



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



SMAN 1 TANJUNG BUNGA

NPSN: 50306149, Akreditasi: B
(SK. BAP-S/M NO.: 24/SK/BAP-S/M NTT/VIII/2016, TANGGAL: 10 Agustus 2016)
Jln. Airerat Waiklibang-Ratulodong, Ds. Ratulodong, Kec. Tanjung Bunga, Kab. Flores Timur
Email: sman1tanjungbunga@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING 2

Sekolah : SMAN 1 Tanjung Bunga
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Teknik Komputer, Interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- 3.1. 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.
- 4.1. 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 (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Pengetahuan	
3.2. Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.	3.2.1. Menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta fungsinya 3.2.2. Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
Keterampilan	
4.2. Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	4.2.1. Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca modul atau mengamati tayangan video tentang perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna di google classroom, peserta didik dapat menyebutkan berbagai perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna dengan benar.

2. Setelah membaca modul atau mengamati tayangan video tentang perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna di google classroom, peserta didik dapat menjelaskan tentang fungsi perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna dengan benar.
3. Setelah membaca modul atau mengamati tayangan video tentang perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna di google classroom, peserta didik dapat menjelaskan tentang interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna dengan benar.
4. Setelah membaca modul atau mengamati tayangan video tentang perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna di google classroom, peserta didik dapat membedakan perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna dengan benar.
5. Setelah membaca studi kasus tentang penerapan perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna, peserta didik dapat mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda

D. Materi Pembelajaran

Standar Level:

1. Hardware
2. Software dan
3. Brainware

Low Level:

1. Blue Screen and Beep, Virus dan Malware, koneksi jaringan
2. Software driver dan Kompatibilitas
3. Koneksi bluetooth dan infrared
4. Koneksi wired and wireless.
5. Clouds storage

High Level:

1. Remote desktop/clients
2. Virtual Drive/OS

E. Alat/Bahan, dan Media Pembelajaran

Alat/Bahan:

1. Laptop/Komputer
2. Web Bowser
3. Headset
4. Handphone (Hp)

Media:

1. Google Classroom (Bahan ajar di <http://classroom.google.com>)
2. WhatsApp
3. Youtube

F. Sumber Belajar

1. Internet
2. Youtube
3. Modul Kelas X

G. Metode, Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model	: <i>Discovery Learning</i>
Metode	: Ceramah, diskusi, demonstrasi dan penugasan
Pendekatan	: Pendekatan Saintifik (<i>Scientific</i>), <i>Deduktif</i>

H. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

<p>1) Pra Pembelajaran (Tahap 1: Flipped Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classroom dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang telah disiapkan dan diunggah ke Google Classroom <p>2) Awal Pembelajaran (Tahap 2: Flipped Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang diberikan melalui Google Classroom. Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul. 	
1. Kegiatan Pendahuluan (menggunakan Screen Record 10 Menit)	
<u>Guru:</u>	
<i>Orientasi</i>	
<ol style="list-style-type: none"> Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 	
<i>Apersepsi</i>	
<ol style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari yang dikaitkan dengan pengalaman peserta didik Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 	
<i>Motivasi</i>	
<ol style="list-style-type: none"> Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi hardware, software dan brainware. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan 	
<i>Pemberian Acuan</i>	
<ol style="list-style-type: none"> Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
2. Kegiatan Inti (25 Menit)	
Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Browser	1. Siswa mengidentifikasi berbagai perangkat keras dan perangkat lunak melalui

Whatsapp Google Classroom	<p>pengamatan terhadap komponen-komponen komputer dan smartphone serta aplikasi yang terdapat didalamnya beserta fungsinya melalui (WA dan Google Classroom)</p> <p>2. Guru membimbing siswa selama proses pembelajaran dengan memberikan klarifikasi materi pembelajaran dari pertanyaan- pertanyaan yang muncul dari siswa dan melakukan simulasinya melalui (WA dan Google Classroom)</p> <p>3. Guru melakukan simulasi Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna melalui (WA dan Google Classroom)</p> <p>4. Siswa melanjutkan menerapkan keterampilan pengetahuan mereka setelah klarifikasi dan umpan balik dari guru melalui (WA dan Google Classroom).</p>
---------------------------------	---

Catatan: Selama pembelajaran Teknik Komputer, Interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna, Tujuan serta fungsi interaksi antar perangkat keras dan perangkat lunak berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan

3. Kegiatan Penutup (menggunakan Screen Record 10 Menit)

Peserta didik:

1. Melakukan umpan balik/refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari.
2. Peserta didik menjawab pertanyaan/kuis dan mengumpulkan hasil aktivitas belajarnya melalui Assignment Google Classroom. (Mandiri)

Guru :

1. Memposting materi tambahan di Google Classroom yang sudah disiapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa
2. Selalu membimbing siswa untuk melakukan pendalaman pemahaman siswa secara daring melalui Google Classroom maupun tatap muka.
3. Memberikan penghargaan pada individu / kelompok peserta didik yang berkinerja baik dan memberikan penugasan untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya, serta mengucapkan salam penutup
4. Menyampaikan peserta didik untuk melanjutkan mengerjakan dan menerapkan keterampilan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri dengan LKS
5. Mendorong untuk selalu mencari tahu hal-hal apa saja yang belum mereka fahami

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

➤ Sikap

Penilaian dilaksanakan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung melalui absensi pada Google meet dan forum diskusi pada Google meet, whatsapp serta google meet dengan menggunakan format rubrik berbasis microsoft excel sebagai berikut :

No	Nama Peserta Didik	Absensi		Forum Diskusi			Total Nilai	Predikat
		Ya	Tidak	Aktif	Cukup	Kurang		
1							
2							

Keterangan Nilai:

- Absensi:

Ya = 20, Tidak = 5

- Forum Diskusi:

Aktif = 80, Cukup = 60, Kurang = 40

Predikat:

- A = 91 – 100
- B = 75 – 90
- C = 65 – 74
- D = 0 – 64

➤ **Pengetahuan**

Penilaian dilaksanakan melalui tes formatif pada google meet. Tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir soal. Penjabaran soal dalam bentuk cerita atau studi kasus dimana peserta didik harus memilih option jawaban untuk memecahkan kasus pada soal.

Proses penilaian dilaksanakan by sistem melalui fitur google form berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:

No	Keterangan	Penilaian	
		Benar	Salah
1	Soal 1	1	0
2	Soal 2	1	0
3	Soal 3	1	0
4	Soal 4	1	0
5	Soal 5	1	0
6	Soal 6	1	0
7	Soal 7	1	0
8	Soal 8	1	0
9	Soal 9	1	0
10	Soal 10	1	0
Total Nilai		10	0

Predikat:

- A = 9 – 10
- B = 8 – 9
- C = 7,5 – 8,2
- D = 0 – 7,4

➤ **Keterampilan**

Penilaian dilaksanakan melalui latihan soal dalam bentuk studi kasus yang dikerjakan pada LKPD memanfaatkan google form yaitu menghubungkan dua atau lebih perangkat komputer dengan baik dan benar. Peserta didik mampu menentukan komponen perangkat keras secara sederhana dengan untuk menyelesaikan kasus pada tugas. Penilaian dilaksanakan berdasarkan format rubrik berbasis microsoft excel sebagai berikut:

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian				Total Nilai	Predikat
		Penentuan Komponen Perangkat Interaksi	Melakukan Interaksi 2 Perangkat Atau Lebih	Kreatifitas	Kerapian		
1.						
2.						
3.						
4.						

Keterangan Nilai:

- Penentuan komponen perangkat interaksi = 0 – 40
- Melakukan interaksi 2 perangkat atau lebih = 0 – 40
- Kreatifitas = 0 – 10
- Kerapian

Predikat:

- A = 91 – 100
- B = 83 – 90
- C = 75 – 82
- D = 0 – 74

J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

➤ Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM melalui kegiatan berikut ini :

1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian ulang dengan memberikan kesempatan untuk menjawab latihan soal dan tes formatif.
2. Guru memberikan tugas tambahan.

➤ Pengayaan

Guru memberikan tugas untuk mempelajari materi berikutnya pada Google drive.

Waiklibang, Juli 2020

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Tanjung Bunga

Guru Mata Pelajaran

Kornelius Eko Hayon, S.Pd

NIP. 19711011 200312 1 004

Gabriel Sori Ruron, S.Kom

NIP. -

LAMPIRAN I

Tes Tertulis (Pilihan Ganda)

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Ada 5 (lima) jenis dari perangkat keras. Salah satu jenis dari perangkat keras computer dalah peralatan masukka atau Input Device). Di bawah ini yang bukan merupakan peralatan masukan (input device) dari kumpulan nama perangkat keras berikut ini adalah
 - A. Keyboard
 - B. Mic
 - C. Scanner
 - D. Mouse
 - E. **Monitor**
2. Peralatan proses adalah kumpulan dari beberapa hardware atau perangkat keras komputer yang saling terhubung satu sama lain yang berfungsi untuk menerima input data dari peralatan input dan diproses menjadi sebuah informasi yang akan ditampilkan untuk pengguna komputer(user). Di bawah ini yang bukan merupakan perangkat pemroses (proccessing device) dari kumpulan nama perangkat keras berikut ini:
 - A. Processor
 - B. RAM
 - C. Sound card
 - D. VGA card
 - E. **DVD Drive**
3. Pilihlah yang bukan merupakan perangkat Keluaran (output device) dari kumpulan nama perangkat keras berikut ini:
 - A. Monitor
 - B. **Web Camera**
 - C. Printer
 - D. LCD Projector
 - E. Speaker
4. Pilihlah yang bukan merupakan perangkat lunak sistem operasi dari kumpulan nama perangkat lunak di bawah ini:
 - A. Linux
 - B. **Microsoft Office**
 - C. Microsoft Windows
 - D. Macintos
 - E. UNIX

5. Sistem operasi yang hanya dapat dijalankan pada komputer jenis Apple, yakni
- A. Windows
 - B. Linux
 - C. Novell
 - D. **Macintosh**
 - E. Unix
6. Pernyataan di bawah ini yang benar mengenai organisasi komputer adalah
- A. Berkaitan erat dengan seorang programmer
 - B. **Berkaitan erat dengan unit-unit operasional**
 - C. Berkaitan erat dengan set instruksi
 - D. Berkaitan erat dengan aritmatika yang digunakan
 - E. Berkaitan erat dengan teknik pengalamatan
7. CPU adalah salah satu contoh alat memproses data. Di bawah ini empat komponen utama Sistem Operasi adalah, kecuali
- A. Unit Arimatika dan Logis (ALU)
 - B. Unit Control
 - C. Alat masukan dan hasil (Secara kolektif dinamakan I/O)
 - D. **Semua jawaban benar**
 - E. Semua jawaban salah
8. CPU memiliki berbagai macam komponen. Salah satu dari komponen tersebut adalah Register. Tugas dari Register sendiri pada unit CPU adalah
- A. **sebagai penyimpan internal bagi CPU**
 - B. sebagai penghubung seluruh bagian dari CPU
 - C. sebagai pembentuk fungsi-fungsi pengolahan data computer
 - D. sebagai pengontrol operasi secara keseluruhan
 - E. sebagai unit pemindahan data ke lingkungan luar
9. Serangkaian proses, dialog dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer yang keduanya saling memberikan masukan dan umpan balik. Dari pengertian di atas, interaksi antara manusia dengan komputer disebut...
- A. Program
 - B. Aplikasi
 - C. **Interface**
 - D. Komputer
 - E. Salah Semua

10. Kesalahan-kesalahan pada pengguna/user saat mengoperasikan komputer sering terjadi. Pada ragam dialog tersebut, jika pengguna melakukan kesalahan komputasi, maka program akan menampilkan suatu pesan kesalahan disebut...
- A. Inisiatif
 - B. Kompleksitas
 - C. Kekuatan
 - D. Keluwesan
 - E. **Umpan Balik**