

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 1 PESANGGARAN
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : X / 1
 Materi Pokok : Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
 Alokasi Waktu : 2 Minggu x 3 Jam Pelajaran (Pertemuan ke-5)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

K D	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.
	3.2.1 Menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya
	3.2.2 Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
	3.2.3 Mengidentifikasi berbagai permasalahan saat booting
	3.2.4 Menjelaskan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik
4.2.	Menggunakan sistem operasi, memahami peran driver, menghubungkan komputer dengan piranti lain (misalnya printer, flashdisk, harddisk eksternal atau lainnya) dan melakukan transfer data antar perangkat.
	4.2.1 Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Computational Thinking dan STEMA Informatika serta menggunakan Project Based Learning (PjBL) peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan saat booting, menjelaskan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik, mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif, responsif, santun, bertanggung jawab, dan kerjasama.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
	Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
	Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
	Menyampaikan motivasi tentang tujuan & manfaat dengan mempelajari materi : Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
	Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,
Kegiatan Inti (150 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan berupa tayangan dan bahan bacaan terkait materi Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan dan bertukar informasi mengenai Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi kembali oleh kelompok/ individu
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
	Peserta didik membuat rangkuman/simpulan tentang Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
	Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point penting yang ada dalam kegiatan pembelajaran

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Kognitif : Tes tertulis (pilihan ganda, uraian) Tes lisan, tanya-jawab, penugasan
2. Psikomotorik : Presentasi, unjuk kerja, proyek, produk dan portofolio
3. Afektif : Observasi selama KBM

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Pesanggaran

Pesanggaran, 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. Anda terbaik, M.Pd
NIP.

Ipung Djoko S.S.Pd, S.Kom
NIP.