

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK N 1 Bojongsari
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : X / Gasal
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 15 x 30 (menit)

A. Kompetensi Inti

1. KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. KI.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta 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. KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. KI.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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menerapkan instalasi software aplikasi	3.1.1 Menganalisis tentang software aplikasi 3.1.2 Menganalisis jenis software Aplikasi yang sering dipakai 3.1.3 Menelaah jenis pendistribusian software 3.1.4 Mengilustrasikan instalasi software aplikasi
4.1. Menginstalasi software aplikasi	4.1.1 Menginstalasi software aplikasi 4.1.2 Mendemonstrasikan software aplikasi 4.1.3 Menyusun pembuatan laporan instalasi software aplikasi sesuai standar operasional prosedur

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1:

1. Melalui mengamati dan mengumpulkan data dari beberapa sumber di internet peserta didik dapat menjelaskan dan menganalisis tentang software aplikasi dengan benar
2. Melalui tayangan video peserta didik dapat menganalisis jenis software aplikasi yang sering dipakai dan penggunaannya dengan benar
3. Melalui diskusi peserta didik dapat menelaah jenis pendistribusian software berdasarkan bentuk dan fungsinya dengan percaya diri

Pertemuan 2

4. Melalui tayangan video peserta didik dapat mengilustrasikan instalasi software aplikasi
5. Melalui tayang video dan melalui eksplorasi di internet, peserta didik dapat memutuskan menginstalasi software aplikasi closed source

Pertemuan 3

6. Setelah mengamati tayangan video dan mempraktikan, peserta didik dapat mendemonstrasikan instalasi software aplikasi open source dengan tanggung jawab dan percaya diri
7. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menyusun pembuatan laporan instalasi software aplikasi sesuai standar operasional prosedur

D. Materi Pembelajaran

1. Definisi software aplikasi
2. Kelompok aplikasi berdasarkan kegunaan dan jenis aplikasi
3. Jenis pendistribusian software
4. Instalasi software aplikasi open source (virtualbox)
5. Instalasi software closed source (office)

E. Pendekatan, Metode, Model

1. Pendekatan : Saintifik-Tpack
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : *Problem Based Learning*

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabar masing-masing dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada melalui Web Meeting di Goodle Meet/FCC2. Guru memberikan link absensi untuk kehadiran peserta didik di Google Form3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh siswa yang sudah online di Web Meeting. (Menghargai	20 menit

	<p>kedisiplinan siswa/PPK)</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang ajakan menggunakan produk dalam negeri dan menghargai perbedaan sebagai bentuk rasa Nasionalisme</p> <p>5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C)</p> <p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <p>6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan menantang untuk memotivasi dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran (<i>Comunication-4C</i>)</p> <p>7. Guru memberikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait jenis software aplikasi yang sering dipakai dan penggunaannya</p> <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p> <p>9. Guru menyampaikan teknis pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan</p> <p>10. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang teknis pembelajaran</p> <p>11. Peserta didik menyanyikan yel-yel kelas sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar</p> <p>12. Sesi vidio converence ditutup</p>	
Inti	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <p>1. Guru memberikan materi berupa postingan dan video melalui platform Google Classroom</p> <p>2. Peserta didik mengamati beberapa sumber tayangan vidio tentang pengertian software aplikasi, jenis software aplikasi dan penggunaan software aplikasi dari <i>internet</i> secara daring yang dapat diakses di <i>Google Classroom</i> dengan membuka link https://www.youtube.com/watch?v=0iv4CXIWvqk&t=556s https://www.youtube.com/watch?v=1mTf7iKFE-8</p> <p>3. Berdasarkan pengamatan, peserta didik dipersilahkan menjelaskan jenis software aplikasi minimal 3 dan contohnya masing-masing, melalui submission di Google Classroom</p> <p>4. Peserta didik mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen dengan mereply pada postingan di</p>	110 menit

	<p>kelas maya terkait materi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik dipersilahkan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi. 6. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom 7. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama pembelajaran <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi 9. Peserta didik mengerjakan soal latihan di Google Quiz 	
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama semua peserta didik menyimpulkan pembelajarn dan melakukan kegiatan refleksi serta tindak lanjut melalui postingan di Google Classroom <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah dipelajari? b. Apa yang belum dipahami pada pembelajaran ini? 2. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan yang belum dipahami 3. Guru memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan salam 	20 menit

Pertemuan 2

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabar masing-masing dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada melalui Web Meeting di Goodle Meet/FCC 2. Guru memberikan link absensi untuk kehadiran peserta didik di Google Form 3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh siswa yang sudah online di Web Meeting. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK) 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang ajakan menggunakan produk dalam negeri dan menghargai perbedaan sebagai bentuk rasa Nasionalisme 5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (<i>Communication-4C</i>) 	20 menit

	<p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan menantang untuk memotivasi dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran (<i>Comunication-4C</i>) 7. Guru memberikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait memilih dan memutuskan software aplikasi yang hendak diinstal 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menyampaikan teknis pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan 10. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang teknis pembelajaran 11. Peserta didik menyanyikan yel-yel kelas sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar 12. Sesi vidio converence ditutup 	
Inti	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan materi berupa postingan dan video melalui platform Google Classroom 2. Peserta didik mengamati beberapa sumber tayangan vidio tentang ilustrasi menginstal software aplikasi dan menginstal software aplikasi dari <i>internet</i> secara daring yang dapat diakses di <i>Google Classroom</i> dengan membuka link https://www.youtube.com/watch?v=lpZ3uAmW8_0 https://www.youtube.com/watch?v=G77vj1s0aHc 3. Berdasarkan pengamatan, peserta didik dipersilahkan mengilustrasikan tahapan sebelum menginstal software aplikasi, melalui submission di Google Classroom 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen dengan mereply pada postingan di kelas maya terkait materi. 5. Peserta didik dipersilahkan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan dengan instalasi software aplikasi closed source. 6. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom 7. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi 	110 menit

	<p>dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama pembelajaran</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>10. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi</p> <p>11. Peserta didik mengerjakan soal latihan2 di Google Quiz</p>	
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>1. Guru bersama semua peserta didik menyimpulkan pembelajarn dan melakukan kegiatan refleksi serta tindak lanjut melalui postingan di Google Classroom</p> <p>a. Apa yang telah dipelajari?</p> <p>b. Apa yang belum dipahami pada pembelajaran ini?</p> <p>2. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan yang belum dipahami</p> <p>3. Guru memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.</p> <p>4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan salam</p>	20 menit

Pertemuan 3

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menanyakan kabar masing-masing dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada melalui Web Meeting di Goodle Meet/FCC</p> <p>2. Guru memberikan link absensi untuk kehadiran peserta didik di Google Form</p> <p>3. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh siswa yang sudah online di Web Meeting. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)</p> <p>4. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang ajakan menggunakan produk dalam negeri dan menghargai perbedaan sebagai bentuk rasa Nasionalisme</p> <p>5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (<i>Communication-4C</i>)</p> <p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <p>6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan menantang untuk memotivasi dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran (<i>Comunication-4C</i>)</p>	20 menit

	<p>7. Guru memberikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait instalasi software aplikasi dan penyusunan laporan</p> <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p> <p>13. Guru menyampaikan teknis pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan</p> <p>14. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang teknis pembelajaran</p> <p>15. Peserta didik menyanyikan yel-yel kelas sebelum memulai pelajaran untuk membangkitkan semangat dalam belajar</p> <p>16. Sesi video conference ditutup</p>	
Inti	<p>Membimbing Eksperimen (Individual)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan materi berupa postingan dan video melalui platform Google Classroom 2. Peserta didik mengamati beberapa sumber tayangan video tentang menginstal software aplikasi open source dan menyusun laporan software aplikasi dari <i>internet</i> secara daring yang dapat diakses di <i>Google Classroom</i> dengan membuka link https://www.youtube.com/watch?v=Ao_9GZhcKrs https://trilestari01.blogspot.com/2013/03/cara-menginstal-virtualbox.html https://muhammadiswahyudi.wordpress.com/2013/06/13/cara-menginstalasi-microsoft-office-2010/ 3. Berdasarkan pengamatan, peserta didik dipersilahkan mengilustrasikan tahapan sebelum menginstal software aplikasi, melalui submission di Google Classroom 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen dengan mereply pada postingan di kelas maya terkait materi. 5. Peserta didik dipersilahkan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan dengan instalasi software aplikasi closed source. 6. Peserta didik mengunduh file lembar LKPD di Google Classroom 7. Melalui WhatsApp, peserta didik bisa berdiskusi dengan peserta didik lain atau bertanya dengan guru selama pembelajaran <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	110 menit

	<p>12. Peserta didik menyusun lembar LKPD berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi</p> <p>13. Peserta didik mengerjakan soal latihan3 di Google Quiz</p> <p>14. Pesrta didik menyusun laporan, kemudian di upload di Google Classroom</p>	
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama semua peserta didik menyimpulkan pembelajarn dan melakukan kegiatan refleksi serta tindak lanjut melalui postingan di Google Classroom <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah dipelajari? b. Apa yang belum dipahami pada pembelajaran ini? 2. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menanyakan yang belum dipahami 3. Guru memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan salam 	20 menit

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran :

1. Video Youtube
2. Google Classroom
3. Google Meet/ FCC
4. Google Form
5. WhatsApp
6. Internet

Alat :

1. Laptop/PC, Web Browser
2. Smartphone

H. Sumber Belajar

Novianto, Andi. 2018. Komputer dan Jaringan Dasar C2. Jakarta: Erlangga.

Likmalatri, Lita. 2018. . Komputer dan Jaringan Dasar. Surakarta: Putra Nugraha.

Internet video youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=0iv4CXIWvqk&t=556s>

<https://www.youtube.com/watch?v=1mTf7iKFE-8>

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan : Berdasarkan hasil evaluasi Google Quiz, dan submission hasil komen pengamatan video
2. Penilaian Keterampilan : Berdasarkan hasil laporan praktikum LKPD
3. Penilaian Sikap : Kedisiplinan presensi mengikuti online meeting via FCC /Google Meet, Kedisiplinan dalam mengumpulkan

laporan praktikum dan project, Sikap dan keaktifan bertanya serta menjawab selama sesi online meeting dan diskusi via WhatsApp

Bojongsari, Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 Bojongsari

Guru Mata Pelajaran

Drs. Sahir
NIP. 19630114 198910 1 001

Ferawati, S.Kom
NIP