

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	Kompetensi Keahlian	Mata Pelajaran	Kelas	Alokasi Waktu	Tahun Pelajaran
SMKN 1 Maluku	Teknik Komputer dan Jaringan	Sistem Komputer	X	1 JP	2020/2021

### A. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, Heksadesimal)

4.1 Mengkonversikan sistem bilangan (Desimal, Biner, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran discovery learning, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat memahami dan mengkonversikan sistem bilangan.

### C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari : materi bilangan desimal, biner, oktal, hexadesimal.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.	
Kegiatan Inti	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca, dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai pertanyaan yang bersifat hipotesis. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi bilangan desimal, biner, oktal, hexadesimal.
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang dipelajari. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
Kegiatan Penutup	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

### D. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian pengetahuan berupa tes tertulis pilihan ganda dan tertulis uraian, tes lisan/observasi terhadap diskusi Tanya jawab dan percakapan serta penugasan.
- Penilaian ketrampilan berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Maluku, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Muhammad Yasin, S.Pd**  
NIP. 19690324 199412 1002

**Sapawadi, S.Kom**  
NIP. 19820605 201001 1026

