

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Identitas Sekolah	: SMK BANI MUSLIM PATI
Mata Pelajaran	: Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas / Semester	: X / I
Pertemuan Ke-	: 1 s/d 2
Alokasi Waktu	: 10 JP (5 x 45 Menit)
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Materi Pokok	: Instalasi Software Aplikasi

A. Kompetensi Inti

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya 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 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

3.7 Menerapkan instalasi software aplikasi

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.7.1 Menjelaskan jenis software aplikasi

3.7.2 Menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan

3.7.3 Mengurutkan langkah-langkah melakukan instalasi software aplikasi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan jenis software aplikasi
2. Memilih jenis software aplikasi sesuai kebutuhan secara teliti

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Software Aplikasi
2. Macam – macam software aplikasi :

F. PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : Discovery Learning
3. Metode pembelajaran : Ceramah Interaktif, Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengordinasikan diri siap belajar 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran sebelumnya 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 5. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 menit
B. Inti	<p>Stimulation (Mengamati)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati tentang software – software aplikasi yang terinstal di komputer. <p>Problem Statement (Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Setelah mengamati, peserta didik bertanya tentang software aplikasi yang belum jelas 3. Peserta didik yang lain bisa memberikan respon/jawaban terhadap pertanyaan teman <p>Data Collection (Mengumpulkan informasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik membentuk kelompok (setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang) 5. Peserta didik dalam kelompoknya menggali informasi lebih yang berkaitan dengan berbagai jenis software aplikasi <p>Verification (Menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Setiap kelompok mendiskusikan tentang pemilihan software aplikasi yang benar sesuai kebutuhan <p>Generalization (Mengkomunikasikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil laporan diskusi 	<p>25 menit</p> <p>30 menit</p> <p>50 menit</p> <p>50 menit</p> <p>40 menit</p>
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 	15 menit

H. Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat dan Bahan
 - PC/Laptop
 - LCD Projector
 - Bahan Tayangan (PPT)
 - Whiteboard dan Boardmarker
2. Sumber Belajar
 - Video Youtube
5 Software yang wajib di Instal di komputer
<https://www.youtube.com/watch?v=5DkMSKVtPa8>

Software Aplikasi Komputer
<https://www.youtube.com/watch?v=baUJUz8DKuA>
 - Sumber dari internet dengan kata kunci pencarian Instalasi Software Aplikasi
 - Buku Teks Pelajaran / LKS
 - Prasetyo, Agus, Sumari. *Komputer dan Jaringan Dasar*. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.

I. PENILAIAN

1. Instrumen Penilaian Sikap

MATA PELAJARAN : KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR
 MATERI : INSTALASI SOFTWARE APLIKASI
 KELAS : X
 NAMA :

No	Nama siswa	Tanggung jawab				Predikat	Teliti				Predikat	Hati – hati				Predikat
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	

2. Rubrik Penilaian

2.1 Sikap Tanggung jawab

Kriteria	Skor	Indikator
Sangat Baik (SB)	4	Selalu bertanggungjawab dalam merapikan,

		membersihkan dan mengembalikan peralatan yang telah dipakai pada tempatnya
Baik (B)	3	Sering bertanggungjawab dalam merapikan, membersihkan dan mengembalikan peralatan yang telah dipakai pada tempatnya
Cukup (C)	2	Kadang – kadang bertanggungjawab dalam merapikan, membersihkan dan mengembalikan peralatan yang telah dipakai pada tempatnya
Kurang (K)	1	Tidak pernah bertanggungjawab dalam merapikan, membersihkan dan mengembalikan peralatan yang telah dipakai pada tempatnya

2.2 Sikap Teliti

Kriteria	Skor	Indikator
Sangat Baik (SB)	4	Selalu membaca prosedur / job sheet sebelum melakukan tugas praktek
Baik (B)	3	Sering membaca prosedur / job sheet sebelum melakukan tugas praktek
Cukup (C)	2	Kadang - kadang membaca prosedur / job sheet sebelum melakukan tugas praktek
Kurang (K)	1	Tidak pernah membaca prosedur / job sheet sebelum melakukan tugas praktek

2.3 Sikap Hati – hati

Kriteria	Skor	Indikator
Sangat Baik (SB)	4	Selalu memperhatikan dan menerapkan K3 dalam melakukan tugas praktek
Baik (B)	3	Sering memperhatikan dan menerapkan K3 dalam melakukan tugas praktek
Cukup (C)	2	Kadang - kadang memperhatikan dan menerapkan K3 dalam melakukan tugas praktek
Kurang (K)	1	Tidak pernah memperhatikan dan menerapkan K3 dalam melakukan tugas praktek

3. Penilaian Pengetahuan

3.1 Kisi-kisi : KD 3.7

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.7 Menerapkan instalasi software aplikasi	3.7.1 Menjelaskan jenis software aplikasi	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan jenis software aplikasi	Tes tertulis uraian	1. Jelaskan apa itu software aplikasi 2. Bandingkan kelebihan dan kekurangan dari jenis software – software aplikasi yang diketahui
	3.7.2 Menentukan jenis software aplikasi yang akan diinstal sesuai dengan kebutuhan	2. Peserta didik dapat menentukan jenis software aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan	Tes tertulis uraian	3. Tentukanlah 4 software aplikasi yang tidak berbayar (open source) jika kebutuhannya : - Untuk editing video - Untuk membuat dokumen / surat 4. Tentukanlah 4 software aplikasi yang berbayar jika kebutuhannya : - Untuk hiburan (video / musik) - Untuk desain grafis
	3.7.3 Mengurutkan langkah-langkah melakukan instalasi software aplikasi	3. Peserta didik dapat mengidentifikasi langkah – langkah instalasi software aplikasi yang benar	Tes tertulis uraian	5. Urutkanlah langkah – langkah instalasi software Corel Draw X7 yang benar

3.2 Kunci Jawaban :

No Soal	Jawaban	Nilai
1	Software aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dengan sangat detail = 50 • Menjelaskan dengan cukup detail = 25 • Menjelaskan dengan kurang detail = 10 • Tidak menjawab = 0

2	<p>Program aplikasi Corel Draw :</p> <p><u>Kelebihan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tool-toolnya yang lebih bersifat freehand ➤ memiliki kemampuan untuk dipadupadankan dengan editing foto ➤ Dapat menghasilkan suatu gambar dari foto dengan penambahan atau editing tulisan dan karakter-karakter tertentu ➤ mampu untuk mengimpor atau ekspor file menjadi file jpg, bmp atau lainnya. <p><u>Kekurangan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memakan memori dan resource lain yang sangat besar ➤ Semakin kompleks filenya maka semakin besar file ➤ Warna yang dicetak tidak akurat pada jenis printer ➤ Pembuatan objek table tidak semudah membuat table dalam aplikasi pengolah angka maupun kata ➤ Saat penggabungan objek vector dan photo/bitmap kualitas cetaknya kurang memuaskan <p>Program aplikasi Ms. Word :</p> <p><u>Kelebihan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fasilitas lebih lengkap dari versi sebelumnya. ➤ Pada tampilan menu 'INSERT', menu picture, clipart, dll dilengkapi dengan gambar-gambar dengan ukuran yang sedikit besar dan berwarna ➤ Terdapat menu 'REFERENCES' yang berfungsi untuk memudahkan membuat daftar pustaka, daftar isi atau sebagainya ➤ Terdapat 'Office Button' yang gunanya untuk menggantikan fungsi menu file ➤ Dapat membaca semua file dari semua versi office yang ada ➤ Terdapat fasilitas untuk menggunakan 'equation' untuk menulis rumus ➤ Dilengkapi tool dasar untuk desktop publishing <p><u>Kekurangan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Installer yang lebih besar ➤ Perubahan design yang drastis sehingga mengharuskan pengguna baru untuk mempelajari lagi dan membutuhkan waktu hingga terbiasa ➤ Minimal OS Windows XP dengan SP2 ➤ File yang dihasilkan defaultnya berformat .docx dimana pada format ini tidak dapat dieksekusi atau dibaca oleh Microsoft Word 2003 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dengan sangat detail = 50 • Menjelaskan dengan cukup detail = 25 • Menjelaskan dengan kurang detail = 10 • Tidak menjawab = 0
---	--	--

	<p>Program aplikasi antivirus SMADAV :</p> <p><u>Kelebihan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu membunuh Virus lokal ➤ Teknologi smartprotection ➤ Dapat memperbaiki registry ➤ Tidak menghapus aplikasi sembarangan ➤ Scanning cepat <p><u>Kekurangan :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kurang ampuh menghapus virus luar negeri ➤ Lemah terhadap virus yang dienkrpsi 	
3	<p>Software opensource</p> <p>Untuk editing video :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows Movie Maker - Lightworks - VSDC Free Video Editor - Avidemux <p>Untuk membuat dokumen / surat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Koffice - Corel WordPerfect Office - Open Office - Libre Office 	<ul style="list-style-type: none"> •Menyebutkan 8 software dengan benar = 50 •Menyebutkan 5 - 6 software dengan benar = 25 •Menyebutkan 3 - 4 software dengan benar = 10 •Tidak menyebutkan software dengan benar = 0
4	<p>Software berbayar :</p> <p>Untuk hiburan (video / musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> - VLC Direct Pro - Winamp Pro - KMP Player Pro <p>Untuk desain grafis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Illustrator - Adobe Photoshop - Corel Draw 	<ul style="list-style-type: none"> •Menyebutkan 8 software dengan benar = 50 •Menyebutkan 5 - 6 software dengan benar = 25 •Menyebutkan 3 - 4 software dengan benar = 10 •Tidak menyebutkan software dengan benar = 0
5	<p>Langkah – langkah instalasi Corel Draw X7 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masukkan CD Corel Draw 11 ke dalam CD ROM 2. Jalankan insaller-nya lalu beri tanda centang pada "I accept therm in the lisense agreement" kemudian klik "Next" 3. Pilih "I have a serial number or subscription code". Ketikkan nomor serial Corel Draw X7. Klik Next 4. Pilih opsi menu instalsi "Typical Instalation" 	<ul style="list-style-type: none"> •Menjelaskan dengan sangat detail = 50 •Menjelaskan dengan cukup detail = 25 •Menjelaskan dengan kurang detail = 10 •Tidak menjawab = 0

	5. Jika proses Istall telah selesai maka akan muncul jendela seperti berikut: 6. Terakhir Klik " Finish "	
Total Nilai Maksimal		100

3.3 Rumus Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal (100)}} \times 100$$

Skala Penilaian : KI-3

Nilai	Keterangan	Predikat
86 - 100	Sangat Baik	A
72 - 85	Baik	B
71 - 56	Cukup	C
0 – 55	Kurang	E

3.4 Rubrik penilaian

No	Nama siswa / kelompok	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Nilai	Predikat

Mengetahui :
Kepala Sekolah

Pati, Juli 2021
Pengajar

Dra. Hj. Azizah, M.M

Budiono, S. Pd