

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 01 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah	: SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran	: Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Pertemuan Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 1 (3 x 40 Menit)
Standar Kompetensi	: K3LH
Karakter siswa yang diharapkan	: Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. STANDAR KOMPETENSI

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

B. KOMPETENSI DASAR

- Melaksanakan K3LH di Lingkungan Kerja

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- Defenisi K3LH
- Hygiene dan Sanitasi
- K3 dal TIK

D. ALOKASI WAKTU

- 2 x 40 jam

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan Defenisi K3LH
- Siswa mampu menjelaskan Dasar-dasar Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)
- Siswa dapat mengidentifikasi tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan dalam bekerja.

F. MATERI AJAR

- Kesehatan dan keselamatan kerja
- Hygiene dan sanitasi
- K3 dalam TIK

G. METODE PEMBELAJARAN

- Tanya jawab
- Tatap muka / Pertemuan
- Diskusi
- Demonstrasi / contoh
- Penugasan
- Evaluasi

H. ALAT / BAHAN / SUMBER BELAJAR :

- Buku Manual
- Internet

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru Mengucapkan Salam pembuka• Guru mempersilakan peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan berdoa• Mengecek kehadiran peserta didik• Guru Menyampaikan Review Sebelumnya• Menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KD3.10 yaitu Menganalisa Struktur CPU dan fungsi CPU	10 menit
Kegiatan Inti		
Fase 1 : Stimulation (Stimulasi/ pemberian rangsang)	<ul style="list-style-type: none">• Guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah• Guru meminta siswa menjelaskan defenisi K3LH• Guru meminta siswa untuk menyampaikan contoh yang berkaitan dengan K3LH	10 menit
Fase 2 : Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none">• Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (4-5) orang.• Peserta didik bertanya kepada dirinya atau teman kelompok / mendiskusikan K3LH dan UU K3LH• Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi dirumuskan dalam	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	bentuk pertanyaan menuliskan hasil identifikasinya dalam lembar notulensi.	
Fase 3 : Data collection (Pengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan mengenai K3LH • Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk menganalisis kecelakaan kerja dan penerapan K3LH 	20 menit
Fase 4 : Verification (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya penerapan K3LH dapat mengurangi kecelakaan kerja 	30 menit
Fase 5 : Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil pembuktian • Peserta didik dalam satu kelompok mempresentasikan hasil kesimpulan dari identifikasi masalah (mengkomunikasikan) • Peserta didik mengamati dan memberi tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain • Peserta didik melakukan revisi terhadap hasil kesimpulan berdasarkan masukan pada saat presentasi 	30 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang K3LH. Selanjutnya guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah diberikan guru • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa • Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

J. EVALUASI

- Prosedur Evaluasi
 1. Evaluasi Proses
 2. Evaluasi Pembelajaran
- Alat Evaluasi
 1. Soal dan tugas

K. SISTEM PENILAIAN

- Tes Tertulis bobot 20%
- Tugas / Laporan praktek bobot 10%
- Tes Uji Praktek bobot 70% (Kompeten nilai diatas 75, tidak kompeten kurang dari nilai 75)
- KKM pada sekolah untuk mapel praktek produktif TKJ adalah 75
- Penilaian praktek siswa mempresentasikan / unjuk kerja / demonstrasi proses kegiatan praktek sesuai jobs

L. PENILAIAN

Instrumen Penilaian

1. Jelaskan pengertian pengertian K3 ?
2. Jelaskan pengertian kesehatan pada intansi perusahaan ?
3. Sebutkan kondisi-kondisi yang menyebabkan rendahnya produktivitas kerja !
4. Dalam hubungannya dengan kondisi Indonesia saat ini, keselamatan kerja dinilai menjadi 5 aspek, sebutkan serta jelaskan !
5. Kecelakaan-kecelakaan akibat kerja dapat dicegah dengan cara apa ?

Kunci Jawaban

1. Pengertian K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) adalah secara filosofis suatu pemikiran dan upaya untuk menjamin keutuhan dan kesempurnaan baik asmani maupun rohaniah tenaga kerja pada khususnya dan manusia pada umumnya, hasil karya dan budayanya menuju masyarakat adil dan makmur. Secara keilmuan adalah merupakan ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam usaha mencegah kemungkinan terjadinya kecelakaan dan penyakit akibat kerja.
2. Kesehatan perusahaan adalah spesialisasi dalam ilmu higiene beserta prakteknya yang dengan mengadakan penilaian kepada faktor-faktor penyebab penyakit kualitatif dan kuantitatif dalam lingkungan kerja dan perusahaan melalui pengukuran yang hasilnya dipergunakan untuk dasar tindakan korektif kepada lingkungan tersebut serta bila perlu pencegahan, agar pekerja dan masyarakat sekitar suatu perusahaan terhindar dari bahaya akibat kerja serta dimungkinkan mengecap derajat kesehatan setinggi-tingginya.
3.
 1. Penyakit Umum
 2. Penyakit Akibat Kerja
 3. Kondisi Gizi
 4. Lingkungan Kerja
 5. Perencanaan yang tidak matang
4. Keselamatan kerja dinilai menjadi 5 aspek,
 - a. Keselamatan kerja adalah sarana utama untuk pencegahan kecelakaan, cacat dan kematian sebagai akibat kecelakaan kerja. Keselamatan kerja yang baik adalah pintu gerbang bagi keamanan tenaga kerja.
 - b. Analisa kecelakaan secara nasional berdasarkan angka-angka yang masuk atas dasar wajib lapor kecelakaan dan data kompensasinya dewasa ini seolah-olah inancian rendah dibandingkan banyaknya jam kerja tenaga kerja
 - c. Potensi-potensi bahaya yang mengancam keselamatan pada berbagai sector kegiatan ekonomi jelas dapat diobservasikan, misalnya inancian industri disertai bahaya-bahaya potensial seperti keracunan-keracunan bahan kimia, kecelakaan-kecelakaan oleh karena mesin, kebakaran, ledakan-ledakan, dan lain-lain
 - d. Menurut observasi, angka frekwensi untuk kecelakaan-kecelakaan ringan yang tidak menyebabkan hilangnya hari kerja tetapi hanya jam kerja masih terlalu tinggi.
 - e. Analisa kecelakaan memperlihatkan bahwa untuk setiap kecelakaan ada inancian penyebabnya. Sebab-sebab tersebut bersumber kepada alat-alat

mekanik dan lingkungan serta kepada manusianya sendiri. Sebanyak 85 % dari sebab-sebab kecelakaan adalah inanc manusia.

5. Kecelakaan-kecelakaan akibat kerja dapat dicegah dengan cara :
 - a. Peraturan perundangan yaitu ketentuan yang diwajibkan mengenai kondisikondisi kerja pada umumnya, perencanaan, konstruksi, perawatan, pemeliharaan pengawasan, pengujian, dan cara kerja peralatan industri, tugastugas pengusaha dan buruh, latihan supervisi medis, P3K, dan pemeriksaan kesehatan.
 - b. Standarisasi yaitu penetapan standar-standar resmi setengah resmi atau tak resmi mengenai misalnya konstruksi yang memenuhi syarat-syarat Peraturan perundangan yaitu ketentuan yang diwajibkan mengenai kondisikondisi kerja pada umumnya, perencanaan, konstruksi, perawatan, pemeliharaan pengawasan, pengujian, dan cara kerja peralatan industri, tugastugas pengusaha dan buruh, latihan inancial medis, P3K, dan pemeriksaan kesehatan.
 - c. Standarisasi yaitu penetapan standar-standar resmi setengah resmi atau tak resmi mengenai misalnya konstruksi yang memenuhi syarat-syarat kerja yang baru dalam keselamatan kerja unuk menimbulkan sikap untuk selamat.
 - d. Asuransi yaitu insentif inancial untuk meningkatkan pencegahan kecelakaan misalnya dalam bentuk pengurangan premi yang dibayar oleh perusahaan, jika tindakan-tindakan keselamatan sangat baik.
 - e. Usaha keselamatan pada tingkat perusahaan, yang merupakan ukuran utama efektif tidaknya penerapan keselamatan kerja. Pada perusahaanlah, kecelakaan-kecelakaan terjadi sedangkan pola-pola kecelakaan pada suatu perusahaan tergantung kepada tingkat kesadaran akan keselamatan kerja oleh semua pihak yang bersangkutan.
 - f. Organisasi K3, dalam era industrialisasi dengan kompleksitas permasalahan dan penerapan prinsip manajemen modern, masalah usaha pencegahan kecelakaan tidak mungkin dilakukan oleh orang perorang atau secara pribadi tapi memerlukan keterlibatan banyak orang, berbagai jenjang dalam organisasi yang memadai.

Norma Penilaian

Skor penilaian :
$$\text{NILAI} = \frac{\text{JUMLAH BENAR}}{\text{JUMLAH SOAL}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMK Perpajakan Riau

Decky Saputra, M. Pd, I
NIK. 1985 0804 1701

Kampar, Agustus 2018
Guru Kompetensi Keahlian

Taufieq El Hakiem, S. Sos
NIK. 1974 0111 1704

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 02 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah	: SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran	: Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Pertemuan Ke-	: 2
Alokasi Waktu	: 1 (2 x 40 Menit)
Standar Kompetensi	: K3LH
Karakter siswa yang diharapkan	: Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. STANDAR KOMPETENSI

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

B. KOMPETENSI DASAR

- Menerapkan konsep lingkungan hidup
- Melaksanakan P3K

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

- Menjelaskan cara menjaga kebersihan
- Maksud dan tujuan P3K
- Teknik dalam P3K

D. ALOKASI WAKTU

- 2 x 40 jam

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat:

- Menerapkan konsep lingkungan hidup
- menjelaskan cara menjaga kebersihan
- menerapkan teknik P3K

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Menerapkan konsep Lingkungan Hidup
- Pertolongan pertama pada kecelakaan

G. METODE PEMBELAJARAN

- Tanya jawab
- Tatap muka / Pertemuan
- Diskusi
- Demonstrasi / contoh
- Penugasan
- Evaluasi

H. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

- Laptop, LCD
- Spidol, Kertas
- Slide Powerpoint
- Buku

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Mengucapkan Salam pembuka • Guru mempersilakan peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan berdoa • Mengecek kehadiran peserta didik • Guru Menyampaikan Review Sebelumnya • Menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KD3.10 yaitu Menganalisa Struktur CPU dan fungsi CPU 	10 menit
Kegiatan Inti		
Fase 1 : Stimulation (Stimulasi/ pemberian rangsang)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah • Guru meminta siswa menjelaskan cara menjaga kebersihan di ruang kerja • Guru meminta siswa untuk menerapkan P3K 	10 menit
Fase 2 : Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (4-5) orang. • Peserta didik bertanya kepada dirinya atau teman kelompok / mendiskusikan konsep lingkungan hidup • Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi dirumuskan dalam bentuk pertanyaan menuliskan hasil identifikasinya dalam lembar notulensi. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Fase 3 : Data collection (Pengumpulan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan mengenai P3K • Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk menganalisis kecelakaan kerja dan penerapan P3K 	20 menit
Fase 4 : Verification (Pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya penerapan P3K dapat mengurangi kecelakaan kerja 	30 menit
Fase 5 : Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil pembuktian • Peserta didik dalam satu kelompok mempresentasikan hasil kesimpulan dari identifikasi masalah (mengkomunikasikan) • Peserta didik mengamati dan memberi tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain • Peserta didik melakukan revisi terhadap hasil kesimpulan berdasarkan masukan pada saat presentasi 	30 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang Implementasi P3K. Selanjutnya guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah diberikan guru • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa • Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

J. EVALUASI

- Prosedur Evaluasi
 1. Evaluasi Proses
 2. Evaluasi Pembelajaran
- Alat Evaluasi
 1. Soal dan tugas

K. SISTEM PENILAIAN

- Tes Tertulis bobot 20%
- Tugas / Laporan praktek bobot 10%
- Tes Uji Praktek bobot 70% (Kompeten nilai diatas 75, tidak kompeten kurang dari nilai 75)
- KKM pada sekolah untuk mapel praktek produktif TKJ adalah 75
- Penilaian praktek siswa mempresentasikan / unjuk kerja / demonstrasi proses kegiatan praktek sesuai jobs

L. PENILAIAN

Instrumen Penilaian

1. Apa saja hal penting yang perlu diperhatikan pada kondisi lingkungan agar nyaman dalam bekerja?
2. Pengertian P3?
3. Maksud dan tujuan P3K?

Kunci Jawaban

Soal 1

1. Selalu tersedia tempat sampah. Seperti di awal dijelaskan bahwa kebersihan adalah nilai penting dalam bekerja, oleh karena itu lingkungan yang bersih mutlak adanya untuk kenyamanan bekerja. Ketersediaan tempat sampah yang memadai diperlukan agar lingkungan menjadi bersih. Untuk kemudahan daur ulang, sampah sebaiknya dibedakan atas sampah organik dan sampah non organik.
2. Jangan makan dan minum di depan komputer. Makanan dan atau minuman mengundang datangnya hewan yang menyukai seperti semut, tikus dan kecoa. Kehadiran hewan ini akan mengganggu kinerja komputer dan juga dapat mengganggu kesehatan pekerja.
3. sebisa mungkin ruangan ber AC. Sudah disebutkan diatas bahwa komputer adalah alat yang sensitif oleh perubahan lingkungan termasuk suhu udara. Kinerja komputer dapat terganggu oleh suhu dan kelembaban ruangan yang tinggi. Oleh karena itu ruang sebaiknya diatur suhu dan kelembaban dengan menggunakan AC.
4. berkarpet untuk menghindari listrik statis. Rangkaian elektronik yang ada dalam komputer juga sensitif terhadap listrik statis. Listrik statis dapat merusak data yang ada dalam komputer bahkan rangkaian itu sendiri. Oleh karena itu listrik statis harus dihindari.
5. untuk kerapian, ada space untuk kabel di bawah lantai. Cara yang digunakan yaitu semacam panggung kecil setinggi kurang lebih 5-10cm di atas lantai. Perkabelan baik power/listrik maupun jaringan diletakkan di antara panggung dan lantai. Hal ini dimaksud untuk kerapian.
6. tidak menggunakan alas kaki dari luar. Dikarenakan ruang telah ber AC dan berkarpet, maka tidak dianjurkan menggunakan alas kaki dari luar. Hal ini untuk menghindari masuknya debu dari luar. Debu merupakan salah satu musuh komputer. Selain menyebabkan kotor juga dapat menyebabkan listrik statis. Sebagai gantinya, di dalam ruang komputer tersedia alas kaki khusus digunakan di ruang tersebut.
7. ada cover untuk keyboard dan monitor. Keyboard merupakan salah satu bagian komputer yang rawan terhadap debu karena bentuknya yang banyak lekuk. Untuk menghindarinya maka sebaiknya keyboard dan monitor menggunakan cover khusus.
8. kerapian kabel power, dijapit dengan tali pengikat kabel. Untuk kerapian kabel komputer yang memang terdiri dari banyak kabel (minimal kabel power, kabel mouse, kabel monitor, dan kabel keyboard) maka sebaiknya kabel diikat menggunakan pengikat kabel dari plastik.
9. selalu menggunakan mouse pad. Mouse baik yang menggunakan teknologi trackball maupun lampu infra red. Hal ini penting untuk kenyamanan pengguna.
10. jika mouse menggunakan trackball selalu dibersihkan berkala. Trackball mouse terdiri dari bagian bola dan sensor. Seringkali debu mengotori bola dan sensor sehingga mengganggu sensitifitas mouse bahkan terkadang pointer di layar

seolah “lari” sendiri. Untuk menghindari hal tersebut, sesering mungkin mouse dibersihkan dengan membuka cap yang ada di bagian bawah.

11. datangnya cahaya dari kiri atau kanan, tidak boleh dari depan. Pencahayaan sangat penting untuk menghindari dari kasus ketidaknyamanan mata dalam bekerja. Sinar baik alami maupun buatan dari lampu sebaiknya berasal dari sisi kiri pekerja agar tidak menimbulkan bayangan tangan saat menulis.
12. jika monitor CRT cahaya tidak boleh dari belakang. Saat menggunakan komputer khususnya dengan monitor CRT sebaiknya hindari penggunaan cahaya yang berasal dari belakang. Hal ini untuk menghindari rasa silau dalam menatap monitor karena sifatnya yang sedikit cembung sehingga apa yang ada di layar monitor tidak dapat terlihat dengan jelas.
13. Pada ruangan berAC sewaktu waktu dibuka untuk pergantian udara (ventilasi). Agar udara dalam ruang ber AC dapat berganti maka sewaktu-waktu ventilasi dibuka dengan mematikan terlebih dahulu AC yang ada. Perlakuan ini tidak membutuhkan waktu yang cukup lama, cukup selama 1 jam dalam seminggu. Udara yang selalu terperangkap dalam ruang ber AC tanpa diganti tidak menyehatkan. Selain agar sehat juga untuk menghindari bau-bau yang mungkin tidak nyaman.
14. Untuk menghindari dari kemungkinan bahaya yang mengancam atas data yang ada maka ruang komputer sebaiknya jauh dari kemungkinan bahaya banjir dan kebakaran. Untuk itu penempatan ruang komputer jauh dari sungai besar yang mempunyai sejarah banjir, jauh dari pemukiman padat penduduk untuk menghindari kebakaran dan daerah yang rawan oleh sambaran petir.

Soal 2

P3K merupakan sebuah pengetahuan dan keterampilan karena jika kita hanya mengetahui teorinya saja tanpa melakukan latihan atau praktek, maka mental kita tidak terlatih ketika kita benar-benar menghadapi kejadian sebenarnya. Sebaliknya jika kita langsung praktek tanpa membaca teori kemungkinan besar kita akan melakukan pertolongan yang salah pada korban

Soal 3

Maksud P3K adalah untuk memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan ditempat kejadian dengan cepat dan tepat sebelum tenaga medis datang atau sebelum korban dibawa kerumah sakit agar kejadian yang lebih buruk dapat dihindari.

Tujuannya adalah mencegah maut dan mempertahankan hidup, mencegah penurunan kondisi badan atau cacat.

Norma Penilaian

Skor penilaian :
$$\text{NILAI} = \frac{\text{JUMLAH BENAR}}{\text{JUMLAH SOAL}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMK Perpajakan Riau

Decky Saputra, M. Pd, I
NIK. 1985 0804 1701

Kampar, Agustus 2018
Guru Kompetensi Keahlian

Taufieq El Hakiem, S. Sos
NIK. 1974 0111 1704

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 03 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah	: SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran	: Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Pertemuan Ke-	: 3
Alokasi Waktu	: 1 (9 x 40 Menit)
Standar Kompetensi	: Merakit Komputer
Karakter siswa yang diharapkan	: Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. KOMPETENSI INTI

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

C. INDIKATOR DAN PENCAPAIAN KOMPETENSI

- Memahami perkembangan teknologi komputer
- Perkembangan komputer sebelum tahun 1940 (Pertemuan 1)
- Perkembangan komputer setelah tahun 1940 (Pertemuan 1)

- Menyajikan data hasil pengamatan terhadap perkembangan teknologi komputer
 - a. Menyajikan informasi dan memahami sejarah perkembangan komputer sebelum tahun 1940
 - b. Menyajikan informasi dan memahami sejarah perkembangan komputer setelah tahun 1940

D. ALOKASI WAKTU

- 9 X 40 Menit

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai sejarah perkembangan komputer sebelum tahun 1940
- Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai sejarah perkembangan komputer setelah tahun 1940

F. Materi Pembelajaran

Perkembangan Teknologi Komputer

- Generasi komputer sebelum tahun 1940
- Generasi komputer sesudah tahun 1940

G. Metode Pembelajaran

- Tanya jawab
- Tatap muka / Pertemuan
- Diskusi
- Demonstrasi / contoh
- Penugasan
- Evaluasi

H. ALAT / BAHAN/ SUMBER PEMBELAJARAN

- Power Point
- Internet
- laptop
- LCD
- Whiteboard
- Spidol
- Komputer
- Software

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar ▪ Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	
Kegiatan Inti		
Fase 1 : Stimulation (Stimulasi/pe mberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendiskusikan generasi komputer sebelum tahun 1940 ▪ Mendiskusikan generasi komputer sesudah tahun 1940 ▪ Mengeksplorasi generasi komputer sebelum tahun 1940 ▪ Mengeksplorasi generasi komputer sesudah tahun 1940 ▪ Membuat kesimpulan tentang teknologi komputer dari beberapa generasi. ▪ Menyampaikan hasil tentang pelbagai teknologi komputer dari beberapa generasi 	20 menit
Fase 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

J.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)

**Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan**

**Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,**

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

NOMOR : 02 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 2 s/d 3
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya

- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.1. Memahami komponen perangkat input dan output
 - a. Perangkat Input (Pertemuan 2)
 - b. Perangkat output (Pertemuan 3)
- 4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat input dan output
 - a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat input
 - b. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat output

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat input
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat output

D. Materi Pembelajaran

Komponen Perangkat Input dan Output

1. Perangkat Input
2. Perangkat Output

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar

- a. Madcoms, 2003. Dasar teknis instalasi jaringan komputer. Madiun: Penerbit Andi
- b. Fauziah, 2011. RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor: Yudhistira

G. Langkah-Langkah Pembelajaran Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. endahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. nti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati komponen perangkat input dan output <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan pelbagai perangkat input <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi perangkat input <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan tentang pelbagai perangkat input dan output <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil pelbagai perangkat input dan perangkat output 	20 menit 20 menit 20 menit 15 menit 30 menit
C. enutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
----------	-----------	---------------

A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati komponen perangkat input dan output <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan pelbagai perangkat output <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi perangkat output <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan tentang pelbagai perangkat input dan output <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil pelbagai perangkat input dan perangkat output 	20 menit 20 menit 20 menit 15 menit 30 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

H.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen

- a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
- b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
- 3. Pedoman penskoran (Terlampir)

**Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan**

**Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,**

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

NOMOR : 03 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : **SMK Perpajakan Riau**
Mata Pelajaran : **Komputer dan Jaringan**
Kelas / Semester : **X / Ganjil**
Pertemuan Ke- : **4 s/d 5**
Alokasi Waktu : **2(3 x 45 Menit)**
Standar Kompetensi : **Perakitan Komputer**
Karakter siswa yang diharapkan : **Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab**

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.2. Memahami komponen perangkat proses dan media penyimpanan
 - a. Perangkat Proses (Pertemuan 4)
 - b. Media Penyimpanan (Pertemuan 5)

- 4.3. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat proses dan media penyimpan
 - a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat proses
 - b. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis media penyimpanan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat proses
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari media penyimpanan

D. Materi Pembelajaran

Perangkat Proses dan Media Penyimpan

1. Perangkat proses dan komponen pendingin
2. Perangkat media penyimpan internal dan eksternal

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet

2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software

3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran
Pertemuan 4**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan	15 menit

	<p>identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati perangkat proses dan media penyimpan</p> <p>Menanya</p> <p>1. Mendiskusikan pelbagai perangkat proses dan komponen pendingin</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi perangkat proses dan komponen pendingin</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang perangkat proses dan media penyimpan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil pelbagai perangkat proses dan media penyimpan</p>	<p>20 menit</p> <p>20 menit</p> <p>20 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	<p>15 menit</p>

Pertemuan 5

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati perangkat proses dan media penyimpan <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan pelbagai perangkat media penyimpan internal dan eksternal <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi perangkat media penyimpan internal dan eksternal <p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan tentang perangkat proses dan media penyimpan <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil pelbagai perangkat proses dan media penyimpan 	<p>20 menit</p> <p>20 menit</p> <p>20 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

H.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian

- b. Instrumen
- 1) Test (Terlampir)
- 3. Pedoman penskoran (Terlampir)

**Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan**

**Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,**

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 04 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 6 s/d 7
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. **Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. **Kompetensi Dasar dan Indikator**

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.3. Memahami peta tata letak komponen komputer
 - a. Pengenalan jenis motherboard (Pertemuan 6)
 - b. Pengenalan tata letak motherboard (Pertemuan 6)
 - c. Konfigurasi motherboard (Pertemuan 7)

- d. Jumper pada motherboard (Pertemuan 7)
- 4.4. Melakukan pembuatan peta tata letak komponen komputer
 - a. Menyajikan informasi dan memahami fungsi motherboard
 - b. Menyajikan informasi dan memahami fungsi dari jumper

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari motherboard
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari jumper

D. Materi Pembelajaran

Tata Letak Komponen Komputer

1. Pengenalan Motherboard
2. Tata letak komponen pada motherboard
3. Konfigurasi motherboard
4. Jumper pada motherboard

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran
Pertemuan 6**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara 	15 menit

	<p>yang baik</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	
B. Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengamati tata letak komponen komputer 	20 menit
	<p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pelbagai jenis motherboard Mendiskusikan tata letak komponen pada motherboard 	20 menit
	<p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi pelbagai jenis motherboard Mengeksplorasi tata letak komponen pada motherboard 	20 menit
	<p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan tentang tata letak komponen komputer 	15 menit
	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil tentang tata letak komponen komputer 	30 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi Siswa mengerjakan evaluasi Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

Pertemuan 7

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. Inti	Mengamati	

	1. Mengamati tata letak komponen komputer	20 menit
	Menanya 1. Mendiskusikan proses konfigurasi motherboard 2. Mendiskusikan posisi jumper pada motherboard	20 menit
	Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi konfigurasi motherboard 2. Mengeksplorasi posisi jumper pada motherboard	20 menit
	Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang tata letak komponen komputer	15 menit
	Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil tentang tata letak komponen komputer	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

H.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)

Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan

Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,

Desfita Eka Putri, S. Kom. M.
Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 05 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 8 s/d 9
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.4. Memahami jenis – jenis casing komputer
 - a. Jenis – jenis casing komputer (Pertemuan 8)
 - b. Power supply dan jenis konektor (Pertemuan 9)
- 4.5. Menyajikan hasil klasifikasi casing komputer

- a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis casing
- b. Menyajikan informasi dan memahami fungsi power supply
- c. Menyajikan informasi dan memahami fungsi jenis konektor

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami jenis-jenis casing
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi power supply
3. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi konektor

D. Materi Pembelajaran

Casing Komputer

1. Jenis – jenis casing komputer
2. Power supply dan jenis konektor

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran
Pertemuan 8**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan 	15 menit

	<p>memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati pelbagai jenis casing komputer</p> <p>20 menit</p> <p>Menanya</p> <p>1. Mendiskusikan pelbagai jenis casing komputer</p> <p>20 menit</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi pelbagai jenis casing komputer</p> <p>20 menit</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang casing komputer</p> <p>15 menit</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil pelbagai jenis casing komputer</p> <p>30 menit</p>	
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	15 menit

Pertemuan 9

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<p>1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar</p> <p>2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	15 menit
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati pelbagai jenis casing komputer</p> <p>20 menit</p> <p>Menanya</p> <p>1. Mendiskusikan power supply dan pelbagai jenis konektor</p> <p>20 menit</p>	

	<p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi power supply dan pelbagai jenis konektor</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang casing komputer</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil pelbagai jenis casing komputer</p>	<p>20 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	<p>15 menit</p>

- H. Penilaian**
1. Jenis/teknik penilaian
 2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
 3. Pedoman penskoran (Terlampir)

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

NOMOR : 06 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : **SMK Perpajakan Riau**
Mata Pelajaran : **Komputer dan Jaringan**
Kelas / Semester : **X / Ganjil**
Pertemuan Ke- : **10 s/d 11**
Alokasi Waktu : **2(3 x 45 Menit)**
Standar Kompetensi : **Perakitan Komputer**
Karakter siswa yang diharapkan : **Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab**

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.5. Memahami peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer
 - a. Peralatan perakitan (Pertemuan 10)
 - b. Bahan perakitan (Pertemuan 11)

- 4.6. Menyajikan hasil klasifikasi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer
 - a. Menyajikan informasi dan memahami peralatan perakitan komputer
 - b. Menyajikan informasi dan memahami bahan perakitan komputer

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu mempersiapkan dan memahami peralatan perakitan komputer
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu mempersiapkan dan memahami bahan perakitan komputer

D. Materi Pembelajaran

Peralatan Dan Bahan

1. Peralatan perakitan
2. Bahan untuk perakitan

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet

2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software

3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 10

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan 	15 menit

	<p>memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati pelbagai jenis peralatan dan bahan untuk perakitan</p> <p>20 menit</p> <p>Menanya</p> <p>1. Mendiskusikan pelbagai jenis peralatan perakitan</p> <p>20 menit</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi pelbagai jenis peralatan perakitan</p> <p>20 menit</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang peralatan dan bahan untuk perakitan</p> <p>15 menit</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil pelbagai jenis peralatan dan bahan untuk perakitan</p> <p>30 menit</p>	
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	15 menit

Pertemuan 11

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<p>1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar</p> <p>2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	15 menit
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati pelbagai jenis peralatan dan bahan untuk perakitan</p> <p>20 menit</p> <p>Menanya</p>	20 menit

	<p>1. Mendiskusikan pelbagai jenis bahan untuk perakitan</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi pelbagai jenis bahan untuk perakitan</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang peralatan dan bahan untuk perakitan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil pelbagai jenis peralatan dan bahan untuk perakitan</p>	<p>20 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	<p>15 menit</p>

H. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)

**Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan**

**Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,**

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 07 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 12 s/d 13
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.6. Memahami tempat dan keselamatan kerja
 - a. Prinsip keselamatan dan keamanan kerja (Pertemuan 12)
 - b. Pengenalan tempat kerja (Pertemuan 13)
 - c. Peralatan keselamatan kerja (Pertemuan 13)

- 4.7. Menyajikan hasil kebutuhan tempat dan keselamatan kerja
 - a. Menyajikan informasi dan memahami prinsip keselamatan dan keamanan kerja
 - b. Menyajikan informasi dan memahami lingkungan tempat kerja dalam perakitan
 - c. Menyajikan informasi dan mempersiapkan peralatan keselamatan kerja

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami dan melakukan keamanan dan keselamatan kerja
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu mempersiapkan peralatan keselamatan kerja

D. Materi Pembelajaran

Tempat dan Keselamatan Kerja

1. Prinsip keselamatan dan keamanan kerja
2. Pengenalan tempat kerja
3. Peralatan keselamatan kerja

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

G. Langkah-Langkah Pembelajaran Pertemuan 12

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	
B. Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati tempat dan keselamatan kerja 	20 menit
	<p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan prinsip keselamatan dan keamanan kerja 	20 menit
	<p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi prinsip keselamatan dan keamanan kerja 	20 menit
	<p>Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan tentang tempat dan keselamatan kerja 	15 menit
	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil pengamatan terhadap tempat dan keselamatan kerja 	30 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

Pertemuan 13

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit

B. Inti	Mengamati 1. Mengamati tempat dan keselamatan kerja	20 menit
	Menanya 1. Mendiskusikan tempat kerja 2. Mendiskusikan peralatan keselamatan kerja	20 menit
	Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi tempat kerja 2. Mengeksplorasi peralatan keselamatan kerja	20 menit
	Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang tempat dan keselamatan kerja	15 menit
	Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil pengamatan terhadap tempat dan keselamatan kerja	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

- H. Penilaian**
1. Jenis/teknik penilaian
 2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
 3. Pedoman penskoran (Terlampir)

**Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan**

**Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,**

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

NOMOR : 08 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 14 s/d 15
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
**Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa
Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung
Jawab**

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.7. Memahami prosedur bongkar pasang komputer
 - a. Prosedur pembongkaran komputer (Pertemuan 14)
 - b. Prosedur pemasangan/perakitan komputer (Pertemuan 15)
- 4.8. Menyajikan hasil bongkar pasang komputer
 - a. Menyajikan informasi dan memahami prosedur pembongkaran komputer
 - b. Menyajikan informasi dan memahami prosedur pemasangan/perakitan komputer

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu melaksanakan prosedur pembongkaran komputer
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu melaksanakan prosedur pemasangan/perakitan komputer

D. Materi Pembelajaran

Prosedur Bongkar Pasang Komputer

1. Prosedur membongkar komputer dan inventarisasi komponen komputer
2. Prosedur pemasangan komponen CPU, RAM dan pendingin pada motherboard
3. Prosedur pemasangan motherboard pada kotak komputer, pemasangan led, keylock, speaker, harddisk, floppy, cd dan DVD room
4. Prosedur pemasangan kartu jaringan, kartu video dan kartu suara
5. Prosedur pemasangan konektor ke perangkat input dan output

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet

2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software

3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003. Dasar teknis instalasi jaringan komputer. Madiun: Penerbit Andi
 - b. Fauziah, 2011. RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor: Yudhistira

G. Langkah-Langkah Pembelajaran Pertemuan 14

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	15 menit
B. Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none">1. Mengamati tentang prosedur bongkar pasang komputer	20 menit
	Menanya <ol style="list-style-type: none">1. Mengajukan prosedur bongkar pasang komputer	20 menit
	Mengeksplorasi <ol style="list-style-type: none">1. Mengeksplorasi prosedur membongkar komputer dan inventarisasi komponen komputer	20 menit

	<p>2. Mengeksplorasi prosedur pemasangan komponen CPU, RAM dan pendingin pada motherboard</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang prosedur bongkar pasang komputer</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil perkembangan tentang prosedur bongkar pasang komputer</p>	<p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	<p>15 menit</p>

Pertemuan 15

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<p>1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar</p> <p>2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik</p> <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran</p> <p>4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran</p>	<p>15 menit</p>
B. Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Mengamati tentang prosedur bongkar pasang komputer</p> <p>Menanya</p> <p>1. Mengajukan prosedur bongkar pasang komputer</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi pemasangan motherboard pada kotak komputer, pemasangan led, keylock, speaker, harddisk, floppy, cd dan DVD room</p> <p>2. Mengeksplorasi pemasangan kartu jaringan, kartu video dan kartu suara</p> <p>3. Mengeksplorasi pemasangan konektor ke perangkat input dan output</p>	<p>20 menit</p> <p>20 menit</p> <p>20 menit</p>

	<p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang prosedur bongkar pasang komputer</p>	15 menit
	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>2. Menyampaikan hasil perkembangan tentang prosedur bongkar pasang komputer</p>	30 menit
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	15 menit

H.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)

Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan

Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

NOMOR : 09 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : **SMK Perpajakan Riau**
Mata Pelajaran : **Komputer dan Jaringan**
Kelas / Semester : **X / Ganjil**
Pertemuan Ke- : **16 s/d 17**
Alokasi Waktu : **2(3 x 45 Menit)**
Standar Kompetensi : **Perakitan Komputer**
Karakter siswa yang diharapkan : **Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab**

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.8. Memahami konfigurasi BIOS
 - a. Prosedure booting (Pertemuan 16)
 - b. Konfigurasi BIOS dan CMOS (Pertemuan 17)
- 4.9. Menyajikan hasil konfigurasi BIOS

- a. Menyajikan informasi dan memahami prosedur booting
- b. Menyajikan informasi dan memahami konfigurasi BIOS dan CMOS

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu melaksanakan prosedur booting
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu melaksanakan konfigurasi BIOS dan CMOS

D. Materi Pembelajaran

Konfigurasi BIOS

1. Pengenalan booting pada komputer
2. Konfigurasi BIOS dan CMOS

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003.Dasar teknis instalasi jaringan komputer.Madiun:Penerbit Andi
 - b. Fauziah,2011.RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran
Pertemuan 16**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai 	15 menit

	materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	
B. Inti	Mengamati 1. Mengamati tentang konfigurasi BIOS	20 menit
	Menanya 1. Mengajukan pertanyaan terkait pengenalan booting pada komputer	20 menit
	Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi pengenalan booting pada komputer	20 menit
	Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang konfigurasi BIOS	15 menit
	Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil diskusi tentang konfigurasi BIOS	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

Pertemuan 17

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	15 menit
B. Inti	Mengamati 1. Mengamati tentang konfigurasi BIOS	20 menit
	Menanya 1. Mengajukan pertanyaan terkait pengenalan booting	20 menit

	<p>pada komputer</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi konfigurasi BIOS dan CMOS</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang konfigurasi BIOS</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil diskusi tentang konfigurasi BIOS</p>	<p>20 menit</p> <p>15 menit</p> <p>30 menit</p>
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	<p>15 menit</p>

H.

Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)

Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan

Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NOMOR : 10 / RPP /K13/2018

Identitas Sekolah : SMK Perpajakan Riau
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Ganjil
Pertemuan Ke- : 18 s/d 19
Alokasi Waktu : 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi : Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan : Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. **Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. **Kompetensi Dasar dan Indikator**

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.9. Memahami prosedur pengujian hasil perakitan
 - a. Jenis beep kode (Pertemuan 18)
 - b. Pengujian hasil perakitan komputer (Pertemuan 19)
- 4.10. Menyajikan hasil pengujian hasil perakitan

- a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis beeb kode
- b. Menyajikan informasi dan memahami cara pengujian hasil perakitan komputer

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami jenis-jenis beeb kode
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu melaksanakan cara pengujian hasil perakitan komputer

D. Materi Pembelajaran

Prosedur Pengujian Hasil Perakitan

1. Pengenalan jenis beep code
2. Pengecekan perangkat input, proses, output dan media penyimpan pada BIOS

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintifict learning
2. Strategi : cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2003. Dasar teknis instalasi jaringan komputer. Madiun: Penerbit Andi
 - b. Fauziah, 2011. RPL 1 Rekayasa Perangkat Lunak SMK Kelas X, Bogor: Yudhistira

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 18

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	
B. Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati tentang prosedur pengujian hasil perakitan 	20 menit
	Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan terkait jenis beep code 	20 menit
	Mengeksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi terkait jenis beep code 	20 menit
	Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan tentang prosedur pengujian hasil perakitan 	15 menit
	Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil diskusi tentang prosedur pengujian hasil perakitan 	30 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC 	15 menit

Pertemuan 19

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati tentang prosedur pengujian hasil perakitan 	20 menit

	<p>Menanya</p> <p>1. Mengajukan pertanyaan pengecekan perangkat input, proses, output dan media penyimpanan pada BIOS</p>	20 menit
	<p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Mengeksplorasi pengecekan perangkat input, proses, output dan media penyimpanan pada BIOS</p>	20 menit
	<p>Mengasosiasi</p> <p>1. Membuat kesimpulan tentang prosedur pengujian hasil perakitan</p>	15 menit
	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>1. Menyampaikan hasil diskusi tentang prosedur pengujian hasil perakitan</p>	30 menit
C. Penutup	<p>1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari</p> <p>2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi</p> <p>3. Siswa mengerjakan evaluasi</p> <p>4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan sebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC</p>	15 menit

- H. Penilaian**
1. Jenis/teknik penilaian
 2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
 3. Pedoman penskoran (Terlampir)

Ka. Program
Teknik Komputer dan Jaringan

Kampar, Nopember 2018
Guru Mata Pelajaran,

Desfita Eka Putri, S. Kom. M. Kom

Taufieq El Hakiem, S. Sos

**Mengetahui;
Kepala SMK Perpajakan Riau**

Decky Saputra, M. Pd. I