

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Sekolah | : SMK SRIWIJAYA KARANGPUCUNG |
| Kompetensi keahlian | : Multimedia |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar |
| Kelas/Semester | : X / Ganjil |
| Materi Pokok | : Perakitan Komputer |
| Alokasi Waktu | : Pertemuan 1 (2 JP/40 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 | Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan. 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

- 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. Menerapkan Perakitan komputer
 - a. Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
 - b. Menentukan spesifikasi computer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
 - c. Menentukan langkah-langkah perakitan computer sesuai standard industri
- 4.2 Merakit komputer
 - a. Menerapkan prosedur K3 perakitan computer
 - b. Melakukan perakitan computer sesuai standar industri
 - c. Membuat laporan perakitan komputer

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.1 Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
- 3.1.2 Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
- 3.1.3 Menentukan langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industri
- 4.1.1 Menerapkan prosedur K3 perakitan komputer
- 4.1.2 Melakukan perakitan komputersesuai standar industri
- 4.1.3 Membuat laporan perakitan komputer

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami Dasar Komputer
2. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai konsep Arsitektur dan Organisasi Komputer
3. Melalui penjelasan dan praktik diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai Prinsip dan cara kerja komputer
4. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami bagian-bagian perangkat keras computer Serta Cara melakukan perakitan komputer

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Dasar Komputer
2. Arsitektur dan OrganisasiKomputer

F. METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : Scientifik learning
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
- ✓ Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- ✓ Media : Power point, Internet, Video Tutorial
- ✓ Alat : LCD Proyektor, Whiteboard, Spidol, Smartphone, laptop
- ✓ Bahan : Hardware dan Software komputer

H. SUMBER BELAJAR

- ✓ Madcoms, 2003.Dasar teknisininstalasijaringankomputer.Madiun:PenerbitAndi
- ✓ Fauziah,2011.RPL 1 RekayasaPerangkatLunak SMK Kelas X, Bogor:Yudhistira

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|---|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| Pendahuluan (ONLINE) | <ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>)✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>)✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>)✓ Guru mengabsen siswa dengan | <ul style="list-style-type: none">Melalui Google Meet/Group WA✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa.✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup✓ Menyimak topik yang akan | 10 menit |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|---|---|--|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| | <p>memberikan link absen melalui Group WA</p> <p>✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai</p> | <p>disampaikan oleh guru.</p> | |
| <p>Inti (ONLINE : Melalui Google Classroom)</p> | <p>Eksplorasi</p> <p>✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Dasar Komputer dan Organisasi Komputer” pada masing-masing siswa melalui Google Classroom.</p> <p>✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom,</p> <p>✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru)</p> <p>Elaborasi</p> <p>✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD</p> <p>✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom</p> <p>Konfirmasi</p> <p>✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian</p> | <p>✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru</p> <p>✓ Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa</p> <p>✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirikan hasil diskusi kelaompok kepada guru melalui Google Classroom</p> <p>✓ Siswa melakukan dikusi , bekerja sama, dan mengisi LKPD</p> <p>✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom</p> | 50 Menit |
| <p>Tahap Kuis (Online)</p> | <p>✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari google form</p> | <p>✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom</p> | |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|------------------------------------|--|---|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| Tahap Perhitungan Skor (Online) | ✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form | ✓ Siswa langsung melihat skor hasil quiz setelah mengerjakan quiz | 5 Menit |
| Tahap Penghargaan (Online) | ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik | ✓ Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru | 5 Menit |
| Penutup (Online Lewat Google Meet) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama | 10 Menit |

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : Quiz Online Melalui Google Classroom
2. Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|----------|
| 1 | Memori yang berfungsi untuk tempat penyimpanan data sementara disebut... A. RAM B. Harddisk C. CD/DVD D. Processor E. Flashdisk | A |
| 2 | Hardware atau komponen yang berfungsi sebagai pemasok listrik yang mengalirkan listrik adalah... A. Motherboard B. CPU C. ALU D. Power Supply E. RAM | D |
| 3 | Berikut ini yang termasuk ke dalam peralatan input komputer adalah... A. Monitor B. Speaker C. Keyboard D. Harddisk E. Printer | C |
| 4 | kepanjangan RAM adalah... A. Random Acces Memory | A |

| | | |
|----|--|----------|
| | <p>B. Random Analytic Memory C. Random Anti Memory D. Random All Memory E. Semua benar</p> | |
| 5 | <p>Bagian dari CPU yang berfungsi menghubungkan seluruh bagian dari CPU tersebut adalah A. Control Unit B. Arithmetic And Logic Unit C. Register D. CPU Interconnection E. I/O</p> | D |
| 6 | <p>Memproses semua grafis yang akan ditampilkan pada layar komputer dan mampu untuk menerjemakan sebuah output dari sebuah komputer ke monitor adalah sebuah fungsi dari... A. CPU B. VGA C. Printer D. Monitor E. Scannner</p> | B |
| 7 | <p>Sebagai perangkat keras ini memiliki kegunaan untuk menampilkan data grafis tampilan yang ada pada CPU agar pengguna bisa melihat data yang dibuat, adalah fungsi dari... A. VGA B. Monitor C. Komputer D. LED E. Printer</p> | B |
| 8 | <p>Komponen fisik yang membentuk Sistem Komputer adalah... A. Hardware B. Anti Virus C. Software D. Malware E. Brainware</p> | A |
| 9 | <p>Peripheral input (perangkat input) merupakan perangkat yang digunakan untuk memasukan data atau perintah kedalam komputer, pilihan dibawah ini merupakan peripheral inpput yang mempunyai fungsi seperti mesin fotocopy adalah... A. Printer B. Webcam C. Touch Screen D. Scanner E. Barcode Reader</p> | D |
| 10 | <p>Melakukan semua perhitungan aritmatika atau matematika adalah tugas dari....yang terjadi sesuai intruksi program merupakan tugas dari... A. ALU B. Harddisk C. Micorosft Windows D. CU E. BUS</p> | A |

3. Pendoman penskoran aspek kognitif :

| No.Soal | Bobot Soal | Skor |
|----------------------|-------------------|-------------|
| 1-10 | 1 | 10 |
| Skor maksimum | | 10 |
| Skor minimum | | 0 |

4. Sikap : Jurnal

Catatan: Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik.

5. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

6. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Cilacap, 22 September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. SRI WIYONO, S.Pd, M.Pd

IMAM MUJIONO, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Sekolah | : SMK SRIWIJAYA KARANGPUCUNG |
| Kompetensi keahlian | : Multimedia |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar |
| Kelas/Semester | : X / Ganjil |
| Materi Pokok | : Perakitan Komputer |
| Alokasi Waktu | : Pertemuan 2 (2 JP/40 Menit) |

K. 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 | Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan. 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. |

L. KOMPETENSI DASAR

- 1.4. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.5. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.6. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.3. 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
- 2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.3. Menerapkan Perakitan komputer
 - d. Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
 - e. Menentukan spesifikasi computer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
 - f. Menentukan langkah-langkah perakitan computer sesuai standard industri
- 4.2 Merakit komputer
 - d. Menerapkan prosedur K3 perakitan computer
 - e. Melakukan perakitan computer sesuai standar industri
 - f. Membuat laporan perakitan komputer

M. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.4 Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
- 3.1.5 Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
- 3.1.6 Menentukan langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industri
- 4.1.4 Menerapkan prosedur K3 perakitan komputer
- 4.1.5 Melakukan perakitan komputersesuai standar industri
- 4.1.6 Membuat laporan perakitan komputer

N. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 5. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami Dasar Komputer
- 6. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai konsep Arsitektur dan Organisasi Komputer
- 7. Melalui penjelasan dan praktik diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai Prinsip dan cara kerja komputer
- 8. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami bagian-bagian perangkat keras computer Serta Cara melakukan perakitan komputer

O. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Prinsip dan cara kerja komputer
- 2. Anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer

P. METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : Scientific learning
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
- ✓ Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

Q. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- ✓ Media : Power point, Internet, Video Tutorial
- ✓ Alat : LCD Proyektor, Whiteboard, Spidol, Smartphone, laptop
- ✓ Bahan : Hardware dan Software komputer

R. SUMBER BELAJAR

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

S. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|----------------------|--|--|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| Pendahuluan (ONLINE) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>) ✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>) ✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>) ✓ Guru mengabsen siswa dengan | <p>Melalui Google Meet/Group WA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa. ✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup ✓ Menyimak topik yang akan | 10 menit |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|---|---|--|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| | <p>memberikan link absen melalui Group WA</p> <p>✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai</p> | <p>disampaikan oleh guru.</p> | |
| <p>Inti (ONLINE : Melalui Google Classroom)</p> | <p>Eksplorasi</p> <p>✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Prinsip, cara kerja computer dan bagian komponen” pada masing-masing siswa melalui Google Classroom.</p> <p>✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom,</p> <p>✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru)</p> <p>Elaborasi</p> <p>✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD</p> <p>✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom</p> <p>Konfirmasi</p> <p>✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian</p> | <p>✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru</p> <p>✓ Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa</p> <p>✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirikan hasil diskusi kelaompok kepada guru melalui Google Classroom</p> <p>✓ Siswa melakukan dikusi , bekerja sama, dan mengisi LKPD</p> <p>✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom</p> | 50 Menit |
| Tahap Kuis (Online) | <p>✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari google form</p> | <p>✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom</p> | |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|------------------------------------|--|---|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| Tahap Perhitungan Skor (Online) | ✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form | ✓ Siswa langsung melihat skor hasil quiz setelah mengerjakan quiz | 5 Menit |
| Tahap Penghargaan (Online) | ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik | ✓ Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru | 5 Menit |
| Penutup (Online Lewat Google Meet) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama | 10 Menit |

T. PENILAIAN HASIL BELAJAR

7. Teknik Penilaian : Quiz Online Melalui Google Classroom

8. Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|----------|
| 1 | Memori yang berfungsi untuk tempat penyimpanan data sementara disebut... A. RAM B. Harddisk C. CD/DVD D. Processor E. Flashdisk | A |
| 2 | Hardware atau komponen yang berfungsi sebagai pemasok listrik yang mengalirkan listrik adalah... A. Motherboard B. CPU C. ALU D. Power Supply E. RAM | D |
| 3 | Berikut ini yang termasuk ke dalam peralatan input komputer adalah... A. Monitor B. Speaker C. Keyboard D. Harddisk E. Printer | C |
| 4 | kepanjangan RAM adalah... A. Random Acces Memory | A |

| | | |
|----|--|----------|
| | <p>B. Random Analytic Memory C. Random Anti Memory D. Random All Memory E. Semua benar</p> | |
| 5 | <p>Bagian dari CPU yang berfungsi menghubungkan seluruh bagian dari CPU tersebut adalah A. Control Unit B. Arithmetic And Logic Unit C. Register D. CPU Interconnection E. I/O</p> | D |
| 6 | <p>Memproses semua grafis yang akan ditampilkan pada layar komputer dan mampu untuk menerjemakan sebuah output dari sebuah komputer ke monitor adalah sebuah fungsi dari... A. CPU B. VGA C. Printer D. Monitor E. Scannner</p> | B |
| 7 | <p>Sebagai perangkat keras ini memiliki kegunaan untuk menampilkan data grafis tampilan yang ada pada CPU agar pengguna bisa melihat data yang dibuat, adalah fungsi dari... A. VGA B. Monitor C. Komputer D. LED E. Printer</p> | B |
| 8 | <p>Komponen fisik yang membentuk Sistem Komputer adalah... A. Hardware B. Anti Virus C. Software D. Malware E. Brainware</p> | A |
| 9 | <p>Peripheral input (perangkat input) merupakan perangkat yang digunakan untuk memasukan data atau perintah kedalam komputer, pilihan dibawah ini merupakan peripheral inpput yang mempunyai fungsi seperti mesin fotocopy adalah... A. Printer B. Webcam C. Touch Screen D. Scanner E. Barcode Reader</p> | D |
| 10 | <p>Melakukan semua perhitungan aritmatika atau matematika adalah tugas dari....yang terjadi sesuai intruksi program merupakan tugas dari... A. ALU B. Harddisk C. Micorosft Windows D. CU E. BUS</p> | A |

9. Pendoman penskoran aspek kognitif :

| No.Soal | Bobot Soal | Skor |
|---------------|------------|------|
| 1-10 | 1 | 10 |
| Skor maksimum | | 10 |
| Skor minimum | | 0 |

10. Sikap : Jurnal

Catatan: Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik.

11. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- d) Pembelajaran ulang
- e) Bimbingan perorangan
- f) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

12. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Cilacap, 22 September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. SRI WIYONO, S.Pd, M.Pd

IMAM MUJIONO, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| Sekolah | : SMK SRIWIJAYA KARANGPUCUNG |
| Kompetensi keahlian | : Multimedia |
| Mata Pelajaran | : Komputer dan Jaringan Dasar |
| Kelas/Semester | : X / Ganjil |
| Materi Pokok | : Perakitan Komputer |
| Alokasi Waktu | : Pertemuan 3 (2 JP/40 Menit) |

U. 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 | Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian atau pekerjaan. 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. |

V. KOMPETENSI DASAR

- 1.7. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.8. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.9. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.5. 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
- 2.6. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.4. Menerapkan Perakitan komputer
 - g. Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
 - h. Menentukan spesifikasi computer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
 - i. Menentukan langkah-langkah perakitan computer sesuai standard industri
- 4.2 Merakit komputer
 - g. Menerapkan prosedur K3 perakitan computer
 - h. Melakukan perakitan computer sesuai standar industri
 - i. Membuat laporan perakitan komputer

W. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.7 Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
- 3.1.8 Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
- 3.1.9 Menentukan langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industri
- 4.1.7 Menerapkan prosedur K3 perakitan komputer
- 4.1.8 Melakukan perakitan komputersesuai standar industri
- 4.1.9 Membuat laporan perakitan komputer

X. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 9. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami Dasar Komputer
- 10. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai konsep Arsitektur dan Organisasi Komputer
- 11. Melalui penjelasan dan praktik diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai Prinsip dan cara kerja komputer
- 12. Melalui penjelasan dan praktek diharapkan peserta didik mampu memahami bagian-bagian perangkat keras computer Serta Cara melakukan perakitan komputer

Y. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Alat kerja perakitan computer
- 2. Cara melakukan perakitan komputer

Z. METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : Scientifik learning
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
- ✓ Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

AA. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- ✓ Media : Power point, Internet, Video Tutorial
- ✓ Alat : LCD Proyektor, Whiteboard, Spidol, Smartphone, laptop
- ✓ Bahan : Hardware dan Software komputer

BB. SUMBER BELAJAR

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

CC. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|--|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| Pendahuluan (ONLINE) | <ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>)✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>)✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>) | <ul style="list-style-type: none">Melalui Google Meet/Group WA✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa.✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup | 10 menit |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|---|--|---|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen melalui Group WA ✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru. | |
| Inti (ONLINE : Melalui Google Classroom) | <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Alat kerja dan cara perakitan komputer” pada masing-masing siswa melalui Google Classroom. ✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom, ✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru) <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru ✓ Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa ✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelaompok kepada guru melalui Google Classroom ✓ Siswa melakukan diskusi , bekerja sama, dan mengisi LKPD ✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom | 50 Menit |
| Tahap Kuis (Online) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom | |

| Kegiatan | Deskripsi | | Alokasi Waktu |
|------------------------------------|--|---|---------------|
| | Guru | Siswa | |
| | google form | | |
| Tahap Perhitungan Skor (Online) | ✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form | ✓ Siswa langsung melihat skor hasil quiz setelah mengerjakan quiz | 5 Menit |
| Tahap Penghargaan (Online) | ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik | ✓ Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru | 5 Menit |
| Penutup (Online Lewat Google Meet) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama | 10 Menit |

DD. PENILAIAN HASIL BELAJAR

13. Teknik Penilaian : Quiz Online Melalui Google Classroom

14. Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|----------|
| 1 | Memori yang berfungsi untuk tempat penyimpanan data sementara disebut... A. RAM B. Harddisk C. CD/DVD D. Processor E. Flashdisk | A |
| 2 | Hardware atau komponen yang berfungsi sebagai pemasok listrik yang mengalirkan listrik adalah... A. Motherboard B. CPU C. ALU D. Power Supply E. RAM | D |
| 3 | Berikut ini yang termasuk ke dalam peralatan input komputer adalah... A. Monitor B. Speaker C. Keyboard D. Harddisk E. Printer | C |
| 4 | kepanjangan RAM adalah... | A |

| | | |
|----|--|----------|
| | <p>A. Random Acces Memory B. Random Analytic Memory C. Random Anti Memory D. Random All Memory E. Semua benar</p> | |
| 5 | <p>Bagian dari CPU yang berfungsi menghubungkan seluruh bagian dari CPU tersebut adalah A. Control Unit B. Arithmetic And Logic Unit C. Register D. CPU Interconnection E. I/O</p> | D |
| 6 | <p>Memproses semua grafis yang akan ditampilkan pada layar komputer dan mampu untuk menerjemakan sebuah output dari sebuah komputer ke monitor adalah sebuah fungsi dari... A. CPU B. VGA C. Printer D. Monitor E. Scannner</p> | B |
| 7 | <p>Sebagai perangkat keras ini memiliki kegunaan untuk menampilkan data grafis tampilan yang ada pada CPU agar pengguna bisa melihat data yang dibuat, adalah fungsi dari... A. VGA B. Monitor C. Komputer D. LED E. Printer</p> | B |
| 8 | <p>Komponen fisik yang membentuk Sistem Komputer adalah... A. Hardware B. Anti Virus C. Software D. Malware E. Brainware</p> | A |
| 9 | <p>Peripheral input (perangkat input) merupakan perangkat yang digunakan untuk memasukan data atau perintah kedalam komputer, pilihan dibawah ini merupakan peripheral inpput yang mempunyai fungsi seperti mesin fotocopy adalah... A. Printer B. Webcam C. Touch Screen D. Scanner E. Barcode Reader</p> | D |
| 10 | <p>Melakukan semua perhitungan aritmatika atau matematika adalah tugas dari....yang terjadi sesuai intruksi program merupakan tugas dari... A. ALU B. Harddisk C. Micorosft Windows D. CU E. BUS</p> | A |

15. Pendoman penskoran aspek kognitif :

| No.Soal | Bobot Soal | Skor |
|---------------|------------|------|
| 1-10 | 1 | 10 |
| Skor maksimum | | 10 |
| Skor minimum | | 0 |

16. Sikap : Jurnal

Catatan: Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik.

17. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- g) Pembelajaran ulang
- h) Bimbingan perorangan
- i) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

18. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Cilacap, 22 September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. SRI WIYONO, S.Pd, M.Pd

IMAM MUJIONO, S.Kom