

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA
SMK NEGERI 1 MENDOBARAT

Kelas / Semester	X (Sepuluh) / Ganjil	
Alokasi Waktu	30 Menit	
Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti proses pembelajaran: 1. Peserta didik dapat Menerapkan perakitan komputer 2. Peserta didik dapat Menjelaskan perakitan komputer 3. Peserta didik dapat Merakit komputer 4. Peserta didik dapat Memperbaiki komputer	KD Pengetahuan	KD Keterampilan
	3.2. Menerapkan perakitan komputer	4.2 Merakit komputer
	Indikator Pencapaian Kompetensi	
	3.2.1. Menerapkan perakitan komputer 3.2.2. Menjelaskan perakitan komputer	3.2.3. Merakit komputer 3.2.4. Memperbaiki komputer
Materi Pembelajaran :	Pertemuan 1 : Pengenalan Komponen Dasar Komputer Pertemuan 2 : Perakitan Komputer Pertemuan 3 : Memperbaiki Komputer	
Model : <i>Project Base Learning, Problem Base Learning</i> Metode : Diskusi (Latihan, dan Tugas) Pendekatan : <i>Scientific Learning</i>	Langkah Pembelajaran Pendahuluan 1. Peserta didik membuka <i>Google Classroom</i> dan mengisi absensi 2. Peserta didik mengakses <i>GoogleMeet</i> melalui <i>link</i> yang disediakan. 3. Peserta didik berdoa untuk mengawali pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menyampaikan informasi tentang materi beserta tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan Inti Stimulus 1. Guru menampilkan tayangan tentang perakitan komputer melalui <i>GoogleMeet</i> . 2. Siswa mengamati dan memahami tayangan tentang perakitan computer di <i>GoogleMeet</i> Identifikasi Masalah 1. Guru menanyakan maksud dari tayangan tentang perakitan komputer di <i>GoogleMeet</i> 2. Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang perakitan komputer. Pengumpulan data 1. Guru meminta siswa mengali informasi tentang perakitan computer dengan <i>browsing</i> di internet 2. Siswa menggali informasi tentang tentang perakitan computer dengan <i>browsing</i> di internet Pembuktian 1. Guru meminta siswa untuk merakit computer menggunakan <i>software PC building Simulator</i> 2. Siswa mendiskusikan dan merakit komputer secara berkelompok menggunakan <i>software PC Builder Simulator</i> Menarik kesimpulan 1. Siswa menyajikan hasil rakitan komputer menggunakan <i>PC Builder Simulator</i> . 2. Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok mengenai perakitan computer 3. Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru 4. Siswa menyimpulkan materi tentang tentang perakitan computer Penutup 1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas 2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui <i>google form</i> . 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya. 4. Guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum selesai pembelajaran.	
Alat dan Bahan : 1 Vidio Pembelajaran. 2 Slide Powerpoint. Media: 1. <i>Google Classroom</i> 2. <i>Google Meet</i> 3. <i>PC Builder Simulator</i> 4. Internet		
Penilaian Pembelajaran a. Sikap : Observasi b. Pengetahuan : Tes Formatif yang dikerjakan melalui <i>Google Classroom / Google Form</i> c. Keterampilan : Merakit komputer dengan <i>PC Builder Simulator</i> dan mengumpulkannya melalui <i>Goolge Classroom</i>		

Petaling, September 2020
Guru Mata Pelajaran

Muamar