

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**



**OLEH :
KURNIAWAN, S.Kom**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

2020



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 1 SRAGI**

Alamat : Jln. Raya Sumber Agung Kecamatan Sragi
E-Mail : smkn1sragi.lamsel@gmail.com Website : www.smkn1sragi.sch.id
NSS : 4021208110048 NPSN : 10815077



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Sragi
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas/Semester : X/I
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Materi Pokok : Komponen perangkat keras dan fungsinya
Pertemuan Ke : 3 (Tiga)
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Tahun Pelajaran : 2020/2021

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 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.2	Menerapkan perakitan komputer	3.2.1	Menjelaskan bagian-bagian perangkat keras komputer
4.2.	Merakit komputer	4.2.1	Menerapkan prosedur K3 perakitan komputer

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Scientific Approach, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran Anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Peserta didik Mampu menyebutkan bagian-bagian perangkat keras komputer
2. Peserta didik Terampil dalam menunjukan bagian bagian perangkat keras komputer

E. Materi Pembelajaran

1. Komponen dan fungsi perangkat keras computer

Komponen komputer adalah salah satu kumpulan dari beberapa komponen-komponen yang memiliki fungsi saling berhubungan untuk menjalankan sebuah komputer. Jika salah satu dari komponen tersebut tidak ada, maka suatu komputer tidak akan berjalan. Komponen komputer sendiri terdiri dari beberapa komponen yaitu: komponen *hardware*, komponen *software* dan komponen *brainware*.

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific Approach

A. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1		Pendahuluan (15')			
a	Salam	<ul style="list-style-type: none">Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran	<ul style="list-style-type: none">Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak	Gogle Meet	1'
b		<ul style="list-style-type: none">Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin	<ul style="list-style-type: none">Peserta didik berdo'a menurut agama dan	Gogle Meet	1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
	Doa (Memulai pelajaran)	do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" 	Gogle Meet	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 	Gogle Meet	5'
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 	Gogle Meet	5'
2	Kegiatan Inti (60')				

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan slide bagian bagian perangkat keras komputer Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai bagian bagian perangkat keras komputer kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuka tayangan presentasi bagian bagian perangkat keras komputer oleh guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	Share link pada google classroom Whatsap Grup	10'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (e-book , referensi halaman web) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru 	Whatsap Grup, G meet	10'
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	Google classroom	10'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media bagian bagian perangkat keras komputer Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan bagian bagian perangkat keras 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan bagian bagian perangkat keras komputer sesuai dengan tugas yang diberikan Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, 	Whatsup Grub, G meet	20'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>dengan penuh tanggung jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<p>dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 	G. Meet	10
3	Penutup (15')				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	Whatsup Grup, google classroom	10'
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	Google classroom	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<p><i>Musik latar dimatikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 	G. Meet	1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		kelas untuk memimpin doa			
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	G Meet	1'

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Media :
 - a. PC (*personal computer*), Handphone
Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran
Bagi peserta didik menggunakan handphone sebagai media mengerjakan tugas
 - b. Link Youtube
Alat bantu untuk menyampaikan materi komponen perangkat keras komputer
2. Sumber:
 - a. E book bagian bagian perangkat komputer pada alamat link <https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/12/Budi-Perangkat-Keras-Komputer.pdf>
 - b. Referensi link tahapan perakitan komputer <https://4winmobile.com/perakitan-komputer/>
 - c. Referensi Link laporan perakitan computer <https://auliarahmatillah.wordpress.com/2015/03/03/laporan-merakit-pc/>

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 sragi

Sragi, juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

NYOMAN MISTER, M.Pd
NIP 19720706 200604 1 012

KURNIAWAN, S.Kom
NIP.

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**



**OLEH :
KURNIAWAN, S.Kom**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

2020



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 1 SRAGI**

Alamat : Jln. Raya Sumber Agung Kecamatan Sragi
E-Mail : smkn1sragi.lamsel@gmail.com Website : www.smkn1sragi.sch.id
NSS : 4021208110048 NPSN : 10815077



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Sragi
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas/Semester : X/I
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Materi Pokok : Spesifikasi Perangkat Keras Komputer
Pertemuan Ke : 4 (empat)
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
Tahun Pelajaran : 2020/2021

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 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.2	Menerapkan perakitan komputer	3.2.2	Memilih spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
4.2.	Merakit komputer	4.2.1	Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Scientific Approach, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran Anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

3. Peserta didik Mampu memilih spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
4. Peserta didik trampil Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan

E. Materi Pembelajaran

2. Spesifikasi komputer

Spesifikasi komputer merupakan suatu kebutuhan pengguna dalam memaksimalkan penggunaan perangkat komputer. Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam merakit komputer adalah untuk tujuan apa komputer di rakit, kualitas seperti apa yang di inginkan dan berapa biaya yang harus kita siapkan.

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific Approach

B. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1		Pendahuluan (15')			
a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	Gogle Meet	1'
b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan 	Gogle Meet	1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" 	Gogle Meet	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 	Gogle Meet	5'
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahamkan tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 	Gogle Meet	5'
2		Kegiatan Inti (60')			
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengunggah file slide presentasi spesifikasi komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuka memahami slide presentasi spesifikasi komputer oleh guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari 	Share link pada google classroom	10'
		<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai spesifikasi komputer kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	Whatsap Grup	
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati 	Whatsap Grup, G meet	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (e-book, referensi halaman web) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru 		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	Google classroom	10'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang spesifikasi komputer Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan spesifikasi komputer dengan penuh tanggung jawab Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan spesifikasi sesuai dengan tugas yang diberikan Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	Whatsup Grup, G meet	20'
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 	G. Meet	10
3	Penutup (15')				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menyampaikan 	Whatsup Grup, google	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<p>kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	classroom	
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	Google classroom	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<p><i>Musik latar dimatikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 	G. Meet	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	G Meet	1'

I. Alat dan Sumber Belajar

1. Media :

c. PC (*personal computer*), Handphone

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik menggunakan handphone sebagai media mengerjakan tugas

d. Link Youtube

Alat bantu untuk menyampaikan materi komponen perangkat keras komputer

2. Sumber:

d. Referensi link spesifikasi komputer

<http://vina2016.blogspot.com/2016/01/pengertian-spesifikasi-komputer.html>

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 sragi

Sragi, juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

NYOMAN MISTER, M.Pd
NIP 19720706 200604 1 012

KURNIAWAN, S.Kom
NIP.

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**



**OLEH :
KURNIAWAN, S.Kom**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

2020



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 1 SRAGI**

Alamat : Jln. Raya Sumber Agung Kecamatan Sragi
E-Mail : smkn1sragi.lamsel@gmail.com Website : www.smkn1sragi.sch.id
NSS : 4021208110048 NPSN : 10815077



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Sragi
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas/Semester : X/I
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Materi Pokok : Langkah Langkah Perakitan Komputer
Pertemuan Ke : 3 (Tiga)
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit
Tahun Pelajaran : 2020/2021

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 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.2	Menerapkan perakitan komputer	3.2.3	Menyebutkan langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industri
4.2.	Merakit komputer	4.2.3	Melakukan langkah langkah perakitan komputer sesuai standar industry

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Scientific Approach, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran Anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

5. Peserta didik Mampu Menyebutkan langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industri
6. Peserta didik Terampil dalam Melakukan langkah langkah perakitan komputer sesuai standar industry.

E. Materi Pembelajaran

3. Langkah langkah perakitan komputer

Perakitan Komputer yaitu, merangkai semua komponen komponen computer untuk menjadi sebuah PC yang siap digunakan. Salah satu perangkatst computer yang harus dirangkai adalah klonponen pada motherboard

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific Approach

C. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1		Pendahuluan (15')			
a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	Gogle Meet	1'
b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 	Gogle Meet	1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak" 	Gogle Meet	3'
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 	Gogle Meet	5'
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 	Gogle Meet	5'
2	Kegiatan Inti (240')				
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengupload video langkah langkah perakitan komputer Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai langkah langkah perakitan komputer kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuka video langkah langkah perakitan komputer oleh guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	youtube Whatsap Grup	10'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang 	Whatsap Grup, Gmeet	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (e-book, referensi halaman web) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi 	<p>telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru 		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	Google classroom	10'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tahap tahap perakitan komputer Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan tahapan perakitan komputer dengan penuh tanggung jawab Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perakitan komputer sesuai dengan tugas yang diberikan Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	Whatsup Grup, G meet	20'
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 	G. Meet	10
3	Penutup (15')				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menyampaikan 	Whatsup Grup,	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<p>kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	google classroom	
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	Google classroom	3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<p><i>Musik latar dimatikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 	G. Meet	1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	G Meet	1'

J. Alat dan Sumber Belajar

1. Media :
 - e. PC (*personal computer*), Handphone
Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran
Bagi peserta didik menggunakan handphone sebagai media mengerjakan tugas
 - f. Link Youtube
Alat bantu untuk menyampaikan materi langkah langkah perakitan komputer
2. Sumber:

Langkah perakitan computer

<http://blog.unnes.ac.id/setyani/2016/04/01/langkah-langkah-merakit-komputer-lengkap-dengan-gambar/>

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 sragi

Sragi, juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

NYOMAN MISTER, M.Pd
NIP 19720706 200604 1 012

KURNIAWAN, S.Kom
NIP.