

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wanasalam
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X (Sepuluh) / Genap
Tema : Jaringan Komputer
Sub Tema : Topologi Jaringan Komputer
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (10 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Computational Thinking dan STEAM Informatika serta menggunakan model Scientific, Blended Learning dan Project Based Learning (PjBL) dan Metode : Demonstrasi, Diskusi, Simulasi dan Tanya Jawab.

Peserta didik dapat :

- Menjelaskan dan memahami pengertian, jenis dan kelebihan serta kekurangan dari masing-masing topologi jaringan komputer.

B. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. KEGIATAN PENDAHULUAN		2 menit
Pendahuluuan (<i>Persiapan/Orientasi</i>)	<ol style="list-style-type: none">1) Guru memberikan salam dan meminta seluruh peserta didik berdoa sebelum pelajaran dimulai.2) Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik;3) Guru menyiapkan peserta didik psikis dan fisik agar peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.	
Apersepsi	Guru bertanya kepada peserta didik tentang apa yang mereka ingat mengenai materi sebelumnya tentang jaringan komputer. Guru menyampaikan tema materi yang akan dibahas	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none">1) Guru memotivasi peserta didik dengan mengaitkan materi pada kehidupan sehari-hari. <i>Misalnya: Peserta didik diminta menyebutkan rute jalan untuk sampai ke suatu tujuan dengan jalan yang berbeda</i>2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	

B. KEGIATAN INTI		6 menit
Saat kelas dimulai	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan tentang pengertian, jenis dan kelebihan serta kekurangan dari masing-masing topologi jaringan komputer, menampilkan simulasi dari masing-masing topologi jaringan melalui slide Power Point ✓ Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok ✓ Guru menyampaikan tugas yang akan diselesaikan peserta didik melalui diskusi dan tugas kelompok 	
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memastikan setiap peserta didik / anggota kelompok memahami tugas masing-masing kelompok yang harus diselesaikan ✓ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ✓ Guru membagikan tugas terkait aktivitas yang telah disiapkan kepada peserta didik. 	
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam membuat dan menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan ✓ Guru memantau dan mendampingi kelompok dalam memahami tugas 	
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membimbing presentasi ✓ Guru mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi. 	
C. KEGIATAN PENUTUP		2 menit
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyimpulkan tentang materi yang sudah dibahas bersama ✓ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap dilakukan dengan observasi
2. Penilaian pengetahuan berupa tes tertulis dan lisan
3. Penilaian keterampilan dilakukan melalui proses diskusi dan lembar kerja kelompok

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wanasalam, Januari 2020
Guru Mata Pelajaran

Jusari, S.Pd.I.,M.M.Pd.
NIP.197307072008011002

Dadang Hidayat, S.Pd
NIP. -

LAMPIRAN I : PENILAIAN SIKAP

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X / Genap

No	Nama Siswa	Aspek perilaku yang dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1.	75	75	50	75	275	68,75	B
2.								
3.								
4.								
5.								
Dst.								

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

LAMPIRAN II : PENILAIAN PENGETAHUAN

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X / Genap

No	Nama Siswa	Aspek Pengetahuan yang dinilai		Jumlah Skor	Skor Pengetahuan	Kode Nilai
		Tes Tulis (PG)	Tes Uraian			
1.	90	80	170	85	A
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

Catatan :

1. Skor maksimal = jumlah pengetahuan yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 2 = 200$
2. Skor pengetahuan = jumlah skor dibagi jumlah pengetahuan yang dinilai = $170 : 2 = 85$
3. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (A)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (D)

LAMPIRAN III : PENILAIAN KETERAMPILAN

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X / Genap

No	Nama Siswa	Aspek keterampilan yang dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		1	2	3	4			
1.	80	75	85	80	320	80	A
2.								
3.								
4.								
5.								
Dst.								

Keterangan :

- a. Aspek yang dinilai
 - 1. Pemahaman tentang Topologi
 - 2. Menjelaskan kekurangan dan kelebihan jenis topologi
 - 3. Keaktifan dalam kelompok
 - 4. Hasil kerja kelompok
- b. Skor maksimal = jumlah pengetahuan yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
- c. Skor keterampilan = jumlah skor dibagi jumlah pengetahuan yang dinilai = $320 : 4 = 80$
- d. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (A)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (D)

LAMPIRAN IV LEMBAR KERJA KELOMPOK

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Studi Kasus :

- Buatlah rangkaian atau desain sebuah topologi jaringan sesuai jenis topologi yang dibagikan dengan jumlah client 10 komputer dan 1 server.

Kelompok : 1. Star, 2. Ring, 3. Bus, 4. Mesh, 5. Tree

=====

Kelompok : 1 (Satu)
Jenis Topologi :
Anggota :
1.
2.
3.
4.
5.
6.

Jawaban :

