

RENCANA PEMBELAJARAN  
(RPP)

SEKOLAH : SMAN 9 PADANG  
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA  
KELAS : X / GUGUS 8  
PROGRAM : MIPA/ IPS  
MATERI POKOK : Interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan Pengguna  
ALOKASI WAKTU : 2 x 45 MENIT

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural dan bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.1. Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"><li>Menyebutkan perangkat keras dan perangkat lunak beserta fungsinya</li><li>Menjelaskan berbagai macam cara interaksi antara perangkat keras dan perangkat lunak dalam kehidupan sehari-hari</li></ul>
4.1. Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	<ul style="list-style-type: none"><li>Mempraktekan cara-cara interaksi antara dua atau lebih perangkat keras yang berbeda</li></ul>

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning*, peserta didik dapat menyebutkan perangkat keras dan perangkat lunak beserta fungsinya
2. Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning* peserta didik dapat menjelaskan berbagai macam cara interaksi antara perangkat keras dan perangkat lunak dalam kehidupan sehari-hari.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna

### E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : PBL (Problem Base Learning)
3. Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

### F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Alat :
  - Seperangkat Komputer,
  - Jaringan Komputer,
  - LCD Proyektor
  - Smartphone
  - Tablet
  - Smart TV
2. Media:
  - Digital book
  - Media Pembelajaran berupa power point
3. Bahan Ajar:
  - Buku Siswa
  - Modul

### G. LANGKAH PEMBELAJARAN

Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak

Kegiatan / Sintaks	Deskripsi	Waktu
<b>Pendahuluan</b>		
Bersama siswa memulai kegiatan pembelajaran	1. Pembiasaan (literasi/tadarus/ibadah pagi) 2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya 3. ketua kelas untuk memimpin doa dan berdoa bersama. Memberi salam, mengecek kehadiran peserta	15''

	<p>didik</p> <p>4. Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar.</p> <p>5. Mengajak siswa untuk mengidentifikasi indikator pembelajaran</p>	
<b>Kegiatan inti</b>		
Guru melakukan pengamatan sikap peserta didik terhadap matapelajaran	<p>6. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran</p> <p>7. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP</p> <p>8. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar</p> <p>9. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas</p> <p>10. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya</p> <p>11. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai</p> <p>12. Kesimpulan</p>	60"
Guru melakukan pengamatan sikap peserta didik terhadap matapelajaran	<p>13. Siswa melakukan kegiatan observasi di sekitar lingkungan sekolah agar terbiasa bersikap santun, terbangun rasa bangga/cinta tanah air dan rasa syukur pada Allah SWT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nasionalisme</li> <li>- Religiositas</li> </ul>	
Guru melakukan pengamatan sikap peserta didik terhadap matapelajaran	<p>14. Siswa dapat memahami Interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gotong royong</li> <li>- Religiositas</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>		
Guru melakukan pengamatan sikap peserta didik terhadap matapelajaran	<p>15. Bersama siswa menyimpulkan materi Interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</p> <p>16. Memberikan tugas tentang:</p>	25"

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membaca langkah-langkah interaksi antar satu atau lebih perangkat keras</li> <li>- Mendownload video berkelompok tentang interaksi antar satu atau lebih perangkat keras (sesuai dengan arahan dari guru)</li> <li>- Membawa perangkat keras sesuai dengan kesepakatan guru dengan peserta didik</li> </ul>	
--	--	--

## H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN

### 1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	PG dan Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian Observasi	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

### 2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75.
- Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan EDMODO dan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

#### b. Pengayaan

- Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di edmodo

## Lampiran RPP :

### Instrumen dan Rubrik Penilaian

#### Lampiran 1

##### a. Sikap

###### Penilaian Observasi

- Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum.
- Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap.

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
2								

###### Keterangan :

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

###### Catatan :

4. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:  
100 = Sangat Baik  
75 = Baik  
50 = Cukup  
25 = Kurang
5. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria =  $100 \times 4 = 400$
6. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai =  $275 : 4 = 68,75$
7. 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)

### Penilaian Diri

NO	PERNYATAAN	JAWABAN		JUMLAH SKOR	SKOR SIKAP	KODE
		Ya	Tidak			
1	Selama diskusi peserta didik ikut memberi ide/gagasan					
2	Peserta didik ikut serta dalam membuat kesimpulan					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria =  $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) =  $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
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 diatas juga dapat digunakan untuk menilai