

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP DARING)

Sekolah : SMA Negeri 1 Jagoi Babang
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas / Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : Interaksi Perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1 DAN KI 2	
<p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	
KI 3	KI4
<p>Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</p>

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.	3.2.1 Menyebutkan berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna komputer 3.2.2 Menjelaskan fungsi dari perangkat keras,perangkat lunak dan pengguna komputer
4.2	Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda	4.2.1 Menyimpulkan interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang perangkat komputer, siswa dapat menyebutkan berbagai perangkat keras,perangkat lunak dan pengguna komputer keras dengan tepat dan jujur.

2. Setelah siswa mengamati materi yang sudah di tampilkan menggunakan slide power point, siswa dapat menjelaskan fungsi dari perangkat keras, lunak dan pengguna dengan teliti.
3. Setelah siswa mengamati tentang perangkat komputer, siswa dapat menyimpulkan interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.

D. Materi Pembelajaran

1. Perangkat Keras (Hardware),
2. Perangkat Lunak (Software)
3. Pengguna (Brainware)

E. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Model : *Discovery Learning*
 Metode : Diskusi, tanya jawab,
 Praktik/penugasan Pendekatan : *Scientific*

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat :

1. Laptop / Smartphone
2. Web browser dan Koneksi

Media:

1. Bahan Ajar
2. Powerpoint
3. Youtube, dan video pembelajaran

Sumber belajar

1. Modul buku ajar informatika “penerbit Andi CV
2. Internet

G. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

1. Pra pembelajaran
 - Guru menyiapkan materi pembelajaran dan memberikan bahan ajar ke siswa melalui group whatsapp
 - Guru membagikan link invitation zoom meeting / google meet sesuai jadwal yg sudah di tentukan melalui group whatsapp.
2. Kegiatan Pembelajaran pertemuan 1

a. Kegiatan Pendahuluan

<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memberikan salam, menyapa dan berdoa sebelum memulai kegiatan. • Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk meningkatkan rasa nasionalisme • Guru memeriksa kehadiran siswa di aplikasi Zoom dan mengkondisikan kelas online. • Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan lingkup materi interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan mekanisme pelaksanaan proses pembelajaran 	<p>15 Menit</p>
---	---------------------

b. Kegiatan Inti

<p>Stimulation / Pemberian rangsangan</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diminta untuk mengamati gambar dan video pada slide powerpoint. Dengan dorongan pertanyaan “Perhatikan gambar berikut” dilanjutkan dengan “apa yang dapat kalian analisa dari kedua gambar tersebut!”• Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menganalisa gambar yg sudah di tampilkan. <p>Problem Statement / Identifikasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi gambar yang telah di tampilkan di slide power point yang berkaitan dengan interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna <p>Data Collection/ Teori / Pengumpulan data</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan materi tentang interaksi perangkat keras,perangkat lunak dan pengguna, menggunakan media slide power point.• Siswa di minta untuk memperhatikan dengan seksama.• Siswa diminta untuk membaca materi bahan ajar yang telah di berikan melalui group wa.• Guru memberikan bantuan penguatan materi• Siswa diarahkan untuk mengumpulkan informasi lain dari berbagai sumber yang relevan tentang materi yang di pelajari• Siswa mencari referensi tentang interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna melalui tayangan youtube <p>Data Processing / Pengolahan data</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa di minta untuk secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi tentang interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna secara tepat• Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan hasil temuannya. <p>Verification / Pembuktian</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mempersilahkan salah satu siswa menyampaikan hasil temuan mengenai interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna• Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan tanggapan• Guru memberikan tanggapan dari penyampaian pendapat siswa <p>Generalization / Menarik Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa diminta untuk dapat menyimpulkan tentang materi interaksi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna• Guru memberikan pertanyaan mengenai hal yang belum dipahami oleh siswa• Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan LKPD yang telah dibagikan melalui group whatsapp.	40 menit
--	-------------

c. Kegiatan Penutup

<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan penghargaan atas perhatian, ketertiban dan usaha dalam mengikuti proses kegiatan belajar• Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran• Guru menyampaikan materi pokok serta hal hal yang harus di persiapkan pada pertemuan selanjutnya• Guru mengucapkan salam penutup dan menutup aplikasi Zoom.	15 Menit
---	-------------

H. Penilaian

Teknik Penilaian : Observasi, Tes

Soal Penilaian Kompetensi:

- Sikap : Pengamatan
- Pengetahuan : Tes Soal (*Terlampir*)
- Keterampilan : Keaktifan dan diskusi

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 1 Jagoi Babang

Jagoi Babang, Mei 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs.JOKO SUTOTO
NIP. 19680228 199412 1 001

AZHARUDDIN, S. Pd
NIP. 19911231 201902 1 001