

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMK NEGERI 1 PONOROGO
 Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
 Kompetensi keahlian : Multimedia
 Kelas/Semester : X / Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 2 jp X 45 menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
KI.4	<p>Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar

- 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
- 3.10 Menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 4.10 Mengelola perbaikan pada instalasi software aplikasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.10.1 Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 3.10.2 Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.1 Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.2 Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
 - b. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.3 Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
 - b. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - c. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan singkat dan praktek singkat Instalasi Software Aplikasi yang di tuangkan dalam bentuk Power Point yang di download diharapkan peserta didik mampu :

- 1. Menentukan cara pemeriksaan pada instalasi software aplikasi
- 2. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 3. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
- 5. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

E. Materi Pembelajaran

- 1. Prosedur dan Teknik pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik learning
- 2. Model : Problem based learning
- 3. Metode : Penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media
 - a. Power Point
 - b. LMS MOODLE
 - c. Internet
- 2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 11

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah murid sudah online di (LMS MOODLE) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa yang sudah tertuang di deskripsi (LMS MOODLE) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi di (LMS MOODLE) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk segera mengerjakan tugasnya yang tertuang di deskripsi (LMS MOODLE) 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang prosedur dan Teknik pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi 6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (LMS MOODLE) untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	10 menit
7. Inti	<p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengunduh Power Point materi tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi yang selanjutnya diamati untuk diidentifikasi dan merumuskan masalah tentang instalasi software aplikasi di (LMS MOODLE) <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa masalah tentang instalasi software aplikasi <p>Mengeksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan tentang instalasi software aplikasi 	30 menit

8. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan 4. Peserta didik mendengarkan arahan guru tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya 	20 menit
------------	---	----------

I. Sumber Belajar

- a. Andi, 2017. Komputer & Jaringan Dasar :Penerbit Andi
- b. LMS MOODLE link : <http://belajar.smkn1ponorogo.sch.id>
- c. Media dari internet

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

1. Teknik Penilaian

	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Pengetahuan	Tertulis	Tes tertulis pilihan ganda di LMS
2.	Keterampilan	Penugasan	Upload tugas di LMS
3.	Sikap	Penilaian diri/Observasi	Sikap di group whatsapp

2. Instrumen Penilaian

a. Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis

No	Pertanyaan	Bobot
1.	1.	
	Nilai Akhir (NA)	100

Kunci jawaban

No	Jawaban
1.	

Keterampilan

No	Jawaban
1	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 0 bila tidak menjawab • Skor 30 bila jawaban salah • Skor 50 bila jawaban kurang benar • Skor 75 bila jawaban mendekati benar • Skor 100 bila jawaban benar

- b. Penilaian
Penilaian ketrampilan dengan praktik tentang menentukan jenis dedicated hosting server

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

- c. Sikap

Penilaian sikap melalui penilaian diri

No	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1	Saya berdoa sebelum belajar				
2	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				
5	Saya tepat waktu hadir di group whatsapp				
6	Saya berkata dengan sopan di group whatsapp				

Keterangan :

- 1 = TP : Tidak Pernah
2 = KD: Kadang – Kadang
3 = SR : Sering
4 = SL : Selalu

1. Pedoman Penilaian

Nilai Akhir

3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)

2,51 – 3,50 : Baik (B)

1,51 – 2,50 : Cukup (C)

1,00 – 1,50 : Kurang (K)

2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.



Jln. Jendral Sudirman No. 10 Kode Pos 63416
Telp. (0352) 481293 Fax (0352) 462663
E-mail : smkn 1_ponorogo@yahoo.co.id

- Apabila jumlah peserta didik yang remidi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO, S.Kom
NIP. -

Lampiran: Kuis Individu

**KUIS INDIVIDU
(waktu 20 menit)**

Pilih jawaban yang paling tepat dan beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E pada lembar jawaban yang tersedia.

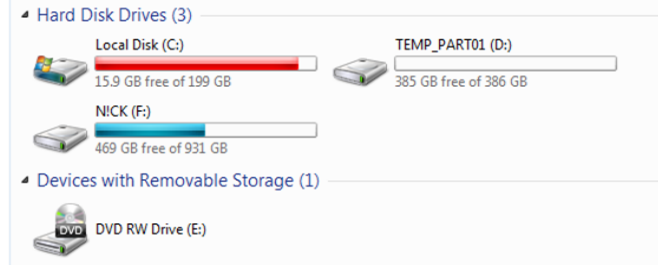
1. Software yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaan manusia, adalah software...
 - a. **Aplikasi**
 - b. Utility
 - c. Driver
 - d. Programming
 - e. License
2. Perangkat lunak yang dilindungi hak cipta, namun dapat di unduh secara cuma-cuma dengan batasan-batasan tertentu adalah deskripsi dari...
 - a. Open Source Software
 - b. **Shareware**
 - c. Custom Software
 - d. Freeware
 - e. Package Software
3. Software aplikasi berbasis android sepenuhnya dibuat menggunakan bahasa pemrograman...
 - a. HTML
 - b. PHP
 - c. **Java**
 - d. Assembly
 - e. C
4. Berikut ini merupakan contoh program aplikasi yang berfungsi sebagai pengolah data statistic adalah...
 - a. MS Office Word
 - b. Adobe Premier
 - c. Libre Office
 - d. **SPSS**
 - e. Matlab

5. Apabila komputer yang kita miliki masih menggunakan tipe 32 bit prosesor maka software yang tidak bisa kita install adalah...
 - a. **AVG_Free.amd64**
 - b. Clover_Setup_3.0.386
 - c. Vlc-1.1.11-win32
 - d. UltraISO-PremiumEdition-v9.3-32bits
 - e. Foxit PDF reader Stub 50.0.2 (32 Bit)
6. Software yang berfungsi untuk memaksimalkan atau membantu kinerja komputer agar dapat bekerja secara optimal merupakan software...
 - a. Software Aplikasi
 - b. system operasi
 - c. Software driver
 - d. Software pemrograman
 - e. **Software utility**
7. Fasilitas keamanan yang dimiliki oleh program utility yang digunakan untuk menyaring antara sumber yang dapat dipercaya dan tidak di jaringan komputer adalah...
 - a. **Firewall**
 - b. Anti virus
 - c. Backup
 - d. Encryption
 - e. User accounts
8. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab data yang ada di komputer kita hilang adalah...
 - a. Dirusak atau disembunyikan (hidden) oleh virus
 - b. Adanya kegagalan dalam transfer data akibat kegagalan software
 - c. Adanya kegagalan dalam transfer data kegagalan perangkat keras
 - d. Fluktuasi daya listrik yang terjadi ketika write disk
 - e. **File corrupt saat proses downloading**
9. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab dari lambatnya kinerja komputer adalah...
 - a. **Terlalu banyak aplikasi yang di unduh**
 - b. Prosesor yang lambat

- c. Kapasitas RAM kecil
- d. Virus, Trojan, Malware
- e. Junk Files

10. Program utility apakah yang paling sesuai digunakan pada contoh kasus seperti pada gambar...

- a. Tera Copy
- b. Hiren Boot
- c. Norton Ghost
- d. **Partition Wizard**
- e. Aomei Backupper



Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Membuat laporan tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMK NEGERI 1 PONOROGO
 Kompetensi keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
 Kelas/Semester : X / Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 2 jp X 45 menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
KI.4	<p>Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar

- 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
- 3.10 Menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 4.10 Mengelola perbaikan pada instalasi software aplikasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.10.1 Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 3.10.2 Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.1 Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.2 Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
 - b. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.3 Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
 - b. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - c. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan singkat dan praktek singkat Instalasi Software Aplikasi yang di tuangkan dalam bentuk Power Point yang di download diharapkan peserta didik mampu :

- 1. Menentukan cara pemeriksaan pada instalasi software aplikasi
- 2. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 3. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
- 5. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

E. Materi Pembelajaran

- 1. Teknik perbaikan instalasi software aplikasi
- 2. Prosedur pengecekan hasil perbaikan

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik learning
- 2. Model : Problem based learning
- 3. Metode : penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media
 - a. Power Point
 - b. LMS MOODLE
 - c. Internet
- 2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 12

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online (LMS MOODLE) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa (LMS MOODLE) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi. (LMS MOODLE) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang Teknik perbaikan software aplikasi dan procedure pengecekan hasil perbaikan 6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (LMS MOODLE) untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	30 menit
7. Inti	<p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengunduh Power Point materi tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi yang selanjutnya diamati untuk diidentifikasi dan merumuskan masalah tentang instalasi software aplikasi di (LMS MOODLE) <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa masalah tentang instalasi software aplikasi <p>Mengeksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan tentang instalasi software aplikasi 	300 menit
B. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 	30 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan 4. Peserta didik mendengarkan arahan guru tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya 	
--	---	--

I. Sumber Belajar

- a. Andi, 2017. Komputer & Jaringan Dasar :Penerbit Andi
- b. LMS MOODLE link : <http://belajar.smkn1ponorogo.sch.id>

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

1. Teknik Penilaian

	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	Pengetahuan	Tertulis	Tes tertulis pilihan ganda di LMS
2.	Keterampilan	Penugasan	Upload tugas di LMS
3.	Sikap	Penilaian diri/Observasi	Sikap di group whatsapp

2. Instrumen Penilaian

a. Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis

No	Pertanyaan	Bobot
1.	1.	
	Nilai Akhir (NA)	100

Kunci jawaban

No	Jawaban
1.	

Keterampilan

No	Jawaban
1	<ul style="list-style-type: none"> • Skor 0 bila tidak menjawab • Skor 30 bila jawaban salah • Skor 50 bila jawaban kurang benar • Skor 75 bila jawaban mendekati benar • Skor 100 bila jawaban benar

b. Penilaian

Penilaian ketrampilan dengan praktik tentang menentukan jenis dedicated hosting server

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

c. Sikap

Penilaian sikap melalui penilaian diri

No	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1	Saya berdoa sebelum belajar				
2	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				
5	Saya tepat waktu hadir di group whatsapp				
6	Saya berkata dengan sopan di group whatsapp				

Keterangan :

- 1 = TP : Tidak Pernah
- 2 = KD: Kadang – Kadang
- 3 = SR : Sering
- 4 = SL : Selalu

1. Pedoman Penilaian

Nilai Akhir

- 3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)
- 2,51 – 3,50 : Baik (B)
- 1,51 – 2,50 : Cukup (C)
- 1,00 – 1,50 : Kurang (K)

2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.
- Apabila jumlah peserta didik yang remidi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.



Jln. Jendral Sudirman No. 10 Kode Pos 63416
Telp. (0352) 481293 Fax (0352) 462663
E-mail : smkn 1_ponorogo@yahoo.co.id

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO, S.Kom
NIP. -

Lampiran: Kuis Individu

**KUIS INDIVIDU
(waktu 20 menit)**

Pilih jawaban yang paling tepat dan beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E pada lembar jawaban yang tersedia.

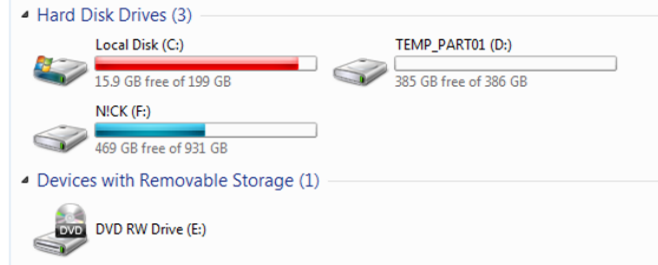
1. Software yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaan manusia, adalah software...
 - a. **Aplikasi**
 - b. Utility
 - c. Driver
 - d. Programming
 - e. License
2. Perangkat lunak yang dilindungi hak cipta, namun dapat di unduh secara cuma-cuma dengan batasan-batasan tertentu adalah deskripsi dari...
 - a. Open Source Software
 - b. **Shareware**
 - c. Custom Software
 - d. Freeware
 - e. Package Software
3. Software aplikasi berbasis android sepenuhnya dibuat menggunakan bahasa pemrograman...
 - a. HTML
 - b. PHP
 - c. **Java**
 - d. Assembly
 - e. C
4. Berikut ini merupakan contoh program aplikasi yang berfungsi sebagai pengolah data statistic adalah...
 - a. MS Office Word
 - b. Adobe Premier
 - c. Libre Office
 - d. **SPSS**
 - e. Matlab

5. Apabila komputer yang kita miliki masih menggunakan tipe 32 bit prosesor maka software yang tidak bisa kita install adalah...
 - a. **AVG_Free.amd64**
 - b. Clover_Setup_3.0.386
 - c. Vlc-1.1.11-win32
 - d. UltraISO-PremiumEdition-v9.3-32bits
 - e. Foxit PDF reader Stub 50.0.2 (32 Bit)
6. Software yang berfungsi untuk memaksimalkan atau membantu kinerja komputer agar dapat bekerja secara optimal merupakan software...
 - a. Software Aplikasi
 - b. system operasi
 - c. Software driver
 - d. Software pemrograman
 - e. **Software utility**
7. Fasilitas keamanan yang dimiliki oleh program utility yang digunakan untuk menyaring antara sumber yang dapat dipercaya dan tidak di jaringan komputer adalah...
 - a. **Firewall**
 - b. Anti virus
 - c. Backup
 - d. Encryption
 - e. User accounts
8. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab data yang ada di komputer kita hilang adalah...
 - a. Dirusak atau disembunyikan (hidden) oleh virus
 - b. Adanya kegagalan dalam transfer data akibat kegagalan software
 - c. Adanya kegagalan dalam transfer data kegagalan perangkat keras
 - d. Fluktuasi daya listrik yang terjadi ketika write disk
 - e. **File corrupt saat proses downloading**
9. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab dari lambatnya kinerja komputer adalah...
 - a. **Terlalu banyak aplikasi yang di unduh**
 - b. Prosesor yang lambat

- c. Kapasitas RAM kecil
- d. Virus, Trojan, Malware
- e. Junk Files

10. Program utility apakah yang paling sesuai digunakan pada contoh kasus seperti pada gambar...

- a. Tera Copy
- b. Hiren Boot
- c. Norton Ghost
- d. **Partition Wizard**
- e. Aomei Backupper



Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Membuat laporan tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMK NEGERI 1 PONOROGO
 Kompetensi keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
 Kelas/Semester : X / Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 2 jp X 45 menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
KI.4	<p>Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan.</p> <p>Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

B. Kompetensi Dasar

- 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
- 3.10 Menganalisis permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 4.10 Mengelola perbaikan pada instalasi software aplikasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 3.10.1 Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
- 3.10.2 Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.1 Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.2 Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Menentukan cara pemeriksaan permasalahan pada instalasi software aplikasi
 - b. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 4.10.3 Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - a. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
 - b. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
 - c. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan singkat dan praktek singkat Instalasi Software Aplikasi yang di tuangkan dalam bentuk Power Point yang di download diharapkan peserta didik mampu :

- 1. Menentukan cara pemeriksaan pada instalasi software aplikasi
- 2. Mendeteksi letak permasalahan instalasi software aplikasi
- 3. Memperbaiki permasalahan instalasi software aplikasi
- 4. Menguji hasil perbaikan instalasi software aplikasi
- 5. Membuat laporan hasil perbaikan instalasi software aplikasi

E. Materi Pembelajaran

- 1. Prosedur pembuatan laporan perbaikan instalasi software aplikasi

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : Saintifik learning
- 2. Model : Problem based learning
- 3. Metode : penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media
 - a. Power Point
 - b. LMS MOODLE
 - c. Internet
- 2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 13

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online (LMS MOODLE) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa (LMS MOODLE) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi. (LMS MOODLE) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk segera mengerjakan tugasnya yang tertuang di deskripsi (LMS MOODLE) 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang Prosedur pembuatan laporan perbaikan instalasi software aplikasi 6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (LMS MOODLE) untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	30 menit
7. Inti	<p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengunduh Power Point materi tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi yang selanjutnya diamati untuk diidentifikasi dan merumuskan masalah tentang instalasi software aplikasi di (LMS MOODLE) <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa masalah tentang instalasi software aplikasi <p>Mengeksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah data tentang instalasi software aplikasi <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan tentang instalasi software aplikasi 	300 menit
B. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 	30 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan 4. Peserta didik mendengarkan arahan guru tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya 	
--	---	--

I. Sumber Belajar

- a. Andi, 2017. Komputer & Jaringan Dasar :Penerbit Andi
- b. LMS MOODLE link : <http://belajar.smkn1ponorogo.sch.id>

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Bentuk Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian

- a. Pengetahuan : QUIZ dan Penugasan
- b. Keterampilan : Penugasan

2. Instrumen Penilaian

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan (KD 3.10)

Quiz

Contoh kisi-kisi Quiz

Prosedur Penilaian :

1. Penilaian pengetahuan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang permasalahan pada instalasi software aplikasi • Mengumpulkan data tentang permasalahan pada instalasi software aplikasi • Mengolah data tentang permasalahan pada instalasi software aplikasi • Mengomunikasikan tentang permasalahan pada instalasi software aplikasi 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu	Quiz
2.	Psikomotorik <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaporan tertulis 	Pengamatan	Proses pembuatan	



Jln. Jendral Sudirman No. 10 Kode Pos 63416
Telp. (0352) 481293 Fax (0352) 462663
E-mail : smkn 1_ponorogo@yahoo.co.id

			laporan dan penyelesaian laporan	Lembar Pengamatan
--	--	--	----------------------------------	-------------------

2. Penilaian ketrampilan (soal/LK/job sheet, kunci jawaban dan skor terlampir)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Ponorogo

Ponorogo, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DIBYO PUJI HARYONO, M.M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19630503 200012 1 004

PRASETYO KARYO UTOMO, S.Kom
NIP. -

Lampiran: Kuis Individu

**KUIS INDIVIDU
(waktu 20 menit)**

Pilih jawaban yang paling tepat dan beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E pada lembar jawaban yang tersedia.

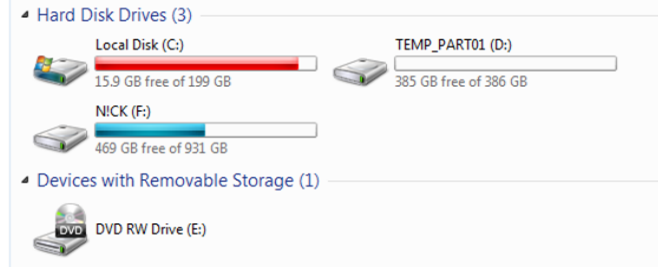
1. Software yang berfungsi untuk mempermudah pekerjaan manusia, adalah software...
 - a. **Aplikasi**
 - b. Utility
 - c. Driver
 - d. Programming
 - e. License
2. Perangkat lunak yang dilindungi hak cipta, namun dapat di unduh secara cuma-cuma dengan batasan-batasan tertentu adalah deskripsi dari...
 - a. Open Source Software
 - b. **Shareware**
 - c. Custom Software
 - d. Freeware
 - e. Package Software
3. Software aplikasi berbasis android sepenuhnya dibuat menggunakan bahasa pemrograman...
 - a. HTML
 - b. PHP
 - c. **Java**
 - d. Assembly
 - e. C
4. Berikut ini merupakan contoh program aplikasi yang berfungsi sebagai pengolah data statistic adalah...
 - a. MS Office Word
 - b. Adobe Premier
 - c. Libre Office
 - d. **SPSS**
 - e. Matlab

5. Apabila komputer yang kita miliki masih menggunakan tipe 32 bit prosesor maka software yang tidak bisa kita install adalah...
 - a. **AVG_Free.amd64**
 - b. Clover_Setup_3.0.386
 - c. Vlc-1.1.11-win32
 - d. UltraISO-PremiumEdition-v9.3-32bits
 - e. Foxit PDF reader Stub 50.0.2 (32 Bit)
6. Software yang berfungsi untuk memaksimalkan atau membantu kinerja komputer agar dapat bekerja secara optimal merupakan software...
 - a. Software Aplikasi
 - b. system operasi
 - c. Software driver
 - d. Software pemrograman
 - e. **Software utility**
7. Fasilitas keamanan yang dimiliki oleh program utility yang digunakan untuk menyaring antara sumber yang dapat dipercaya dan tidak di jaringan komputer adalah...
 - a. **Firewall**
 - b. Anti virus
 - c. Backup
 - d. Encryption
 - e. User accounts
8. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab data yang ada di komputer kita hilang adalah...
 - a. Dirusak atau disembunyikan (hidden) oleh virus
 - b. Adanya kegagalan dalam transfer data akibat kegagalan software
 - c. Adanya kegagalan dalam transfer data kegagalan perangkat keras
 - d. Fluktuasi daya listrik yang terjadi ketika write disk
 - e. **File corrupt saat proses downloading**
9. Berikut ini yang bukan merupakan penyebab dari lambatnya kinerja komputer adalah...
 - a. **Terlalu banyak aplikasi yang di unduh**
 - b. Prosesor yang lambat

- c. Kapasitas RAM kecil
- d. Virus, Trojan, Malware
- e. Junk Files

10. Program utility apakah yang paling sesuai digunakan pada contoh kasus seperti pada gambar...

- a. Tera Copy
- b. Hiren Boot
- c. Norton Ghost
- d. **Partition Wizard**
- e. Aomei Backupper



Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Membuat laporan tentang prosedur dan permasalahan instalasi software aplikasi