

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### A. Identitas Program Pendidikan

Nama Pembuat	:	Somantri, ST
Nama Surel	:	somantri@smkyaspim.sch.id
Nama Sekolah	:	SMK YASPIM
Kelas/Semester	:	X (Sepuluh) / Ganjil
Tahun Pelajaran	:	2019/2020
Program Keahlian	:	Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran	:	Komputer dan Jaringan Dasar
Materi Pokok	:	<i>Instalasi Sistem Operasi</i>
Jumlah Pertemuan	:	3 JP @ 45 menit (1 x Pertemuan)

### B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti \*)

#### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan 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.

#### 2. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Teknik Komputer dan Jaringan*. 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.

### **Kompetensi Dasar \*)**

#### **1. KD pada KI Pengetahuan**

3.7. Menerapkan instalasi software aplikasi

#### **2. KD pada KI Keterampilan**

4.7. Menginstalasi software aplikasi

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

#### **Indikator KD pada KI Pengetahuan**

3.7.1 Mengidentifikasi jenis software aplikasi dengan benar

3.7.2 Menjelaskan jenis dan fungsi software aplikasi

3.7.3 Menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan

3.7.4 Mengurutkan langkah-langkah melakukan instalasi software aplikasi

#### **Indikator KD pada KI Keterampilan**

4.7.1 Melakukan instalasi software aplikasi sesuai dengan kebutuhan

4.7.2 Membuat laporan hasil instalasi software aplikasi

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan mengamati, menanya, diskusi dan praktik, peserta didik dapat:

- a. Mengidentifikasi jenis software aplikasi dengan benar
- b. Menjelaskan jenis dan fungsi software aplikasi dengan benar
- c. Menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan
- d. Mengurutkan langkah-langkah melakukan instalasi software aplikasi dengan benar
- e. Melakukan instalasi software aplikasi yang dibutuhkan dengan benar
- f. Membuat laporan hasil instalasi software aplikasi secara sistematis

### **E. Materi Pembelajaran**

1. Jenis dan fungsi Software Aplikasi
2. Langkah langkah instalasi software aplikasi
3. Prosedur pembuatan laporan instalasi software aplikasi

## F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Discovery Learning*

Metode : Demonstrasi, tanya jawab, diskusi kelompok dan praktik

## G. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

Alat : Laptop/Komputer, LCD Proyektor, Infokus

Bahan : Modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Media : Slide Powerpoint dan Video Pembelajaran

Sumber Belajar : Buku Siswa, Modul, Internet

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengucapkan salam pembuka dan menanyakan keadaan peserta didik</li><li>Mempersilakan peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan berdo'a</li><li>Mengecek kehadiran peserta didik</li><li>Mengkondisikan kelas dalam suasana kondusif untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran</li><li>Memberikan motivasi kepada peserta didik</li><li>Menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li><li>Menginformasikan tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan termasuk aspek – aspek yang dinilai selama proses pembelajaran berlangsung</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Menjawab salam</li><li>Berdoa' dipimpin oleh ketua kelas</li><li>Menjawab kehadiran</li><li>Mengkondisikan ruang kelas</li><li>Menyimak motivasi yang disampaikan</li><li>Menyimak cakupan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li><li>Menyimak pembelajaran yang akan dilakukan termasuk aspek-aspek yang dinilai selama proses pembelajaran berlangsung</li></ul>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Fase 1 : Stimulation</b> (stimulasi/pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"><li>Menampilkan Video pembelajaran tentang Software aplikasi</li><li>Mengemukakan pertanyaan yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengamati tayangan video yang disajikan oleh guru</li><li>Menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru</li></ul>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
	berdasarkan pengalaman seperti Software aplikasi yang pernah peserta didik gunakan?		
<b>Fase 2 : Problem statement</b> (pernyataan/identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang</li> <li>• Memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua kelompok secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompoknya</li> <li>• Guru dan peserta didik membicarakan kesepakatan bersama dalam menyelesaikan proyek yang akan diberikan</li> <li>• Memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan menugaskan setiap kelompok untuk mendiskusikan tugasnya (Jenis dan fungsi software aplikasi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang tiap kelompok</li> <li>• Menentukan pilihan sesuai dengan kesepakatan anggota kelompok</li> <li>• Menyetujui kesepakatan yang telah ditentukan</li> <li>• Mendiskusikan Tugas LKPD mengenai jenis dan fungsi software aplikasi</li> </ul>	10 menit
<b>Fase 3 : Data Collection</b> (Mengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memfasilitasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk mencari informasi dari internet tentang jenis dan fungsi software aplikasi beserta contohnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masing-masing kelompok mengumpulkan informasi mengenai jenis dan fungsi beserta contoh-contoh software aplikasi</li> </ul>	20 menit
<b>Fase 4: Verification</b> (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menayangkan video pembelajaran mengenai cara instalasi software aplikasi</li> <li>• Memfasilitasi peserta didik untuk membuat aktifitas praktik yang mengacu pada Video pembelajaran / Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>• Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun langkah-langkah instalasi salah satu software aplikasi sesuai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>• Memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek dengan cara melakukan instalasi salah satu software aplikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati video pembelajaran yang ditayangkan oleh guru</li> <li>• Melakukan aktifitas praktik dalam menginstall software aplikasi</li> <li>• Melakukan aktivitas untuk menyelesaikan proyek sesuai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>• Melakukan aktivitas untuk menyelesaikan proyek yang diinstruksikan oleh guru</li> </ul>	30 menit
<b>Fase 5:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memfasilitasi peserta didik dalam mempresentasikan dari identifikasi masalahnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan hasil kesimpulan dari identifikasi</li> </ul>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
<b>Generalization</b> (menarik kesimpulan/generalisasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan penilaian selama monitoring dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian peserta didik dan memberi umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik</li> </ul>	masalah (mengkomunikasikan) <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik lainnya mengamati dan memberi tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain</li> <li>Peserta didik melakukan revisi terhadap hasil kesimpulan berdasarkan masukan pada saat presentasi</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik hasil diskusi</li> <li>Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang jenis dan fungsi software aplikasi serta instalasinya.</li> <li>Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan dan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap semangat dalam belajar dan berdo'a</li> <li>Mengucapkan salam penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan LKPD yang telah diisi</li> <li>Menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>Menyimak motivasi yang diberikan oleh guru</li> <li>Menyimak pesan yang disampaikan oleh guru dan berdo'a</li> <li>Menjawab salam</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian Hasil Belajar

### Penentuan Teknik dan Bentuk Penilaian

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar

Kelas : X

No	Kompetensi	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	<b>Sikap</b>		
	KI 1 (Spiritual)	Observasi (langsung atau tidak langsung)	Lembar Observasi (Pedoman observasi, daftar cek dan skala penilaian disertai rubrik)

	KI 2 (Sosial)	Penilaian Diri	Lembar Penilaian Diri (Pedoman observasi, daftar cek dan skala penilaian disertai rubrik)
<b>2.</b>	<b>Pengetahuan</b>		
	KD-3.7. Menerapkan instalasi software aplikasi	Tes Tertulis	Jawaban singkat
<b>3.</b>	<b>Keterampilan</b>		
	KD-4.7. Menginstallasi software aplikasi	Praktik	Lembar Observasi Penilaian Laporan

## **J. Lampiran**

1. BahanAjar
2. Media Pembelajaran
3. LKPD

Mengetahui,  
Kepala SMK YASPIM

Sukabumi, Agustus 2020  
Guru Mapel,

**Rosad Furqon, S.Ag, M.Pd**

**Somantri, ST**

## INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

### 1. LEMBAR OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL

**Petunjuk :**

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap spiritual peserta didik. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik.

**Nama Peserta Didik** : .....

**Kelas** : .....

**Tanggal Pengamatan** : .....

**Materi Pokok** : .....

NO.	ASPEK PENGAMATAN	SKOR			
		TP (1)	KD (2)	SR (3)	SL (4)
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi				
4	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan				
5	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Keterangan:**

- SL (4) = **Selalu**, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan. Nilai 4.
- SR (3) = **Sering**, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan. Nilai 3.
- KD (2) = **Kadang-kadang**, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan. Nilai 2.
- TP (1) = **Tidak pernah**, apabila tidak pernah melakukan. Nilai 1.

**Petunjuk Penskoran :**

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

**Contoh :**

$$\frac{14}{20} \times 4 = 2,8$$

Skor diperoleh 14, skor tertinggi 4 x 5 pernyataan = 20, maka skor akhir :

Peserta didik memperoleh nilai :

- Sangat Baik : apabila memperoleh skor :  $3.33 < \text{skor} \leq 4.00$
- Baik : apabila memperoleh skor :  $2.66 < \text{skor} \leq 3.33$
- Cukup : apabila memperoleh skor :  $1.33 < \text{skor} \leq 2.66$
- Kurang : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1.33$

## 2. LEMBAR PENILAIAN DIRI SIKAP JUJUR

### Petunjuk :

- Lembaran ini diisi oleh siswa untuk menilai diri sendiri
- Bacalah pernyataan yang ada di dalam kolom dengan teliti
- Berilah tanda cek (√) sesuai dengan kondisi dan keadaan kalian sehari-hari

**Nama Peserta Didik** : .....

**Kelas** : .....

**Tanggal Penilaian** : .....

**Materi Pokok** : .....

NO.	PERNYATAAN	TP (1)	KD (2)	SR (3)	SL (4)
1	Saya tidak menyontek pada saat mengerjakan ulangan				
2	Saya menyalin karya orang lain dengan menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas				
3	Saya mengembalikan kepada pemiliknya apabila menemukan barang				
4	Saya berani mengakui kesalahan				
5	Saya mengerjakan soal ujian tanpa melihat jawaban teman yang lain				

### Keterangan :

- SL (4) = **Selalu** , apabila selalu melakukan sesuai pernyataan. Nilai 4.
- SR (3) = **Sering**, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan. Nilai 3.
- KD (2) = **Kadang-kadang**, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan. Nilai 2.
- TP (1) = **Tidak pernah**, apabila tidak pernah melakukan. Nilai 1.

### Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

### Contoh :

Skor diperoleh 14, skor tertinggi 4 x 5 pernyataan = 20, maka skor akhir :

$$\frac{14}{20} \times 4 = 2,8$$

Peserta didik memperoleh nilai :

- Sangat Baik : apabila memperoleh skor :  $3.33 < \text{skor} \leq 4.00$   
 Baik : apabila memperoleh skor :  $2.66 < \text{skor} \leq 3.33$   
 Cukup : apabila memperoleh skor :  $1.33 < \text{skor} \leq 2.66$   
 Kurang : apabila memperoleh skor :  $\text{skor} \leq 1.33$



## **LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN**

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Tugas : .....

Tanggal : .....

Nilai : .....

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Sebutkan contoh dan fungsi software aplikasi yang pernah anda gunakan?
2. Sebutkan minimal 2 jenis software aplikasi yang sering dibutuhkan beserta fungsinya
3. Urutkan langkah-langkah dalam melakukan instalasi software aplikasi Microsoft office?

### KISI-KISI SOAL PENGETAHUAN

Satuan Pendidikan : SMK YASPIM  
 Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar  
 Komp. Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
 Kelas/Semester : X / Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2018 / 2019  
 Alokasi Waktu : 3 JP @ 45 menit

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.7 Menerapkan instalasi software aplikasi	3.7.1 Menyebutkan contoh-contoh dan fungsi software aplikasi yang pernah digunakan 3.7.2 Menjelaskan jenis dan fungsi software aplikasi 3.7.3 Menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan	a. Peserta didik mampu menyebutkan contoh-contoh software yang pernah digunakan beserta fungsi-fungsinya b. Peserta didik mampu menjelaskan jenis dan fungsi software aplikasi dengan benar	Tes Tertulis	1. Sebutkan contoh dan fungsi software aplikasi yang pernah anda gunakan? 2. Sebutkan minimal 2 jenis software aplikasi yang sering dibutuhkan beserta fungsinya 3. Urutkan langkah-langkah dalam melakukan instalasi software aplikasi Microsoft office?

		<p>c. Peserta didik mampu menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan</p>		
--	--	---	--	--

**Kunci Jawaban Soal :**

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Sebutkan 5 software aplikasi yang pernah anda gunakan?	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Microsoft Office</li><li>2. Foxit Reader</li><li>3. CorelDraw</li><li>4. Adobe Photoshop</li><li>5. WinRar</li><li>6. Mozilla Firefox</li><li>7. Google Chrome</li><li>8. Safari</li><li>9. Operara</li><li>10. Norton Anti Virus</li><li>11. AVG</li></ol>	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>
2	Sebutkan minimal 5 jenis dan fungsi software aplikasi?	<p>Berikut Jenis dan fungsi software aplikasi</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Word Processing adalah program yang dapat dipakai untuk menyunting naskah.</li><li>2. Desktop Publishing Merupakan program yang mengatur tata letak cetakan pada suatu naskah sehingga siap untuk dicetak.</li><li>3. Speadsheet Merupakan program yang digunakan untuk mengolah data secara berkolom.</li><li>4. Database Management System Salah satu kegunaan komputer didalam organisasi adalah untuk menyimpan data dalam jumlah besar. Dari data ini dapat dihasilkan berbagai informasi. Untuk menyimpan, mengolah data, dan</li></ol>	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
		<p>kemudian menghasilkan informasi, diperlukan program yang disebut dengan program database management system (disingkat DBMS) dan sering disebut dengan program database saja.</p> <p>5. Graphics ,Salah satu kebutuhan pengguna adalah membuat gambar. Untuk itu bisa digunakan program yang khusus digunakan untuk membuat gambar atau graphics. Seseorang yang tidak pintar menggambar dengan tangan, dapat membuat gambar yang bagus di komputer, karena gambar dikomputer mudah diubah dan diolah.</p> <p>6. Program Akuntansi Aplikasi yang juga banyak dipakai dalam dunia bisnis adalah aplikasi yang berhubungan dengan keuangan dan akuntansi. Accounting.</p> <p>7. Program Statistik merupakan program yang digunakan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan analisis statistik.</p> <p>8. Communication merupakan program yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemakai komputer lain. Contoh : Carbon Copy, DataFax, Procomm Plus, CrossTalk ,Yahoo messenger,Skype</p> <p>9. Multimedia merupakan software yang digunakan untuk menghubungkan</p>	

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
		<p>komputer dengan peralatan multimedia seperti kamera video, kamera digital, video player. Contoh : Windows Movie Maker.</p> <p>10. Game merupakan program untuk permainan.</p> <p>11. Web Broser /penjelajah web, adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di internet.</p> <p>12. Antivirus merupakan program yang digunakan untuk mendeteksi dan menghilangkan virus yang tertular pada komputer yang sedang dipakai.</p>	
2	<p>Dari aplikasi yang pernah anda gunakan, untuk apa anda gunakan software aplikasi tersebut!</p>		<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>

## LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKUM

Nama Siswa : .....  
Kelas : .....  
Hari/Tanggal : .....

No	Indikator Penilaian	Skor yang diperoleh Siswa
<b>A</b>	<b>Persiapan</b>	
	Persiapan peralatan dan bahan	
	Kerapian dalam menginstall software aplikasi	
<b>B</b>	<b>Proses</b>	
	Prosedur melakukan instalasi software aplikasi	
	Prosedur pengambilan tindakan jika ditemukan kesalahan/error	
	Mencatat hasil selama praktik	
<b>C</b>	<b>Hasil</b>	
	Software aplikasi berjalan sesuai dengan baik	
	Software aplikasi yang diinstall sesuai dengan kebutuhan	
	Laporan terdokumentasi dan dikumpulkan kepada guru pembimbing	
<b>D</b>	<b>Waktu</b>	
	Kecepatan waktu	

**Saran Guru:**

.....  
.....  
.....  
.....

**Perhitungan Nilai Keterampilan Praktik :**

	Prosentase Bobot Komponen Penilaian					Nilai Praktik (NP)
	Persiapan	Proses	Hasil	Waktu		$\Sigma$ NK
	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>		<i>5</i>
Bobot (%)	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>30</b>	<b>10</b>		
Skor Maksimal	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>30</b>	<b>10</b>		
Skor Perolehan						
NK						

Keterangan:

1. Bobot diisi dengan prosentase setiap komponen. Besarnya prosentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik program keahlian.
2. NK = Nilai Komponen, skor perolehan dibagi maksimal skor dikali bobot
3. NP = penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen
4. Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, , hasil, sikap kerja dan waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.



## **RUBRIK PENILAIAN PRAKTIKUM**

### 1. Persiapan

- 4 = Seluruh alat dan bahan yang diperlukan disiapkan dengan mandiri
- 3 = Seluruh alat dan bahan yang diperlukan disiapkan dengan bimbingan
- 2 = Sebagian alat dan bahan yang diperlukan disiapkan
- 1 = Seluruh alat dan bahan yang diperlukan tidak disiapkan

### 2. Proses

- 4 = Melakukan instalasi software aplikasi dengan lancar dan mandiri
- 3 = Melakukan instalasi software aplikasi dengan lancar dan bimbingan
- 2 = Melakukan instalasi software aplikasi dengan lancar
- 1 = Tidak melakukan instalasi software aplikasi dengan tidak lancar

### 3. Hasil

- 4 = Instalasi software aplikasi berhasil tanpa tanda error dengan mandiri
- 3 = Instalasi software aplikasi berhasil tanpa tanda error dengan bimbingan
- 2 = Instalasi software aplikasi berhasil dengan tanda error
- 1 = Instalasi software aplikasi tidak berhasil

### 4. Waktu

- 4 = Menyelesaikan instalasi software aplikasi kurang dari 15 menit
- 3 = Menyelesaikan instalasi software aplikasi kurang dari 20 menit
- 2 = Menyelesaikan instalasi software aplikasi kurang dari 30 menit
- 1 = Menyelesaikan instalasi software aplikasi lebih dari 30 menit

## LEMBAR PENILAIAN LAPORAN KELOMPOK

Kelompok : .....

Anggota : .....

.....

.....

.....

.....

Kelas : .....

Tugas : .....

Tanggal : .....

No.	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
			Siswa
1.	Sistematika laporan	4	
2.	Kelengkapan laporan	4	
3.	Kejelasan dan keruntutan penulisan	4	
4.	Kebenaran konsep ide yang dipaparkan	4	
5.	Ketepatan pemilihan kosakata	4	
6.	Kemampuan siswa menjelaskan isi laporan	4	
7.	Usaha siswa dalam menyusun laporan	4	
8.	Presentasi laporan percobaan	4	

Skor Maksimal =  $(32 \times 100) / 32 = 100$

**Saran Guru:**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

## **RUBRIK PENILAIAN LAPORAN KELOMPOK**

1. Sistematika laporan
  - 4 = laporan dibuat sesuai sistematika penulisan, jelas dan benar
  - 3 = laporan dibuat dengan benar tetapi kurang jelas
  - 2 = laporan dibuat kurang benar dan kurang jelas
  - 1 = laporan dibuat dengan sistematika yang salah
  
2. Kelengkapan laporan
  - 4 = laporan dibuat secara lengkap sesuai petunjuk pembuatan laporan
  - 3 = laporan dibuat tanpa kesimpulan
  - 2 = laporan dibuat tanpa diskusi, kesimpulan, daftar pustaka
  - 1 = laporan dibuat tidak lengkap (mencakup 3 unsur saja)
  
3. Kejelasan laporan
  - 4 = laporan jelas, dapat dipahami, ditulis secara runtut
  - 3 = laporan jelas, tetapi penulisan kurang runtut
  - 2 = laporan kurang jelas, kurang sesuai dengan keruntutan penulisan
  - 1 = laporan tidak jelas, tidak sesuai dengan keruntutan penulisan
  
4. Kebenaran konsep
  - 4 = konsep/ide yang dipaparkan tepat, benar, dan sesuai dengan teori
  - 3 = konsep/ide yang dipaparkan sesuai dengan teori tetapi kurang jelas
  - 2 = konsep/ide yang dipaparkan kurang tepat
  - 1 = konsep/ide yang dipaparkan tidak tepat
  
5. Ketepatan pemilihan kosakata
  - 4 = menggunakan kata-kata yang tepat, menggunakan kalimat aktif
  - 3 = menggunakan kata-kata yang kurang tepat, menggunakan kalimat aktif
  - 2 = menggunakan kata-kata yang kurang tepat, tidak menggunakan kalimat aktif
  - 1 = menggunakan kosakata yang salah
  
6. Kemampuan siswa menjelaskan isi laporan
  - 4 = menguasai latar belakang, metode, diskusi, kesimpulan
  - 3 = menguasai latar belakang, metode, dan diskusi
  - 2 = menguasai latar belakang dan metode
  - 1 = menguasai latar belakang saja
  
7. Usaha siswa dalam menyusun laporan
  - 4 = berusaha melengkapi isi laporan dengan sungguh-sungguh, berusaha memperbaiki isi, tulisan rapi, mudah dibaca.
  - 3 = sesuai aspek yang tercantum pada nomor 1, kecuali ada 1 aspek yang tidak dilakukan

2 = sesuai aspek yang tercantum pada nomor 1, kecuali ada 2 aspek yang tidak dilakukan

1 = tidak berusaha melengkapi dan memperbaiki isi laporan.

8. Presentasi laporan percobaan

4 = semua anggota kelompok aktif dan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar.

3 = semua anggota kelompok aktif akan tetapi kurang berusaha menjawab pertanyaan dengan benar.

2 = beberapa anggota saja yang aktif (dominasi) namun ada usaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

1 = beberapa anggota saja yang aktif (dominasi) namun kurang berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

Mengetahui,  
Kepala SMK YASPIM

Sukabumi, Agustus 2020  
Guru Mapel,

**Rosad Furqon, S.Ag, M.Pd**

**Somantri, ST**