

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Kota Gajah
Mata Pelajaran	: TIK
Kelas/ Semester	: X/ Ganjil
Tema	: Sistem Komputer
Sub Tema	: 1. Komputer dan Komponen Penyusunnya 2. Interaksi Manusia dan Komputer
Pembelajaran ke	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 1 x 10 Menit

A. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu mendeskripsikan komputer dan komponen penyusunnya.
2. Siswa mampu menjelaskan interaksi antara perangkat keras dan sistem operasi, serta antara perangkat lunak dan sistem operasi.
3. Siswa mampu menjelaskan berbagai jenis interaksi yang dapat dilakukan oleh manusia dengan komputer, yaitu GUI visual/aplikasi, audio, dan lewat peranti.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
a. Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa - Guru dan siswa berdoa bersama 	2 Menit
Guru memberikan pertanyaan pemantik	- Apakah yang kalian ketahui tentang tentang komputer dan komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer.	
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dengan bernalar kritis mampu mendeskripsikan komputer dan komponen penyusunnya. - Peserta didik dengan bernalar kritis mampu mendeskripsikan Interaksi Manusia dan Komputer 	
b. Kegiatan Inti		
Tahapan Pembelajaran 1	Mengamati : <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan link video pembelajaran melalui Classroom kepada siswa ▪ Siswa mengamati video atau presentasi yang disampaikan guru dan bernalar kritis untuk bertanya dan berbagi informasi tentang komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer. 	7 Menit
Tahapan Pembelajaran 2	Menanggapi : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dengan bernalar kritis menanggapi video atau presentasi yang berkaitan dengan komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer. 	

Tahapan Pembelajaran 3	Pengumpulan Data : <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer. 	
Tahapan Pembelajaran 4	Diskusi dan Tanya Jawab : <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan komputer dan komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer. Guru merangkum semua yang dilakukan oleh siswa. 	
Tahapan Pembelajaran 5	Mengkomunikasikan: <ul style="list-style-type: none"> Siswa atau tiap kelompok dengan bernalar kritis mempersentasikan hasil diskusi/praktik menggunakan Peta konsep tentang yang berkaitan dengan komponen penyusunnya, kolaborasi sistem komputer, interaksi manusia dan komputer. 	
c. Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan feedback kepada siswa Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan Guru Menyampaikan materi Judul pembelajaran atau kegiatan untuk pekan depan. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan hari ini berlangsung dengan baik dan lancar dan di tutup dengan doa bersama 		1 Menit

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik)	Apakah anda mengetahui komputer? Jelaskan yang dimaksud dengan komputer!
Asesmen selama proses pembelajaran (formatif)	<ul style="list-style-type: none"> Sistem komputer terdiri dari berapa bagian? Sebutkan bagian dari sistem komputer tersebut! Berdasarkan ukurannya, computer dibagi menjadi beberapa jenis. Sebutkan dan jelaskan jenis – jenis computer berdasarkan ukurannya!
Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif)	<ul style="list-style-type: none"> Kesimpulan apa saja yang kalian dapatkan? Diantara komponen sistem komputer, manakah yang bisa di pegang, dilihat dan raba!

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Kota Gajah

Kotagajah, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

R. SURYA DAMAYANTI, M.Pd
NIP. 19741004 200604 2 015

RINI GUSTINI, S.Kom., M.T.I
NIP. 19840930 201101 2 002