RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.12
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Praktik Lintas Bidang Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, mengenali, dan mendefinisikan persoalan yang penyelesaiannya dapat didukung dengan sistem komputasi, mengembangkan abstraksi untuk memodelkan masalah, mengembangkan artefak komputasional dengan membuat desain program sederhana, dan mempresentasikan hasil artefak tersebut.

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 ***Pengarahan Guru dan Observasi***
	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 ***Pengarahan Guru dan Observasi***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Pengarahan Guru dan Observasi***
	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 ***Pengarahan Guru dan Observasi*** 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 MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	KELAS/SEMESTER : X / 2 ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	KD : 3.12 PERTEMUAN Ke :
MATERI : Praktik Lintas Bidang Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, mengenali, dan mendefinisikan persoalan yang penyelesaiannya dapat didukung dengan sistem komputasi, mengembangkan abstraksi untuk memodelkan masalah, mengembangkan artefak komputasional dengan membuat desain program sederhana, dan mempresentasikan hasil artefak tersebut.

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 ***Pelaksanaan Proyek***
	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 ***Pelaksanaan Proyek***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Pelaksanaan Proyek***
	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 ***Pelaksanaan Proyek*** 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 : 3.12 PERTEMUAN Ke :
MATERI : Praktik Lintas Bidang Informatika		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi, mengenali, dan mendefinisikan persoalan yang penyelesaiannya dapat didukung dengan sistem komputasi, mengembangkan abstraksi untuk memodelkan masalah, mengembangkan artefak komputasional dengan membuat desain program sederhana, dan mempresentasikan hasil artefak tersebut.

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 ***Monitoring dan Evaluasi Proyek***
	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 ***Monitoring dan Evaluasi Proyek***
	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Monitoring dan Evaluasi Proyek***
	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 ***Monitoring dan Evaluasi Proyek*** 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.