan data dalam bentuk grafis.

No.	Nama Peserta Didik	Kecepatan				Ketepatan				Lay out				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5														

Pedoman penilaian : Skala 1 – 4

Keterangan : 1. Kurang Kompeten
2. Cukup Kompeten
3. Kompeten
4. Sangat Kompeten

Skor Minimal = 3
Skor Maksimal = 12

$$\text{Nilai Unjuk Kerja Siswa} = \left(\frac{\text{Jumlah Skor}}{12} \right) \times 100$$

Soal Keterampilan:

	A	B	C	D	E	F
1			REKAPITULASI NILAI SISWA			
2			TAHUN PELAJARAN 2016 - 2017			
3						
4		MAPEL : MS. EXCEL				
5		NO	NAMA SISWA	NILAI		KETERANGAN
6				PRAKTEK	TULIS	
7		1	ABIMANYU	75	82	a ?
8		2	AGUSTIAN	70	89	
9		3	ALAMSYAH	69	60	
10		4	ASTUTI	72	83	
11		5	BIMA	60	65	
12		6	FITRIANI	85	79	
13		7	FRENDIK	68	73	
14		8	HERMAWAN	65	68	
15		9	NURCAHYO	75	83	
16		10	SISWANTO	80	85	
17		NILAI TERINGGI		b ?		
18		NILAI TERENDAH		c ?		
19		NILAI RATA-RATA		d ?		

Petunjuk :

Tuliskan rumus untuk :

- Keterangan diisi jika nilai ujian praktek 75 keatas dan nilai ujian tulis keatas maka Lulus
jika nilai ujian praktek dibawah 75 dan jika nilai ujian tulis dibawah 80 maka Gagal
- Nilai tertinggi dari nilai praktek
- Nilai terendah dari nilai praktek
- Nilai rata-rata dari nilai praktek

KUNCI:

A. =IF(AND(D7>=75;E7>=80);"LULUS";"GAGAL")

B. =MAX(D7:D16)

C. =MIN(D7:D16)

D. =AVERAGE(D7:D16)

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Persiapan Kerja a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 - 100
		Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 - 90
		Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 - 79
	b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap	91 - 100
		Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap	80 - 90
		Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap	70 - 79
2	Proses dan Hasil Kerja a. Kemampuan menggunakan komputer		
		Kemampuan menggunakan komputer tinggi	91 - 100
		Kemampuan menggunakan komputer cukup	80 - 90
		Kemampuan menggunakan komputer kurang	70 - 79
	b. Kemampuan menggunakan microsoft excel	Kemampuan menggunakan microsoft excel tinggi	91 - 100
		Kemampuan menggunakan microsoft excel cukup	80 - 90
		Kemampuan menggunakan microsoft excel kurang	70 - 79
	c. Kelengkapan rumus	Rumus yang dicari lengkap	91 - 100
		Rumus yang dicari cukup lengkap	80 - 90
		Rumus yang dicari kurang lengkap	70 - 79
	d. Ketepatan rumus	Rumus yang dicari tepat	91 - 100
		Rumus yang dicari cukup tepat	80 - 90
		Rumus yang dicari kurang tepat	70 - 79
	e. Hasil memasukkan rumus	Hasil memasukkan Rumus disusun rapih	91 - 100
		Hasil memasukkan Rumus disusun cukup rapih	80 - 90
		Hasil memasukkan Rumus disusun kurang rapih	70 - 79

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
3	a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil	91 -100
		Bekerja dengan cukup terampil	80 - 90
		Bekerja dengan kurang terampil	70 - 79
	b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan disiplin	91 - 100
		Bekerja dengan cukup disiplin	80 - 90
		Bekerja dengan kurang disiplin	70 - 79
	c. Tanggung jawab dalam bekerja	Bertanggung jawab	91 - 100
		Cukup bertanggung jawab	80 - 90
		Kurang bertanggung jawab	70 - 79
	d. Konsentrasi dalam bekerja	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79
4	Waktu Penyelesaian pekerjaan		
		Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
		Selesai tepat waktu	80 - 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

Pengolahan Nilai Keterampilan :

	Nilai Praktik(NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal	100	100	100	100	
Bobot	10%	60%	10%	20%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$N = \frac{\sum S}{S} \times \frac{P}{M} \times B$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tanjung Alai, September 2019
Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd
NIP.196412031986021002

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd
NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019 / 2020
Materi Pokok	: Fitur Pembuatan Slide
Alokasi Waktu	: 9 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide
- 4.5 Membuat slide untuk presentasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.
- 3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.
- 3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.
- 4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.
- 4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang pembuatan slide
- Mengoperasikan Program dan format aplikasi pengolah presentasi
- Menerapkan fitur umum perangkat lunak presentasi
- Membuat slide presentasi yang dilengkapi fitur dan desain yang menarik

E. Materi Pembelajaran

- Jenis dan fungsi, fitur perangkat lunak presentasi
- Teknik merancang Slide
- Prosedur penggunaan aplikasi pengolah slide
- Prosedur pengecekan hasil pelaksanaan presentasi

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusus 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan slide Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang slide dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang slide 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan 	15''

			untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai perangkat lunak presentasi Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat slide presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain)	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''

	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan fungsi analisis slide Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang analisis slide dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah fitur-fitur slide presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai fitur-fitur slide presentasi Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat analisis presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<p>terdapat pada soal yang diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari 	2''

		dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu	untuk pertemuan minggu depan	
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-3				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan animasi Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang animasi dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''

	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang animasi presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai animasi presentasi Guru menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat animasi slide menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''

	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma
- Observasi : dilakukan dengan lembar pengamatan kegiatan

2. Instrumen Penilaian

Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar• skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar• skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					

5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai (N) = _____ x 10

Lembar Kerja Siswa

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA

Kompetensi Dasar:

3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide

4.5 Membuat slide untuk presentasi

3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.

3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.

3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.

4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.

4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.

No.	Nama Peserta Didik	Kecepatan				Ketepatan				Lay out				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5														

Pedoman penilaian : Skala 1 – 4

Skor Minimal = 3

Keterangan : 1. Kurang Kompeten

Skor Maksimal = 12

2. Cukup Kompeten

3. Kompeten

4. Sangat Kompeten

Mengetahui

Tanjung Alai, September 2019

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd

NIP.196412031986021002

NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019 / 2020
Materi Pokok	: Teknik Presentasi yang Efektif
Alokasi Waktu	: 6 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif
- 4.6 Melakukan presentasi yang efektif

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1 Menentukan desain yang efektif.
- 3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.
- 3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.
- 4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.
- 4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang Desain Presentasi
- Mengoperasikan slide presentasi dengan efektif
- Menerapkan formula pemrosesan data presentasi
- Menilai teknik penyampaian presentasi
- Menampilkan data / informasi dengan kaidah teknik presentasi
- Melakukan presentasi yang menarik

E. Materi Pembelajaran

- Jenis-Jenis Presentasi
- Faktor yang mempengaruhi dalam presentasi
- Teknik mendesain slide
- Teknik penyampaian
- Pengecekan hasil presentasi

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan desain efektif Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang desain presentasi efektif dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang 	15''

		tentang desain presentasi efektif	telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai logika dan algoritma Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membuat logika dan algoritma komputer dengan flowchart 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya 	30''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''

		siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai		
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan penyampaian presentasi sesuai dengan kaidah yang berlaku Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang presentasi sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah cara penyampaian informasi dengan kaidah teknik presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai cara penyampaian informasi dengan kaidah teknik presentasi Guru menilai kognitif siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''

		<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa membuat program sederhana 		
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif, psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''

	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma
- Observasi : dilakukan dengan lembar pengamatan kegiatan

2. Instrumen Penilaian

Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar• skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar• skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					
5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$$

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA

Kompetensi Dasar:

- 3.6. Menerapkan teknik presentasi yang efektif
4.6 Melakukan presentasi yang efektif

- 3.6.1 Menentukan desain yang efektif.
3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.
3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain
4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.
4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.

No.	Nama Peserta Didik	Kecepatan				Ketepatan				Lay out				Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5														

Pedoman penilaian : Skala 1 – 4

Skor Minimal = 3

Keterangan : 1. Kurang Kompeten
2. Cukup Kompeten
3. Kompeten
4. Sangat Kompeten

Skor Maksimal = 12

Mengetahui

Tanjung Alai, September 2019

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd

NIP.196412031986021002

NIP.199105012019031009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 SINGKARAK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X / I
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pokok	: Pembuatan E-Book
Alokasi Waktu	: 6 JP

A. Kompetensi Inti :

- KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. 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
- KI 4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

- 3.7 Menganalisis pembuatan E-book
- 4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book.
- 3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book.
- 3.7.3 Mengurutkan proses konversi.
- 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book.
- 3.7.5 Memilih informasi pada metadata.
- 4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML.
- 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia.
- 4.7.3 Melengkapi daftar isi pada E-book.
- 4.7.4 Membuat sampul.
- 4.7.5 Melengkapi metadata.
- 4.7.6 Menampilkan file E-book

D. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa adalah sebagai berikut :

- Menjelaskan tentang E-Book
- Mengoperasikan perangkat lunak pembaca E-Book
- Membuat E-Book dengan perangkat lunak
- Menganalisis E-Book yang dibuat

E. Materi Pembelajaran

- Macam macam e-book
- Prosedur membuat E-book Teknik Pembuatan E-Book
- Prosedur pengecekan hasil pembuatan e-book"

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discovery Learning*

3. Metode : Praktek Langsung dengan bimbingan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusu' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan buku dan digital Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang buku digital dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''

2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang jenis dan bentuk buku digital 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan strategi dalam belajarnya 	15''
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai konversi format file buku digital Guru. menilai kognitif siswa. Guru menugaskan siswa membandingkan aplikasi pembaca buku digital atau E-Book 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''

	Pembuktian	Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati pendapat kelompok lain) 	30''
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

Pertemuan ke-2				
No	Tahapan	Kegiatan Awal		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
1.	Pendahuluan			
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru memasuki kelas, didepan kelas guru mengucapkan salam hangat dan menanyakan kabar hari ini kepada siswa sebagai tanda pembelajaran siap dimulai 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan bersemangat menyambut dan menjawab salam dari guru 	2''
	Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa bersama. Doa dilakukan dengan khusus' 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan doa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dengan khusyu' 	5''
	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran siswa, serta menanya keterangan bila ada siswa yang tidak masuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dengan tenang dan mendengarkan saat di absen 	5''
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa mengenai apa yang dimaksud dengan fitur-fitur pembuatan E-Book Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 	5''
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan manfaat mempelajari tentang membuat konten E-Book dalam kehidupan sehari hari Guru menilai kognitif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendapat pengetahuan baru, semangat baru dalam strategi belajar diri mereka sendiri 	5''
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menginformasikan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran hari ini 	2''
2.	Kegiatan Inti			
	Stimulus	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami tentang perintah konversi file buku digital / E-Book 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan untuk menerapkan 	15''

			strategi dalam belajarnya	
	Pernyataan / Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membangkitkan siswa untuk bertanya mengenai Perangkat pembuat Ebook • Guru menilai kognitif siswa. • Guru menugaskan siswa membuat E-Book 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan cara mengacungkan tangan • Siswa berdiskusi 	15''
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan soal uraian • Guru memerintahkan kepada semua siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok masing-masing 2 orang siswa • Guru menilai keaktifan dan psikomotorik siswa dalam tugas praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati (mengidentifikasi) persoalan yang terdapat pada soal yang diberikan • Siswa mengumpulkan informasi terkait dengan tugas tersebut. • Siswa menganalisis soal tersebut dan menjawabnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki dan berdasarkan teori yang berlaku. • Siswa membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 2 orang siswa • Siswa mempraktekkan dengan menggunakan komputer • Dalam kelompok, siswa melaporkan hasil praktek dari kelompok 	30''
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah habis • Guru mempersilahkan kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas • Guru menilai kognitif , psikomotor, dan afektif siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa (perwakilan setiap kelompok) memaparkan kedepan kelas mengenai diskusinya • Siswa dengan tenang dan mendengarkan penjelasan dari kelompok lain (menghormati 	30''

			pendapat kelompok lain)	
3.	Kegiatan Penutup			
	Refleksi / Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini 	5''
	Analisa Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menanyakan bagian materi yang belum mereka kuasai 	10''
	Tidak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencatat materi yang harus dipelajari untuk pertemuan minggu depan 	2''
	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa 	<ul style="list-style-type: none"> Dengan khusu' siswa melakukan doa di akhir pelajaran 	2''
	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam hangat kepada siswa, dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru 	2''
	Jumlah Alokasi Waktu			135''

H. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *White board, Board marker*, penghapus, LCD Proyektor, Laptop,

Alat/Bahan : Buku Ajar Simulasi Digital, Internet

I. Sumber Belajar

Buku 1 - Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X (Terlampir)

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Tes Tulis : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini siswa mengerjakan soal evaluasi berupa uraian

- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan menggunakan buku dalam hal ini siswa mengerjakan pembuatan flowchart sederhana serta fungsi-fungsi program algoritma
- Observasi : dilakukan dengan lembar pengamatan kegiatan

2. Instrumen Penilaian

Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none"> • skor 3 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan baik dan benar • skor 2 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan benar • skor 1 jika siswa dapat menjelaskan jawaban dari soal yang diberikan dengan salah.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan Kelompok				
		Sangat Kurang (1)	Kurang (2)	Cukup (3)	Baik (4)	Sangat Baik (5)
1.	Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan)					
2.	Kejujuran					
3.	Ketelitian dalam mengerjakan program					
4.	Penggunaan waktu secara efektif					
5.	Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama)					
6.	Tanggung jawab					
7.	Memecahkan masalah					

Catatan : Berikan tanda cek list (✓) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 10$$

Lembar Kerja

1. Buatlah contoh jenis, fungsi dan tujuan buku digital!
2. Buatlah format dokumen/buku digital !

Pedoman Penilaian

No	Deskripsi	Skor
1	Siswa mampu menyebutkan dengan benar	50
2	Siswa mampu menyebutkan dengan benar namun kurang lengkap	15
3	Siswa menjawab namun salah	2

Pengolahan Penilaian b

- Skor maksimum = $50 \times 2 = 100$

Skor Maksimum = 100

Total Skor Akhir, kategori baik jika nilai siswa ≥ 75

Rubrik Penilaian (tes tulis, tes praktik dan observasi)

Aspek	Skor (1-10)	Bobot	Nilai	Keterangan
Aspek Sikap :				Syarat lulus siswa minimal mencapai nilai 75
1. Sikap jeli dan tanggap terhadap perubahan kondisi			10	
2. Keselamatan dan kesehatan kerja			5	
3. Menempatkan klasifikasi permasalahan dengan tepat			5	
Apek Kognitif : (Pengetahuan)				
1. Kemampuan menjawab soal latihan			5	
2. Kemampuan menjawab soal evaluasi			10	
3. Kemampuan membuat kesimpulan			5	
Aspek Psikomotor : (Ketrampilan)				

1. Kemampuan Menyiapkan materi untuk dikonversi menjadi buku digital			20	
2. Kemampuan mengatur tata letak (layout) dokumen				
Mengatur Gambar			10	
Mengatur Tabel			10	
Mengatur Audio			10	
Mengatur Video			10	
Skor Nilai Keseluruhan			100	

Mengetahui
Kepala Sekolah

Tanjung Alai, September 2019
Guru Mata Pelajaran

Idasril, S.Pd
NIP.196412031986021002

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd
NIP.199105012019031009