

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kendal
 Kelas/Semester : X/Ganjil

Mapel/Materi : Informatika/Teknik Komputer
 Alokasi Waktu : 6JP,@45 Menit, 3 X Pertemuan

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.2.1 Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 4. 2 Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	3.2.1.1. Menyebutkan dan menjelaskan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya 3.2.1.2. Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan membaca modul, mengamati video dan diskusi secara online maupun offline model *Discovery Learning*, peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya secara benar dan sesuai konteks dengan kreatif, mandiri, serta dapat bekerjasama..
- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, Peserta didik dapat menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, peserta didik dapat mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1, Kegiatan Pembelajaran 1

Tahap 1: Pembelajaran secara asinkron menggunakan goole classroom sebelum kelas daring di mulai, Alokasi waktu (20 menit)

- Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke google clasroom. Link classroom: <https://classroom.google.com/c/MTE4NDE2ODAyODc1>
- Siswa mempelajari materi pelajaran di google calssroom secara *online* berupa video dan modul tentang macam-macam perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta fungsinya, interaksi anatar *hardware*, *software* dan *brainware* yang telah disajikan melalui google classroom dan membuat pertanyaan terkait kendala saat mempelajari materi yang telah diberikan melalui google classroom untuk di bahas saat *web meet*.

Tahap 2: Pembelajaran sinkron Melalui Web Meet

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu dan platform
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersma peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing masing Berdoa sebelum memulai kegiatan dipinpin siswa yang join web meet paling awal Mengabsen siswa yang sudah joint dalam web meet, dan mengarahkan siswa mengisi absensi digoogle forms Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta cakupan materi yang akan dipelajari 	10 menit Google meet
Kegiatan Inti	
<p>Tahap 1: Stimulation (Pemberian rangsangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan kendala dalam mempelajari materi yang ada di google classroom Guru meminta peserta didik untuk mempelajari materi berupa modul, power point dan video pembelajaran tentang sistem komputer yaitu . memahami berbagai perangkat keras, perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya. Serta memeriksa hubungan atau interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. Peserta didik mempelajari materi tentang sistem komputer pada google class room yang sudah dishare oleh guru <p>Tahap 2: Problem Statement (Pernyataan/Identifikasi masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait sistem komputer, yaitu berbagai perangkat keras, perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya. Serta memeriksa hubungan atau interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan dipandu LKPD <p>Tahap 3: Data Collection (Pengumpulan data)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi terkait komponen komponen atau bagian dari masing masing sistem komputer yaitu hardware, software, dan brainware Peserta didik mengali informasi yang terkait <p>Tahap 4: Processing & Verification (Pengolahan data dan pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok terkait tentang sistem komputer, yaitu berbagai perangkat keras, perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya. Serta memeriksa hubungan atau interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. Peserta didik berdiskusi tentang materi terkait. <p>Tahap 5: Generalization (Menarik kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang sistem komputer, yaitu berbagai perangkat keras, perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya. Serta interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 	30 menit Google meet

Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi peajaran yang telah dilaksanakan guru dan melakukan refleksi. • Guru menjelaskan tugas evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan melalui google forms, Link "https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdpp950bqMQqOiDnqIU6bSC57_ES3t_1tBopUldwkAdWFRhg/viewform?usp=sf_link" • Guru memaparkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Menutup kegiatan dengan berdoa. 	10 menit Google meet

Tahap 3 : Peserta didik mengerjakan tugas di google forms, Alokasi waktu (30 Menit)

D. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

- Laptop/Smartphone
- Google Classroom dan Zoom Meeting
- Powerpoint
- Video Pembelajaran

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian sikap berupa ketepatan waktu saat pembelajaran online (disiplin), kelengkapan dalam mengerjakan soal/tugas (kerja keras dan tanggung jawab).
- Penilaian pengetahuan berupa ujian online memanfaatkan google foarms, keaktifan peserta didik terhadap diskusi tanya jawab.
- Penilaian ketrampilan berupa teknik observasi, mengamati kinerja peserta didik (dilihat dari hasil pekerjaan dan kelengkapannya).
Mengetahui, Kepala Sekolah

Malang, 22 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

SUNARTA, S.Pd., M.Pd
NIP. 19650415 198903 1 010

EKO KUSMANTO
NIM. 203153772755

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kendal
Kelas/Semester : X/Ganjil

Mapel/Materi : Informatika/Teknik Komputer
Alokasi Waktu : 6JP,@45 Menit, 3 X Pertemuan

F. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.2.1 Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 4.2 Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	3.2.1.3. Mengidentifikasi interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna 4.2. 1. Mempraktikkan pengkabelan PC (<i>Personal Computer</i>), PC All In One dan Laptop

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, peserta didik dapat mempraktikkan pengkabelan PC (*Personal Computer*)
- Setelah melakukan pengamatan pada PC desktop, PC All In One dan laptop peserta didik dapat membandingkan ketiganya secara hardware.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 2, Kegiatan Pembelajaran 2 Pembelajaran luring

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu dan platform
<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersma peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing masing • Berdoa sebelum memulai kegiatan dipinpin siswa yang datang pertama dikelas • Melakukan absensi siswa • Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya • Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya • Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta cakupan materi yang akan dipelajari 	15 Luring
Kegiatan Inti	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk melihat beberapa gambar komponen komputer dan menjeleskan setiap gambarnya sebagai stimulus. • Guru membentuk 3-5 kelompok kecil peserta didik • Guru memberikan materi dan mejelaskan materi melalui PPT terkait interaksi perangkat keras perangkat lunak dan pengguna dan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda • Guru memberikan LKPD PRAKTIKUM kepada peserta didik interaksi perangkat keras perangkat lunak dan pengguna dan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda • Guru menjelaskan secara singkat alur dan prosedur praktikum . • Peserta didik membaca dan memahami LKPD PRAKTIKUM • Guru mengontrol jalannya kegiatan praktikum dan peserta didik mengerjakan praktikum dengan disiplin didalam kelompok kecil dan melaporakan hasil. • Guru dan peserta didik meriview dan menyimpulkan hasil bersama-sama. 	60 Luring
Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi peajaran yang telah dilaksanakan guru dan melakukan refleksi. • Guru menjelaskan tugas evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan melalui google forms, Link "https://docs.google.com/forms/d/1UsVb19k4cUavlyEnaeYL7oov43JThnp0_2oGVDrEvoI/edit" • Guru memaparkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Menutup kegiatan dengan berdoa. 	15 Luring

G. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

- PC/LAPTOP dan Smartphone
- Kabel data mini USB
- Powerpoint
- Video Pembelajaran

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian sikap berupa ketepatan waktu saat pembelajaran, kelengkapan dalam mengerjakan soal/tugas (kerja keras dan tanggung jawab).
- Penilaian pengetahuan berupa hasil soal-soal pengetahuan di LKPD, keaktifan peserta didik terhadap diskusi tanya jawab.
- Penilaian ketrampilan berupa hasil praktik, teknik observasi, mengamati kinerja peserta didik (dilihat dari hasil pekerjaan dan kelengkapannya).

Mengetahui, Kepala
Sekolah

SUNARTA, S.Pd., M.Pd
NIP. 19650415 198903 1 010

Malang, 22 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

EKO KUSMANTO
NIM. 203153772755

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Kendal
Kelas/Semester : X/Ganjil

Mapel/Materi : Informatika/Teknik Komputer
Alokasi Waktu : 6JP,@45 Menit, 3 X Pertemuan

I. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.2.1 Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 4.2 Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	3.2.1.4 Mengidentifikasi interaksi antara perangkat keras dan perangkat lunak pada perangkat peripheral 4.2.2 mempraktikkan instalasi aplikasi dan driver pada komputer 4.2.3 Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan membaca modul, mengamati video dan diskusi secara online maupun offline model *Discovery Learning*, peserta didik dapat mengidentifikasi interaksi perangkat keras dan perangkat lunak pada perangkat peripheral
- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, Peserta didik dapat menginstal aplikasi dan driver device perangkat peripheral
- Setelah mempelajari modul, mengamati video dan berdiskusi dengan guru, Peserta didik mempraktikkan interaksi antara dua atau lebih perangkat berbeda

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 3, Pembelajaran ke 3 Pembelajaran luring

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu dan platform
<ul style="list-style-type: none">Guru bersma peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing masingBerdoa sebelum memulai kegiatan dipimpin siswa yang masuk pertama di kelasMelakukan absensi siswaPeserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnyaPeserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnyaPeserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta cakupan materi yang akan dipelajari	15 Luring
Kegiatan Inti	
<ul style="list-style-type: none">Guru meminta peserta didik untuk melihat beberapa gambar komponen komputer dan menjelaskan setiap gambarnya sebagai stimulus.Guru membentuk 3-5 kelompok kecil peserta didikGuru memberikan materi dan menjelaskan materi melalui PPT terkait interaksi perangkat keras perangkat lunak dan pengguna dan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbedaGuru memberikan LKPD PRAKTIKUM kepada peserta didik interaksi perangkat keras perangkat lunak dan pengguna dan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbedaGuru menjelaskan secara singkat alur dan prosedur praktikum .Peserta didik membaca dan memahami LKPD PRAKTIKUMGuru mengontrol jalannya kegiatan praktikum dan peserta didik mengerjakan praktikum dengan disiplin didalam kelompok kecil dan melaporkan hasil.Guru dan peserta didik melakukan review dan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama.	60 Luring
Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none">Guru melakukan evaluasi peajaran yang telah dilaksanakan guru dan melakukan refleksi.Guru menjelaskan tugas evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan melalui google forms, Link "https://docs.google.com/forms/d/1UsVb19k4cUavlyEnaeYL7oov43JThnp0_2oGVDrEvoI/edit"Guru memaparkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnyaMenutup kegiatan dengan berdoa.	15 Luring

J. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

- PC/LAPTOP dan Smartphone
- Kabel data mini USB
- Powerpoint
- Video Pembelajaran

K. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian sikap berupa ketepatan waktu saat pembelajaran, kelengkapan dalam mengerjakan soal/tugas (kerja keras dan tanggung jawab).
- Penilaian pengetahuan berupa hasil soal-soal pengetahuan di LKPD, keaktifan peserta didik terhadap diskusi tanya jawab.
- Penilaian ketrampilan berupa hasil praktik, teknik observasi, mengamati kinerja peserta didik (dilihat dari hasil pekerjaan dan kelengkapannya).

Mengetahui, Kepala
Sekolah

SUNARTA, S.Pd., M.Pd
NIP. 19650415 198903 1 010

Malang, 22 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

EKO KUSMANTO
NIM. 203153772755