



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 SEMENDAWAI SUKU III
TERAKREDITASI "A"



Alamat : Jl. Raya Desa Karang Endah Kec. Semedawai Suku III Kab. OKU Timur
Website : sman1ss3.sch.id Email : sman1ss3@ymail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Semendawai Suku III
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Teknik Komputer (Interaksi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna)
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (3x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 dan KI 2	
<p>KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> <p>Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (<i>indirect teaching</i>) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran</p>	
KI 3	KI 4
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.	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)
Kompetensi Pengetahuan	
<p>3.2.1 Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna serta mengenal jenis-jenis permasalahan pada komputer. (C2)</p> <p>3.2.2 Mengetahui jenis-jenis persoalan terkait penggunaan komputer yang lebih kompleks dari sebelumnya.</p>	<p>3.2.1.1 Menganalisis (C4) interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</p> <p>3.2.1.2 Mengkreasikan (C5) interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</p> <p>3.2.1.3 Menganalisis (C4) berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi baik</p> <p>3.2.1.4 Menyusun (C5) daftar referensi menggunakan table of reference</p>
Kompetensi Keterampilan	
<p>4.2. Melakukan interaksi (transfer data, <i>tethering</i>) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.</p>	<p>4.2.1 Menggunakan (P4) dua atau lebih perangkat yang berbeda untuk interaksi (transfer data, <i>tethering</i>)</p> <p>4.2.2 Mengirim (P3) data dengan media transmisi</p> <p>4.2.3 Menyusun (P2) laporan hasil interaksi dengan dua atau lebih perangkat yang berbeda</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran *Computational Thinking* dan STEAM dengan menggunakan model pembelajaran *Fliped Classroom*, *Blended Learning* dan *Project Based Learning* (PjBL) peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna, mengenal jenis-jenis permasalahan pada komputer serta melakukan interaksi (transfer data, *tethering*) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda dengan penuh kejujuran, teliti, disiplin, tanggung jawab, kerja keras dan menerima pendapat orang lain melalui kompetensi yang diharapkan berikut ini:

1. Melalui kegiatan mengamati **gambar** dan **video** yang ditampilkan guru, peserta didik mampu **membuat** pertanyaan kritis mengenai interaksi antar perangkat komputer
2. Melalui kegiatan tanya jawab di awal pembelajaran peserta didik mampu **membuat** peta konsep tentang interaksi antar perangkat komputer
3. Melalui kegiatan membaca materi secara mandiri (**buku paket dan link one drive**) sebelum pembelajaran peserta didik mampu **menguraikan** berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya
4. Melalui kegiatan membaca instruksi, peserta didik mampu **melakukan** interaksi berupa transfer data atau tethering antara dua atau lebih perangkat.
5. Melalui kegiatan penjelasan materi dari **powerpoint**, peserta didik mampu **menganalisis** berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik
6. Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu **membuat** laporan terkait interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna dalam bentuk bagan.
7. Melalui presentasi hasil kerja peserta didik yang dipandu oleh guru, peserta didik mampu **menyusun** tanggapan dan pertanyaan kritis terkait hasil kelompok.
8. Melalui kegiatan evaluasi diskusi kelompok, peserta didik mampu **menghasilkan** laporan transfer data antar dua atau lebih perangkat.

LITERASI

KOLABORASI
GURU DENGAN
SISWA

H
O
T
S

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kedisiplinan
4. Kemandirian

E. Materi Pembelajaran

STEAM

<p>Science (Ilmu Pendidikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Factual: hardware, software dan brainware 2. Konseptual: integrasi antar aplikasi. Langkah-langkah integrasi antar perangkat: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memanfaatkan tethering koneksi internet smartphone ke komputer/laptop ✓ Melakukan transfer data antar smartphone ✓ Menyimpan hasil transfer data menjadi satu lokasi penyimpanan 3. Prosedural: Langkah-langkah integrasi antar perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna komputer. 	<p>Technology (Teknologi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aplikasi perekam layar untuk membuat video tutorial. 2. Menggunakan aplikasi power point untuk menampilkan slide materi. 3. Menggunakan laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan materi slide power point dan memutar video tutorial.
<p>Engineering (Teknik)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang prosedur integrasi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna 	<p>Arts (Seni)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat video tutorial yang menarik dengan memberi suara, musik dan desain yang bagus. 2. Membuat slide power point yang berwarna menarik.
<p>Mathematics (Matematika)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkalkulasikan integrasi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna 	

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

- Laptop
- Infocus
- Smartphone dan Koneksi Internet

Media :

- Menggunakan aplikasi Microsoft office word
- presentasi menggunakan aplikasi power point
- Menggunakan video pembelajaran (media laman youtube)
- Menggunakan sosial media whatsapp/google classroom

Sumber belajar

- Buku paket Informatika SMA kelas X Kurikulum 2013
- Buku pelajaran Informatika yang relevan
- Literatur lain (surat kabar, majalah dan internet)

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.2.1.	Menganalisis interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna
3.2.2.	Mengkreasikan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan: *Scientific*

Model : *Blended learning*

Metode : *Discovery learning*

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Catatan: seluruh kegiatan *chat room* dan *upload* hasil karya, materi menggunakan aplikasi *Microsoft office*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
a. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi waktu	Kegiatan	Alokasi waktu
Orientasi (<i>Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi).</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran oleh salah satu peserta didik (Religiusitas) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapuhan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (integritas, kemandirian) ❖ Menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk memupuk rasa nasionalisme 	5		

Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menyimak apersepsi materi/ kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi /kegiatan sebelumnya <i>(4C)</i>. ❖ Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab <i>(4C)</i> yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 	5	<p>Mencari bahan, contoh video tentang interaksi perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Upload bahan materi</p>	Sebelum tatap muka
Motivasi dan Pemberian Acuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 	5		
b. Kegiatan inti				
Pemberian rangsangan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil pembagian kelompok ❖ Seluruh peserta didik dalam kelompok masing-masing memusatkan perhatian <i>(Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (karakter)</i> pada topik: menganalisis dan mengkreasikan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru lewat slide power point dan penjelasan klasikal yang berkaitan dengan komponen dan interaksi dari perangkat komputer ❖ Menyimak penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global 	15	<p>Membentuk kelompok dengan menggunakan WA group atau google classroom</p> <p>Mencari bahan, contoh video tentang komponen dan interaksi antar perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Share screen materi</p>	<p>Sebelum tatap muka</p> <p>Saat pembelajaran</p>

	tentang materi pelajaran mengenai : <i>komponen dan interaksi dari perangkat komputer</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian dan mencari informasi.			
Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis interaksi antar perangkat komputer dengan membuat 5 pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari: <ol style="list-style-type: none"> 1) Apa saja bagian-bagian dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer? 2) Siapa saja yang termasuk dalam pengguna komputer? 3) Bagaimana caranya menjadi seorang pengguna komputer yang baik dan beretika? 4) Dapatkah kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak berfungsi tanpa adanya pengguna? 5) Dapatkah sebuah perangkat keras berfungsi tanpa adanya perangkat lunak? ❖ Peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok untuk memecahkan 5 pertanyaan yang sudah disusun. ❖ Ide dan gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok, dicatat dan didiskusikan kembali untuk mencapai kesepakatan kelompok ❖ Jawaban hasil diskusi dituliskan dalam lembar kerja kelompok 	20	Chatt room menggunakan Aplikasi whatsapp atau google classroom	Sebelum tatap muka
Pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mencari informasi lain berkaitan dengan materi interaksi perangkat komputer 	10	Searching bahan/materi	Sebelum tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menggunakan sumber belajar buku penunjang, internet, video youtube dan sumber lainnya untuk menggali informasi sebanyak mungkin ❖ Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik ❖ Peserta didik kembali mendiskusikan gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. ❖ Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing. ❖ Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas. ❖ Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik. 			
Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik ❖ Ketua kelompok bersama anggota kelompok menyusun hasil pekerjaan mereka dalam bentuk manual (lembar kerja) 	10	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp atau google classroom	Sebelum tatap muka

Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis ke 5 pertanyaan yang telah disusun, dari hasil diskusi kelompok tentang perangkat keras, lunak dan hubungannya dengan pengguna. ❖ Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru. ❖ Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat. ❖ Peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok terkait 5 pertanyaan yang telah dianalisis. 	10	Share link Upload Materi Chat room	Sebelum tatap muka
Menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh. ❖ Peserta didik menunjukkan perangkat keras, lunak dan hubungannya dengan pengguna melalui presentasi. ❖ Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik. 	5	Share link	Sebelum tatap muka
c. Kegiatan Penutup				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. ❖ Peserta didik mendapat umpan balik. ❖ Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan berikutnya. ❖ Guru mempersilahkan salah satu peserta didik untuk menutup pertemuan dengan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan. 	5		

2. Pertemuan Kedua (2 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.2.3	Menganalisi berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan: *Scientific*

Model : *Blended learning*

Metode : *Discovery learning*

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Catatan: seluruh kegiatan *chat room* dan *upload* hasil karya, materi menggunakan aplikasi *Microsoft office*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi waktu	Kegiatan	Alokasi waktu
	Tatap Muka	Online			
a. Kegiatan Pendahuluan	Tatap Muka	Online			
Orintasi (<i>Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi)</i>).	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran oleh salah satu peserta didik (Religiusitas) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapuhan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (integritas, kemandirian) ❖ Menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk memupuk rasa nasionalisme 		5		

Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menyimak apersepsi materi/ kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi /kegiatan sebelumnya (4C). ❖ Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab(4C) yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 	5	<p>Mencari bahan, contoh video tentang interaksi perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Upload bahan materi</p>	Sebelum tatap muka
Motivasi dan Pemberian Acuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 	5		
b. Kegiatan inti				
Pemberian rangsangan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil pembagian kelompok ❖ Seluruh peserta didik dalam kelompok masing-masing memusatkan perhatian <i>(Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (karakter)</i> pada topik: menganalisis berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru lewat slide power point dan penjelasan klasikal yang berkaitan dengan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi 	15	<p>Membentuk kelompok dengan menggunakan WA group atau Google Classroom</p> <p>Mencari bahan, contoh video tentang komponen dan interaksi antar perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Share screen materi</p>	<p>Sebelum tatap muka</p> <p>Saat pembelajaran</p>

	<p>dengan baik</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimak penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian dan mencari informasi. 			
Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik ❖ Peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok untuk menganalisis berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik ❖ Ide dan gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok, dicatat dan didiskusikan kembali untuk mencapai kesepakatan kelompok ❖ Jawaban hasil diskusi dituliskan dalam lembar kerja kelompok 	15	Chatt room menggunakan Aplikasi whatsapp atau Google Classroom	Sebelum tatap muka
Pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mencari informasi lain berkaitan dengan materi interaksi perangkat komputer ❖ Peserta didik menggunakan sumber belajar buku penunjang, internet, video youtube dan sumber lainnya untuk menggali informasi sebanyak mungkin ❖ Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat 	10	Searching bahan/materi	Sebelum tatap muka

	<p>digunakan sebagai referensi oleh peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik kembali mendiskusikan gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. ❖ Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing. ❖ Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas. ❖ Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik. 			
Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik ❖ Ketua kelompok bersama anggota kelompok menyusun hasil pekerjaan mereka dalam bentuk manual (lembar kerja) 	10	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp atau Google clasroom	Sebelum tatap muka
Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik, dari hasil diskusi kelompok. ❖ Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru. ❖ Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat. ❖ Peserta didik menyajikan hasil diskusi 	10	Share link Upload Materi Chat room	Sebelum tatap muka

	kelompok terkait berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik			
Menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh. ❖ Peserta didik menunjukkan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik melalui presentasi. ❖ Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik. 	10	Share link	Sebelum tatap muka
c. Kegiatan Penutup				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. ❖ Peserta didik mendapat umpan balik. ❖ Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan berikutnya. ❖ Guru mempersilahkan salah satu peserta didik untuk menutup pertemuan dengan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan. 	5		

3. Pertemuan Ketiga (2 x 45 menit)

a. Indikator pencapaian kompetensi

No.	Deskripsi
4.2.1.	Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran Model : Problem Based Learning Pendekatan : Computational Thinking dan STEAM

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Catatan: seluruh kegiatan *chat room* dan *upload* hasil karya, materi menggunakan aplikasi *Microsoft office*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tata muka		Online	
a. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi waktu	Kegiatan	Alokasi waktu
Orientasi (<i>Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi).</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran oleh salah satu peserta didik (Religiusitas) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dan memperhatikan kerapuhan diri dalam mengawali kegiatan pembelajaran. (integritas, kemandirian) ❖ Menyanyikan salah satu lagu wajib nasional untuk memupuk rasa nasionalisme 	5		
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menyimak apersepsi materi/ kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi /kegiatan sebelumnya (4C). ❖ Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab (4C) yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 	5	<p>Mencari bahan, contoh video tentang interaksi perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Upload bahan materi</p>	Sebelum tatap muka
Motivasi dan Pemberian Acuan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 	5		
b. Kegiatan inti				
Pemberian rangsangan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil pembagian kelompok 	15	Membentuk kelompok dengan menggunakan WA group atau	Sebelum tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Seluruh peserta didik dalam kelompok masing-masing memusatkan perhatian (<i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (karakter)</i>) pada topik: mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru lewat slide power point dan penjelasan klasikal yang berkaitan dengan mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda ❖ Menyimak penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian dan mencari informasi. 		<p>Google classroom</p> <p>Mencari bahan, contoh video tentang komponen dan interaksi antar perangkat komputer</p> <p>Sharing link hasil temuan atas materi</p> <p>Share screen materi</p>	Saat pembelajaran
Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda melalui media transmisi ❖ Peserta didik melakukan praktik interaksi antar perangkat smartpone dengan cara saling mengirim data, gambar atau video. ❖ Ide dan gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok, dicatat dan didiskusikan kembali untuk mencapai kesepakatan kelompok ❖ Jawaban hasil diskusi dituliskan dalam lembar kerja kelompok 	15	Chatt room menggunakan Aplikasi whatsapp atau Google Classroom	Sebelum tatap muka

Pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mencari informasi lain berkaitan dengan materi mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda ❖ Peserta didik menggunakan sumber belajar buku penunjang, internet, video youtube dan sumber lainnya untuk menggali informasi sebanyak mungkin ❖ Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik ❖ Peserta didik kembali mendiskusikan gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. ❖ Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing. ❖ Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas. ❖ Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik. 	10	Searching bahan/materi	Sebelum tatap muka
Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing. ❖ Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik ❖ Ketua kelompok bersama anggota kelompok menyusun hasil pekerjaan mereka dalam bentuk lembar kerja 	10	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp atau Google Classroom	Sebelum tatap muka

Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menganalisis berbagai cara mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda, dari hasil diskusi kelompok. ❖ Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru. ❖ Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat. ❖ Peserta didik menyusun laporan terkait mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda 	10	Share link Upload Materi Chat room	Sebelum tatap muka
Menarik kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh. ❖ Peserta didik menunjukkan cara mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda melalui presentasi. ❖ Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik. 	10	Share link	Sebelum tatap muka
c. Kegiatan Penutup				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. ❖ Peserta didik mendapat umpan balik. ❖ Guru menyampaikan tugas kepada peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi ❖ Guru mempersilahkan salah satu peserta didik untuk menutup pertemuan dengan berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan. 	5		

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

a. Penilaian sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Instrumen dan rubrik penilaian
1	Observasi	Jurnal	Aspek penilaian : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, santun, kerja sama.	Saat Pembelajaran Berlangsung	Terlampir
2	Penilaian Diri	Check List	Memberikan angket kepada msing-masing peserta didik	Saat Pembelajaran Berlangsung	Terlampir
3	Penilaian Antar Teman	Angket	Memberikan angket kepada masing-masing peserta didik untuk menilai temannya.	Saat Pembelajaran usai	Terlampir

b. Penilaian Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Instrumen dan rubrik penilaian
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Sebutkanlah macam-macam perangkat keras?	Saat Pembelajaran Berlangsung	Terlampir
2	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Sebuah komponen pada komputer yang bisa disentuh, dilihat dan diraba adalah... a. Maleware b. Software c. Brainware d. Hardware e. Houseware	Saat Pembelajaran Berlangsung	Terlampir
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Tuliskan 3 jenis sistem operasi komputer!	Saat Pembelajaran usai	Terlampir
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Buatlah kelompok perangkat-perangkat keras komputer pada double folio, sertakan dengan gambar!	Saat Pembelajaran usai	Terlampir

c. Penilaian Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Instrumen dan rubrik penilaian
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Praktekkanlah integrasi antara penggunaan hardware, software dan brainware.	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Terlampir
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Rekamlah sebuah video menggunakan smartphone kalian contoh hubungan antara hardware, software dan brainware.	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Terlampir

2. Program tindak lanjut

a. Remedial

Remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM 78 dengan memberi tugas berupa:

- ✓ pembelajaran ulang
- ✓ bimbingan perorangan
- ✓ belajar kelompok
- ✓ pemanfaatan tutor sebaya

b. Pengayaan

Peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 diberikan pengayaan berupa:

- ✓ tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan
- ✓ mengerjakan soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) dan/atau
- ✓ meringkas buku-buku referensi.

Karang Endah, 3 Juli 2021

Mengetahui

Kepala SMAN 1 Semendawai Suku III

Guru MataPelajaran

Dra. SULIYAH, M.M.
NIP. 196508141995031002

BAMBANG SUTIKNO, S.Pd
NIP

