

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAAN (RPP)

 SMAN 12 GARUT 	Mapel : Informatika (3 JP)	Kelas / Semester : X/Ganjil	Materi : Jaringan Komputer	Tanggal : 20/07/2020
A. Tujuan Pembelajaran Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM Informatika serta menggunakan model Flipped Classroom , Blended Learning dan Project Based Learning (PjBL) peserta didik dapat menjelaskan konsep teknologi dasar terkait jaringan komputer (server, client, protokol, topologi jaringan), melakukan transfer data dan bagaimana simpul jaringan berinteraksi.				
B. Sumber Belajar banyak sumber yang bisa diambil, diantaranya terdapat pada rumah belajar kemdikbud. Ini salah satu video tentang desain topologi jaringan komputer : https://www.youtube.com/watch?v=IRNcZEgWrw4 Modul dan bahan materi pendukung lainnya ada pada pada classroom SMAN 12 Garut : http://classroom.google.com (sman12garut) Sumber rujukan aktivitas pembelajaran : Al-Qur'an	C. Kegiatan Pembelajaran 1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classroom) Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui Google Classroom (akun SMAN 12 Garut) dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang kurang dimengerti untuk ditanyakan kepada guru. <i>(QS. An-Nahl : 43) dan (QS. Al-Anbiya :7) Artinya: Maka tanyakanlah kepada orang yang berilmu, jika kamu tidak mengetahui.</i> 2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Doa, Absensi, Apersepsi dan Motivasi. <i>(QS. Al-Mumin : 60) Artinya: “Berdoalah kepad-Ku, pasti akan Aku kabulkan”</i> • Guru Memberi pengantar materi pembelajaran • Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa. 3) Kegiatan Inti (Tahap 3 : Flipped Classroom) Peserta didik secara individu melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan tentang jaringan komputer untuk didiskusikan. https://www.youtube.com/watch?v=IRNcZEgWrw4 Peserta didik secara berkelompok, mengkaji lembar kegiatan/aktivitas eksperimen dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan serta pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk memecahkan masalah di Google Classroom. <ul style="list-style-type: none"> • Jaringan Client-Server, Protokol, Switch, Router, Accesspoint, IP Address • Packet Tracer <i>(QS. An-Nahl : 125) Artinya :</i> <i>Teknik pembelajaran dengan berdiskusi, berdebat demi menemukan kebenaran</i>			
D. Penilaian https://forms.gle/2n8JDc6pnQsENHJaA (Sikap) dan https://supriagustina.blogspot.com/ / http://classroom.google.com (Pengetahuan) Studi Kasus (Project) Sebuah kantor memiliki 2 buah Ruang Gedung dengan jumlah komputer dan laptop masing-masing R. Gedung: A = 3 unit, B = 3 unit. Dengan peralatan jaringan yang ada yaitu 1 buah router dan 2 buah switch Topologi yang paling efisien digunakan dan gambarkan desain topologi jaringan komputernya!				
E. Catatan / Rekomendasi Perlu penguatan pada pembahasan Jaringan Komputer tingkat lanjut pada pertemuan berikutnya untuk memperkuat project akhir siswa . <i>(QS. Al-Insyirah : 7-8) Artinya : Apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.</i>				
Email : supriagustina@gmail.com		Daily Action Plan		Agus Supriatna, S.Pd, M.Si

Mengetahui Kepala Sekolah

Guru TIK/Informatika

Sutadi, S. Pd, M. Pd

NIP. 197102091995121002

Agus Supriatna, S.Pd, M.Si

NIP. 1979084260033582