



# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

## **(RPP)**



**NAMA GURU : IIN ARYANI, S.Kom**

---

**DINAS PENDIDIKAN PROVINSI LAMPUNG  
SMK NEGERI 1 TEGINENENG  
TAHUN 2020**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMKN 1 TEGINENENG</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Komputer dan Jaringan Dasar</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: K3LH Di Lingkungan Kerja</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 JP (@ 30 menit) X 1 Pertemuan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X / Ganjil</b>
<b>Pertemuan Ke -</b>	<b>: 1 ( Satu )</b>

### A. Kompetensi Inti:

- KI.3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI.4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Teknik Komputer dan Jaringan*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## **B. Kompetensi Dasar:**

1. KD pada KI pengetahuan
  - 3.1. Menerapkan K3LH disesuaikan dengan lingkungan kerja
2. KD pada KI Keterampilan
  - 4.1. Melaksanakan K3LH di Lingkungan Kerja

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Indikator KD pada KI pengetahuan:
  - 3.1.1 Menjelaskan Prinsip K3LH
  - 3.1.2 Menentukan Prosedur K3LH
2. Indikator KD pada KI Keterampilan:
  - 4.1.1 Mengikuti Prosedur K3LH
  - 4.1.2 Mengimplementasikan K3LH

## **D. Tujuan Pembelajaran:**

- a. Menjelaskan Prinsip K3LH
- b. Menjelaskan Prosedur K3LH
- c. Menerapkan K3LH di lingkungan kerja

## **E. Materi Pembelajaran:**

### **1. Fakta:**

K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja sangat perlu diperhatikan dan diterapkan.

### **2. Konsep:**

Dalam memberikan pemahaman mengenai K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja dapat dilakukan menggunakan modul mengenai K3LH itu sendiri dan bisa juga menggunakan media pembelajaran berupa multimedia/ sebuah video yang menampilkan cara-cara atau langkah-langkah mengenai K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja sehingga lebih mudah untuk di pahami dan di ikuti.

### 3. Prinsip:

Menerapkan K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja perlu diterapkan sehingga dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja sesuai dengan prosedur penggunaan komputer yang baik dan benar sehingga terhindar dari kecelakaan-kecelakaan yang bisa timbul akibat kelalaian dalam penggunaan komputer.

### 4. Prosedur:

- a. Penjelasan Peraturan perundang-undangan yang mengatur K3LH.
- b. K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja dan penerapannya.
- c. Kesalahan dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja yang tidak sesuai dengan prosedur penerapan K3LH.
- d. Kecelakaan yang timbul karena tidak memperhatikan K3LH dalam penggunaan komputer yang sering terjadi di lingkungan kerja.

### F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Media : Power Pint (PPT), Video
- Metode : Diskusi, Praktek, Penugasan ( Individu / Kelompok )

### G. SUMBER BELAJAR

- Bahan Ajar Modul
- Internet <https://www.youtube.com/watch?v=KXdVB7wYtv8>  
<https://www.youtube.com/watch?v=BZvPG9ehp5s>

)

## H. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Pembelajaran	Proses Saintifik	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan</li> <li>• Guru mengucapkan salam pada siswa.</li> <li>• Pengkondisian Kelas (berdoa, mengecek kehadiran, mengecek lingkungan kelas dan kebersihan kelas)</li> <li>• Guru memberi motivasi untuk siswa</li> <li>• Melakukan apersepsi (Mengevaluasi secara garis besar materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang merakit komputer).</li> <li>• Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab salam</li> <li>• Siswa melakukan doa bersama sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran</li> <li>• Siswa mendengarkan motivasi dari guru</li> <li>• Siswa mendengarkan penyampaian garis besar materi yang akan disampaikan</li> </ul>	3 Menit
<b>Kegiatan Inti</b> <i>Fase I :</i> <i>Simulation</i> (Simulasi/ Pemberi rangsangan	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan video tentang langkah-langkah dalam menggunakan komputer</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengamati sikap duduk teman dan menayakan apakah sudah sesuai dengan K3LH jika berada Didepan komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati video tentang K3LH dalam penggunaan komputer dan memahami modul belajar tentang K3LH dalam penggunaan komputer</li> <li>• Siswa mengamati sikap duduk teman dan menayakan apakah sudah sesuai dengan K3LH jika berada didepan komputer</li> </ul>	2 Menit
<i>Fase 2 :</i> <b>Problem statement</b> (pernyataan/ identifikasi masalah)	Menanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (4) kelompok.</li> <li>• Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan tentang K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya kepada dirinya atau teman kelompok / mendiskusikan identifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan antara kecelakaan kerja dengan K3LH</li> <li>• Siswa bertanya kepada guru dan teman sekelompok mereka apa</li> </ul>	3 Menit

			saja permasalahan dan kecelakaan yang timbul dalam lingkungan kerja	
Fase 3 : <b>Data collection</b> (Pengumpulan Data)	Meng Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan mengenai K3LH</li> <li>• Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk menganalisis kecelakaan kerja dan penerapan K3LH</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengumpulkan informasi mengenai K3LH di lingkungan kerja</li> <li>• Siswa mengumpulkan kecelakaan-kecelakaan yang terjadi dalam lingkungan kerja tanpa memperhatikan K3LH</li> </ul>	3 Menit
Fase 4 : <b>Verification</b> (Pembuktian)	Meng Asosiasi  Dan  Meng komunikasi kan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (4) kelompok.</li> <li>• Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan tentang K3LH dalam penggunaan komputer di lingkungan kerja</li> <li>• Guru meminta siswa melakukan kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya penerapan K3LH dapat mengurangi kecelakaan kerja</li> <li>• Guru menunjuk kelompok untuk mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil kerja kelompok masing-masing secara acak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan mendemokan kecelakaan yang dalam penggunaan komputer yang bias terjadi karena tidak memperhatikan K3LH dalam penggunaan komputer, masing-masing kelompok ditunjuk dengan sistem acak</li> <li>• Siswa mempraktekkan penggunaan komputer sesuai dengan prosedur K3LH</li> <li>• Siswa menganalisis kecelakaan yang bisa terjadi dalam penggunaan komputer karena tidak memperhatikan K3LH</li> <li>• Siswa menjelaskan langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk menghindari kecelakaan yang bisa terjadi dan apa saja yang bisa mencegah terjadinya kecelakaan dalam lingkungan kerja</li> <li>• Peserta didik mengamati dan memberi tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain</li> </ul>	3 Menit
Fase 5 : <b>Generalization</b> (menarik kesimpulan/	Meng Komunikasi kan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan kesimpulan</li> <li>• Siswa membuat laporan tertulis</li> </ul>	4 Menit

generalisasi)		<p>semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil pembuktian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan waktu kepada setiap masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulan dari identifikasi masalah (mengkomunikasikan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan revisi terhadap hasil kesimpulan berdasarkan masukan pada saat presentasi</li> </ul>	
Penutupan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyimpulkan konsep yang benar tentang materi yang sudah disimpulkan oleh setiap kelompok</li> <li>• Guru mengumpulkan laporan hasil diskusi kelompok siswa</li> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Guru memberikan tugas</li> <li>• Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan berdoa terlebih dahulu</li> <li>• Penutupan</li> <li>• Guru mengucapkan salam penutup pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi kelompok masing-masing kepada guru</li> <li>• Siswa mencatat pokok bahasan atau materi yang akan dibahas pada minggu depan untuk dijadikan acuan belajar minggu depan sehingga siswa bisa mencari sumber-sumber informasi di rumah.</li> </ul>	2 Menit

## I. Alat Pembelajaran

a. Laptop

b. Proyektor

c. Whiteboard

## J. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p><b>Sikap</b></p> <p>1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/latihan</p>	<p>1. Pengamatan /observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama pembelajaran dan saat diskusi</li> </ul>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan</li> <li>4. Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan.</li> </ol>		
2.	<p><b>Pengetahuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan kecelakaan yang timbul dalam lingkungan kerja karena tidak memperhatikan K3LH dalam penggunaan komputer</li> <li>2. Menjelaskan langkah-langkah dalam mengatasi kecelakaan dalam penggunaan komputer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 2</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal saat pembelajaran</li> </ul>
3.	<p><b>Keterampilan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendemokan kecelakaan yang timbul dalam penggunaan komputer karena tidak memperhatikan K3LH dalam penggunaan komputer</li> <li>2. Menpraktekkan penggunaan komputer yang baik dan benar sesuai dengan K3LH dalam penggunaan komputer</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Praktek <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 3</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat diskusi dan menyusun laporan</li> </ul>

#### 4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60

**LAMPIRAN 1**  
**LEMBAR PENGAMATAN PENILAI SIKAP**  
**PENILAIAN OBSERVASI**

No	Nama Siswa/ Kelompok	Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Teliti				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
9.																		
10.																		
11.																		
12.																		
13.																		
14.																		
15.																		
16.																		
17.																		
18.																		
19.																		
20.																		

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

**Jujur**

- a. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- b. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- c. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- d. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

**Disiplin**

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

**Tanggung Jawab**

- a Melaksanakan tugas secara teratur.
- b Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c Mengajukan usul pemecahan masalah. d Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

**Teliti**

- a.Mengerjakan tugas dengan baik dan benar
- b.Memanfaatkan bahan praktek dengan efektif dan efisien
- c.Membaca parameter alat ukur dengan benar
- d.Menggunakan peralatan praktek sesuai SOP

Nilai akhir sikap diperoleh dari **modus** (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas. Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

**LAMPIRAN 2**  
**LEMBAR TES TULIS**

**Penilaian Pengetahuan**

Tes Tertulis

1. Sebutkan pengertian dari K3LH
2. Jelaskan UU yang mengatur K3LH
3. Apa saja yang dapat dilakukan untuk menghindari efek negatif dari bekerja dengan komputer
4. Sebutkan contoh kecelakaan dalam penggunaan komputer
5. Posisikan Komputer sesuai dengan K3LH

**Teknik Penskoran**

Nomor Soal	Langkah penyelesaian	Penskoran
1.	<p>Pengertian dari K3LH</p> <p>K3LH adalah singkatan dari “Kesehatan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup” yaitu mengenai program kesehatan dan keselamatan kerja dan lingkungan hidup pada suatu perusahaan atau pada suatu instansi lain yang mempunyai banyak tenaga kerja/ karyawan. Atau definisi K3LH yang lainnya adalah suatu upaya perlindungan agar karyawan/ tenaga kerja selalu dalam keadaan selamat dan sehat selama melakukan pekerjaannya di tempat kerja termasuk juga orang lain yang memasuki tempat kerja maupun proses produk dapat secara aman dalam produksinya.</p>	20
2.	<p>UU yang mengatur K3LH</p> <p>Undang-Undang yang mengatur K3 adalah sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Undang-undang No. 1 Tahun 1970 tentang Keselamatan Kerja Undang-Undang ini mengatur dengan jelas tentang kewajiban pimpinan tempat kerja dan pekerja dalam melaksanakan keselamatan kerja.</li><li>- Undang-undang nomor 23 tahun 1992 tentang Kesehatan. Undang-Undang ini menyatakan bahwa secara khusus perusahaan berkewajiban memeriksakan kesehatan badan, kondisi mental dan kemampuan fisik pekerja yang baru maupun yang akan dipindahkan ke tempat kerja baru, sesuai dengan sifat-sifat pekerjaan yang diberikan kepada pekerja, serta pemeriksaan kesehatan secara berkala. Sebaliknya para pekerja juga berkewajiban memakai <u>alat pelindung diri (APD)</u> dengan tepat dan benar serta mematuhi semua syarat keselamatan dan kesehatan kerja yang diwajibkan. Undang-undang nomor 23 tahun 1992, pasal 23 Tentang Kesehatan Kerja juga menekankan pentingnya kesehatan kerja</li></ul>	20

	<p>agar setiap pekerja dapat bekerja secara sehat tanpa membahayakan diri sendiri dan masyarakat sekelilingnya hingga diperoleh produktifitas kerja yang optimal. Karena itu, kesehatan kerja meliputi pelayanan kesehatan kerja, pencegahan penyakit akibat kerja dan syarat kesehatan kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan Undang-Undang ini mengatur mengenai segala hal yang berhubungan dengan ketenagakerjaan mulai dari upah kerja, jam kerja, hak maternal, cuti smpai dengan keselamatan dan kesehatan kerja. Sebagai penjabaran dan kelengkapan Undang-undang tersebut, Pemerintah juga mengeluarkan Peraturan Pemerintah (PP) dan Keputusan Presiden terkait penyelenggaraan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), diantaranya adalah :</li> <li>- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 11 Tahun 1979 tentang Keselamatan Kerja Pada Pemurnian dan Pengolahan Minyak dan Gas Bumi</li> <li>- Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1973 tentang Pengawasan Atas Peredaran, Penyimpanan dan Penggunaan Pestisida</li> <li>- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 1973 tentang Pengaturan dan Pengawasan Keselamatan Kerja di Bidang Pertambangan</li> <li>- Keputusan Presiden Nomor 22 Tahun 1993 tentang Penyakit Yang Timbul Akibat Hubungan Kerja</li> </ul>	
3.	<p>Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menghindari efek negatif dari bekerja dengan komputer antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aturilah posisi tubuh saat bekerja dengan komputer sehingga kita merasa nyaman</li> <li>2. ATurlah posisi perangkat komputer dan ruangan sehingga memberi tasan nyaman bagi kita</li> <li>3. Makan, minum, dan istirahatlah yang cukup</li> <li>4. Gerakkan badan untuk mengurangi ketegangan otot dan pikiran, dan olahragalah secara teratur</li> <li>5. Sesekali alihkan pandangan ke luar ruangan untuk meny egarkan mata</li> </ol>	20
4.	<p>Beberapa contoh kecelakaan dalam penggunaan komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Terpeleset, biasanya karena lantai licin. Terpeleset dan terjatuh adalah bentuk kecelakaan kerja yang dapat terjadi di laboratorium. Akibatnya : Ringan: memar Berat: fraktura, dislokasi, memar otak, dan lain-lain.</li> <li>- Risiko terjadi kebakaran (sumber: bahan kimia, kompor) bahan desinfektan yang mungkin mudah menyala (<i>flammable</i>) dan beracun. Kebakaran terjadi bila terdapat 3 unsur bersama sama yaitu: oksigen, bahan yang mudah terbakar dan panas. Akibatnya :</li> <li>- Timbulnya kebakaran dengan akibat luka bakar dari ringan sampai berat bahkan kematian.</li> </ul>	20

	- Timbul keracunan akibat kurang hati-hati.	
5.	<p>Posisikan Komputer sesuai dengan K3LH</p> <p><i>Posisi Monitor :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitor harus diletakkan di tempat yang tidak memantulkan cahaya lain</li> <li>• Letakkan monitor lebih rendah dari garis horizontal mata</li> <li>• Aturilah cahaya monitor (contrast/brightness) agar tidak terlalu gelap dan terang</li> <li>• Sering-seringlah mengedipkan mata (minimal 5 detik setiap 10 menit), apabila mata terasa lelah pijitlah mata secara perlahan dan alihkan pandangan anda ke tempat lain</li> </ul> <p><i>Posisi Keyboard :</i> letakkan kerboar di tempat yang mudah dijangkau, jangan terlalu jauh dan terlalu dekat, jangan sampai posisi keyboard membuat anda harus membungkuk atau menegadah.</p> <p><i>Posisi Mouse :</i> sama seperti keyboard, posisi mouse jangan terlalu jauh dan terlalu dekat, usahakan posisi mouse dan keyboar sejajar.</p> <p><i>Posisi Meja dan Kursi :</i> Meja dan kursi harus berada dalam posisi yang membuat kita nyaman agar tidak membuat otot kita tegang atau kelelahan, kursi usahakan yang mempunyai busa dan mempunyai sandaran yang nyaman. Tinggi meja yang baik adalah 55-75 cm.</p>	20
	Jumlah skor	100
	<b>Nilai</b>	
$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah bobot skor}} \times 100$		

## Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Nama	Skor
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

**LAMPIRAN 3**  
**LEMBAR PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN**  
**Rubrik Penskoran Aspek Keterampilan**

**Praktikum Mendemokan K3LH dalam penggunaan komputer.**

1. Demokan bagaimana penggunaan komputer yang baik dan benar sesuai dengan K3LH dalam penggunaan komputer yang terdiri dari :
  - a. Posisi duduk
  - b. Posisi kaki
  - c. Posisi tangan
  - d. Posisi pandangan

No	Deskripsi kegiatan	Kriteria	Skor
1	Hasil Kerja	Tingkat kemiripan dan fungsionalitas title	0 – 100
2	Presentasi hasil karya	Presentasi sangat bagus Presentasi bagus Presentasi kurang bagus Presentasi tidak bagus	81 – 100 71 - 80 51 - 70 30 - 50

**Lembar Penilaian Aspek keterampilan**

No	Nama	Penilaian Aspek Keterampilan		
		Hasil Kerja	Presentasi	Total
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

17				
18				
19				
20				

**Keterangan:**

Total Nilai Aspek Keterampilan = (Nilai Hasil Kerja + Nilai Presentasi)/2

Tabel Nilai Akhir

Interval Skor	Predikat	Kriteria
96 – 100	A	SB
91 – 95	A-	
86 – 90	B+	B
81 – 85	B	
75 – 80	B-	
70 – 74	C+	C
65 – 69	C	
60 – 64	C-	
55 – 59	D+	K
≤ 54	D	

**Pesawaran, Juli 2020**  
**Guru Mata Pelajaran,**

**Iin Aryani, S.Kom**