RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.10
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Dampak Sosial Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, aspek ekonomi dan hukum produk Informatika, merancang gagasan solusi informatika, dan memahami studi lanjut dan karier di bidang informatika.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		● Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional **(PPK)** ● Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) ● Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	**Kegiatan Literasi**	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Sejarah Perkembangan Komputer***
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Sejarah Perkembangan Komputer***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Sejarah Perkembangan Komputer***
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Sejarah Perkembangan Komputer*** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		● Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar ● Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat ● Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:
Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:
Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LKPD - Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MASBABAL.COM
Nip.

MUHAMMAD IQBAL, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.10
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Dampak Sosial Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, aspek ekonomi dan hukum produk Informatika, merancang gagasan solusi informatika, dan memahami studi lanjut dan karier di bidang informatika.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		● Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional **(PPK)** ● Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) ● Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	**Kegiatan Literasi**	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Aspek Ekonomi dan Hukum dari Produk Informatika***
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Aspek Ekonomi dan Hukum dari Produk Informatika***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Aspek Ekonomi dan Hukum dari Produk Informatika***
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Aspek Ekonomi dan Hukum dari Produk Informatika*** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		● Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar ● Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat ● Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:
Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:
Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LKPD - Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MASBABAL.COM MUHAMMAD IQBAL, S.Pd
Nip.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	KELAS/SEMESTER : X / 2 ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	KD : 3.10 PERTEMUAN Ke :
MATERI : Dampak Sosial Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, aspek ekonomi dan hukum produk Informatika, merancang gagasan solusi informatika, dan memahami studi lanjut dan karier di bidang informatika.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		● Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional **(PPK)** ● Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) ● Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	**Kegiatan Literasi**	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Informatika untuk Masa Depan***
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Informatika untuk Masa Depan***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Informatika untuk Masa Depan***
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Informatika untuk Masa Depan*** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		● Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar ● Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat ● Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:
Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:
Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LKPD - Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MASBABAL.COM MUHAMMAD IQBAL, S.Pd
Nip.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.10
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Dampak Sosial Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, aspek ekonomi dan hukum produk Informatika, merancang gagasan solusi informatika, dan memahami studi lanjut dan karier di bidang informatika.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		● Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional **(PPK)** ● Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) ● Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan ● Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	**Kegiatan Literasi**	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Karier dan Studi Lanjut di Bidang Informatika***
	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Karier dan Studi Lanjut di Bidang Informatika***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Karier dan Studi Lanjut di Bidang Informatika***
	Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Karier dan Studi Lanjut di Bidang Informatika*** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		● Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar ● Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat ● Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:
Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:
Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

-	Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LKPD	- Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MASBABAL.COM
Nip.

MUHAMMAD IQBAL, S.Pd