

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|-------------------------------------|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Perkembangan Teknologi Komputer |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami perkembangan teknologi komputer
2. Peserta didik dapat Menyajikan data hasil pengamatan terhadap perkembangan teknologi komputer

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepsi dengan membuka link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=-S3izIH-p0k> tentang perkembangan teknologi komputer

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati beberapa video pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan perkembangan teknologi komputer dari youtube
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh perkembangan teknologi komputer dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk dianalisis apakah termasuk paparan deskripsi, narasi, argumentasi atau persuasi
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran


Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|---------------------------------------|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Komponen perangkat input dan output |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami komponen perangkat input dan output
2. Peserta didik dapat Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat input dan output

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apersepsi dengan menunjukkan komponen input dan output yang ada di laboratorium multimedia

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati beberapa perangkat input dan output pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan pengertian dan fungsi perangkat input dan output komputer sesuai hasil pengamatan
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh komponen input dan output dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk dianalisis apakah termasuk perangkat input atau output
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

Astri Yuliani, S.Pd.

NIP. 19910704 201902 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|---|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Komponen perangkat proses dan media penyimpan |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami komponen perangkat proses dan media penyimpan
2. Peserta didik dapat Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat proses dan media penyimpan

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepsi dengan menunjukkan komponen perangkat proses dan media penyimpan yang ada di laboratorium multimedia

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati beberapa perangkat komponen perangkat proses dan media penyimpan pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan pengertian dan fungsi komponen perangkat proses dan media penyimpan sesuai hasil pengamatan
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh komponen perangkat proses dan media penyimpan dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk dianalisis apakah termasuk komponen perangkat proses dan media penyimpan
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|--|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Memahami peta tata letak komponen komputer |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami peta tata letak komponen komputer
2. Peserta didik dapat Melakukan pembuatan peta tata letak komponen komputer

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepsi dengan menunjukkan peta tata letak komponen komputer yang ada di laboratorium multimedia

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati peta tata letak komponen komputer pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan peta tata letak komponen komputer sesuai hasil pengamatan
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh peta tata letak komponen komputer dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk dianalisis apakah termasuk peta tata letak komponen komputer
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

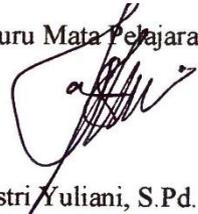
C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|--|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Memahami jenis – jenis casing komputer |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami jenis – jenis casing komputer
2. Peserta didik dapat Melakukan pembuatan peta tata letak komponen komputer

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepsi dengan menunjukkan jenis – jenis casing komputer yang ada di laboratorium multimedia

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati jenis – jenis casing komputer pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan jenis – jenis casing komputer sesuai hasil pengamatan
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh jenis – jenis casing komputer dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk menyajikan hasil klasifikasi casing komputer
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

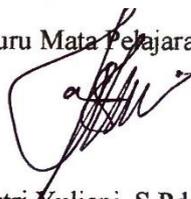
C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|--|
| Sekolah | : SMK Negeri 1 Batang |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) |
| Kelas/Semester | : X / Gasal |
| Materi Pokok | : Memahami peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer |
| Alokasi Waktu | : 5 x 45 menit (225 menit) |

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer
2. Peserta didik dapat Menyajikan hasil klasifikasi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (45 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepsi dengan menunjukkan peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer yang ada di laboratorium multimedia

Kegiatan Inti (150 menit)

1. Siswa mengamati peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru mengklasifikasi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer sesuai hasil pengamatan
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk Menyajikan hasil klasifikasi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran



Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

Lampiran

URAIAN MATERI

Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja, biasa disingkat K3 adalah suatu upaya guna memperkembangkan kerja sama, saling pengertian dan partisipasi efektif dari pengusaha atau pengurus dan tenaga kerja dalam tempat – tempat kerja untuk melaksanakan tugas dan kewajiban bersama dibidang keselamatan, kesehatan, dan keamanan kerja dalam rangka melancarkan usaha berproduksi.

Melalui Pelaksanaan K3LH ini diharapkan tercipta tempat kerja yang aman, sehat, bebas dari pencemaran lingkungan, sehingga dapat mengurangi atau terbebas dari kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja. Jadi, pelaksanaan K3 dapat meningkatkan Efisiensi dan Produktivitas Kerja.

Adapun pengertiannya dibagi menjadi 2 pengertian, yaitu

1. Secara Filosofis

Suatu pemikiran atau upaya untuk menjamin keutuhan dan kesempurnaan baik jasmani maupun rohani, tenaga kerja pada khususnya dan masyarakat pada umumnya terhadap hasil karya dan budayanya menuju masyarakat adil dan makmur.

1. Secara Keilmuan

Ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam usaha mencegah kemungkinan terjadinya kecelakaan dan penyakit akibat kerja.

Berdasarkan Pengertian K3 diatas, kita dapat menarik kesimpulan mengenal peran K3. Peran K3 ini antara lain sebagai berikut :

1. Setiap Tenaga Kerja berhak mendapat perlindungan atas keselamatannya dalam melakukan pekerjaan untuk kesejahteraan hidup dan meningkatkan produksi serta produktifitas nasional.
2. Setiap orang yang berbeda ditempat kerja perlu terjamin keselamatannya
3. Setiap sumber produksi perlu dipakai dan dipergunakan secara aman dan efisien.
4. Untuk mengurangi biaya perusahaan jika terjadi kecelakaan kerja dan penyakit akibat hubungan kerja karena sebelumnya sudah ada tindakan antisipasi dari perusahaan.

K3 ini dibuat tentu mempunyai tujuan di buatnya K3 secara tersirat tertera dalam undang – undang nomor 1 tahun 1970 tentang keselamatan kerja tepatnya.

Dalam pelaksanaannya K3 adalah salah satu bentuk upaya untuk menciptakan tempat kerja yang aman, sehat dan bebas dari pencemaran lingkungan, sehingga dapat mengurangi dan atau bebas dari kecelakaan dan PAK yang pada akhirnya dapat meningkatkan sistem dan produktifitas kerja.

Secara teoritis istilah-istilah bahaya yang sering ditemui dalam lingkungan kerja meliputi beberapa hal sebagai berikut :

- HAZARD (Sumber Bahaya), Suatu keadaan yang memungkinkan / dapat menimbulkan kecelakaan, penyakit, kerusakan atau menghambat kemampuan pekerja yang ada
- DANGER (Tingkat Bahaya), Peluang bahaya sudah tampak (kondisi bahaya sudah ada tetapi dapat dicegah dengan berbagai tindakan preventif).
- RISK, prediksi tingkat keparahan bila terjadi bahaya dalam siklus tertentu
- INCIDENT, Munculnya kejadian yang bahaya (kejadian yang tidak diinginkan, yang dapat/telah mengadakan kontak dengan sumber energi yang melebihi ambang batas badan/struktur
- ACCIDENT, Kejadian bahaya yang disertai adanya korban dan atau kerugian (manusia/benda)

Dalam K3 ada tiga norma yang selalu harus dipahami, yaitu :

1. Aturan berkaitan dengan keselamatan dan kesehatan kerja
2. Di terapkan untuk melindungi tenaga kerja
3. Resiko kecelakaan dan penyakit akibat kerja

Sasaran dari K3 adalah :

1. Menjamin keselamatan operator dan orang lain
2. Menjamin penggunaan peralatan aman dioperasikan
3. Menjamin proses produksi aman dan lancar

Tujuan norma-norma : agar terjadi keseimbangan dari pihak perusahaan dapat menjamin keselamatan pekerja.

Dasar hukum k3 :

1. UU No.1 tahun 1970
2. UU No.21 tahun 2003
3. UU No.13 tahun 2003
4. Peraturan Menteri Tenaga Kerja RI No. PER-5/MEN/1996

Ø Cara pengendalian ancaman bahaya kesehatan kerja

1. Pengendalian teknik

Contoh:

- Mengganti prosedur kerja
- Menutup atau mengisolasi bahan bahaya
- Menggunakan otomatisasi pekerja
- Ventilasi sebagai pengganti udara yang cukup

2. Pengendalian administrasi

Contoh:

- Mengatur waktu yang pas/ sesuai antara jam kerja dengan istirahat
- Menyusun peraturan k3

- Memasang tanda-tanda peringatan
 - Membuat data bahan-bahan yang berbahaya dan yang aman
 - Mengadakan dan melakukan pelatihan system penanganan darurat
- Ø Standart keselamatan kerja

Pengamanan sebagai tindakan keselamatan kerja.

1. Perlindungan badan yang meliputi seluruh badan.
2. Perlindungan mesin.
3. Pengamanan listrik yang harus mengadakan pengecekan berkala.
4. Pengamanan ruangan , meliputi sistem alarm, alat pemadam kebakaran, penerangan yang cukup, ventilasi yang cukup, jalur evakuasi yang khusus.

> Alat pelindung diri

Adalah perlengkapan wajib yang digunakan saat bekerja sesuai bahaya dan resiko kerja untuk menjaga keselamatan pekerja itu sendiridan orang di sekelilingnya.

Adapun bentuk peralatan dari alat pelindung:

1. Safety helmet

Berfungsi: sebagai pelindung kepala dari benda-benda yang dapat melukai kepala.

2. Safety belt

Berfungsi: sebagai alat pengaman ketika menggunakan alat transportasi.

3. Penutup telinga

Berfungsi: sebagai penutu telinga ketika bekerja di tempat yang bising.

4. Kaca mata pengamanan

Berfungsi: sebagai pengamanan mata ketika bekerja dari percikan.

5. Pelindung wajah

Berfungsi: sebagai pelindung wajah ketika bekerja.

6. Masker

Berfungsi: sebagai penyaring udara yang dihisap di tempat yang kualitas udaranya kurang bagus.

Jadi, berdasarkan syarat – syarat keselamatan kerja diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan K3 antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mencapai derajat kesehatan yang setinggi – tingginya baik buruh, petani, nelayan, pegawai negeri, maupun pekerja – pekerja bebas.
2. Untuk mencegah dan memberantas penyakit dan kecelakaan – kecelakaan akibat kerja perlu memelihara dan meningkatkan kesehatan efisiensi dan daya produktivitas kerja serta meningkatkan kegairahan dan kenikmatan kerja.

Latihan soal

1. Apakah kepanjangan dari K3?
2. Apakah fungsi dari K3?
3. Sebutkan peran dari K3!
4. Apakah fungsi safety belt?
5. Sebutkan tujuan K3?

Jawaban

1. Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja
2. Melalui Pelaksanaan K3LH ini diharapkan tercipta tempat kerja yang aman, sehat, bebas dari pencemaran lingkungan, sehingga dapat mengurangi atau terbebas dari kecelakaan kerja dan penyakit akibat kerja
3. Setiap Tenaga Kerja berhak mendapat perlindungan atas keselamatannya dalam melakukan pekerjaan untuk kesejahteraan hidup dan meningkatkan produksi serta produktifitas nasional, Setiap orang yang berbeda ditempat kerja perlu terjamin keselamatannya
4. Sebagai alat pengaman ketika menggunakan alat transportasi.
5. Untuk mencapai derajat kesehatan yang setinggi – tingginya baik buruh, petani, nelayan, pegawai negeri, maupun pekerja – pekerja bebas dan Untuk mencegah dan memberantas penyakit dan kecelakaan – kecelakaan akibat kerja perlu memelihara dan meningkatkan kesehatan efisiensi dan daya produktivitas kerja serta meningkatkan kegairahan dan kenikmatan kerja.

Penskoran

| No | Skor |
|--------|------|
| 1 | 20 |
| 2 | 20 |
| 3 | 20 |
| 4 | 20 |
| 5 | 20 |
| Jumlah | 100 |

Nilai = Betul x 20

