



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMA NEGERI 1 BENGKAYANG**

Jalan Sanggau Ledo No.17 Bengkayang Telp/Fax ( 0562 ) 441019  
Website: [smansabky.sch.id](http://smansabky.sch.id), Email: [smansabky@yahoo.com](mailto:smansabky@yahoo.com), Kode Pos 79211



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah : SMA NEGERI 1 BENGKAYANG  
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar  
Keahlian : TKJ  
Kelas/Semester : X / 1 (satu)  
Tahun Pelajaran : 2021/2022  
Alokasi Waktu : 2 JP ( 2x 45 Menit)

**A. Tujuan Pembelajaran**

**1. Pengetahuan:**

• **Produk**

- Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa dapat Merinci bagian-bagian perangkat keras komputer dengan mengerjakan soal terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM.
- Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu Menganalisis spesifikasi komputer sesuai kebutuhan pekerjaan dengan mengerjakan soal terkait LP3 minimal nilai sama dengan KKM.
- Siswa diharapkan dapat mengkorelasikan langkah-langkah perakitan computer sesuai standar industri dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 3 minimal nilai sama dengan KKM.

• **Proses**

Siswa diharapkan dapat mengkonstruksi Langkah-langkah perakitan computer sesuai standar industri dengan mengerjakan evaluasi yang terkait dengan LP 4 minimal nilai sama dengan KKM.

**2. Keterampilan:**

Dengan menggunakan bahan praktek komputer yang sudah disediakan, siswa dapat melakukan perakitan komputer sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal nilai sama dengan KKM.

## **B. Kompetensi Dasar**

3.2 Menerapkan Perakitan Komputer

4.2 Merakit Komputer

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

### **1. Pengetahuan**

#### **a. Produk**

3.2.1 Merinci bagian-bagian perangkat keras komputer

3.2.2 Menganalisis spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan

3.2.3 Menkorelasikan perakitan komputer sesuai dengan standar industri

#### **b. Proses**

3.2.4 Mengkonstruksi Langkah-langkah perakitan komputer sesuai standar industry

### **2. Keterampilan**

4.2.1 Melakukan perakitan komputer sesuai standar industri

## **D. Materi Pembelajaran**

a. Dasar Komputer

b. Arsitektur dan Organisasi Komputer

c. Prinsip dan cara kerja komputer

d. Anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer

e. Alat kerja perakitan computer

f. Merakit Komputer

**E. Pendekatan** : TPACK

**Model** : Project Base Learning

**Metode** : Observasi, diskusi dan tanya jawab.

## **F. Media, Alat/bahan, dan Sumber Belajar**

- **Media**

1. Supriyanto, Buku *Jaringan Dasar 1 kelas X SMK/MAK*
2. Slide Materi perakitan Komputer (.PPT)
3. Video Tentang Perakitan Komputer

- **Alat / bahan**

1. Unit Komputer
2. Spidol
3. Papan white board
4. Laptop
5. LCD

- **Sumber Belajar :**

<https://www.situsnesia.com/2019/12/langkah-langkah-merakit-komputer-lengkap-beserta-gambar.html>

<https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/12/budi-Merakit-Komputer-Dengan-Cepat-Secara-Otodidak1.pdf>

<https://www.rajaputramedia.com/artikel/cara-merakit-komputer-sendiri-dengan-benar.php>

## G. Langkah pembelajaran

### 1. Kegiatan Pendahuluan

KEGIATAN	WAKTU
<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li><li>2. Guru menanyakan kepada peserta didik untuk kesiapan dan kenyamanan untuk belajar</li><li>3. Melakukan pengkondisian peserta didik</li><li>4. Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik secara tentang informasi kontekstual dengan manfaat dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>5. Mereview kembali materi pembelajaran sebelumnya sekaligus mengingatkan kembali siswa akan pentingnya K3LH pada saat praktikum</li><li>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li><li>7. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan</li><li>8. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan</li></ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>9. Guru Menayangkan beberapa gambar kepada peserta didik terkait dengan materi yang akan dipelajari dari berbagai sumber belajar dengan pertanyaan: <i>“Pernahkah ananda melihat benda ini sekitar tempat tinggal ananda? “</i> tampilkan gambar-gambar perangkat keras computer yang akan di rakit.</li><li>10. Peserta didik menerima tanya jawab terkait dengan tayangan beberapa contoh produk yang ditayangkan</li></ol>	10 Menit

## 2. Kegiatan Inti

<b>Penentuan Pertanyaan Mendasar (Penentuan Project)</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik diminta untuk merakit komputer sesuai dengan standar produksi, untuk keperluan Kantor di SMAN 1 Bengkayang</li><li>2. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kerja</li><li>3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati video yang ada di layar komputer tentang perakitan computer  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z_8PciYCsQM&amp;t=40s">https://www.youtube.com/watch?v=z_8PciYCsQM&amp;t=40s</a></li><li>4. Peserta didik membuat catatan kecil tentang materi atau video yang belum jelas untuk ditanyakan pada guru</li><li>5. Peserta didik mengajukan pertanyaan dari materi yang telah dicatat untuk acuan dalam mempraktekkan merakit computer</li></ol>	70 Menit
<b>Mendesain Perencanaan proyek</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik bertanya untuk memperoleh penjelasan yang mendetail dari guru dari tayangan video yang telah diputar</li><li>2. Guru menjelaskan dari masing – masing pertanyaan dari peserta didik agar peserta didik memahaminya</li><li>3. Guru mempraktekkan cara merakit komputer di depan peserta didik</li><li>4. Peserta didik memperhatikan dan mencoba praktek merakit komputer sendiri</li></ol>	
<b>Menyusun Jadwal</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik memahami penjelasan cara merakit komputer dari guru</li><li>2. Guru membuat jadwal untuk mengetes peserta didik dalam merakit komputer</li><li>3. Guru memberi tahu jadwal merakit komputer ke pada peserta didik</li><li>4. Peserta didik mendengarkan penjelasan atau informasi dari guru</li></ol>	
<b>Memonitor Peserta didik dan kemajuan proyek</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memanggil perkelompok untuk maju mempraktekkan atau mendemostrasikan merakit komputer</li><li>2. Peserta didik maju perkelompok sesuai dengan panggilan guru</li><li>3. Masing masing kelompok mempraktekkan atau mendemonstrasikan cara merakit komputer</li><li>4. Guru memperhatikan peserta didik dalam merakit komputer dan mengarahkan jika ada peserta didik yang belum tahu</li></ol>	
<b>Menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengamati hasil yang telah dibuat oleh peserta didik</li><li>2. Guru menguji hasil dari peserta didik merakit komputer</li></ol>	

- |  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Peserta didik mengamati penjelasan guru jika ada salah dalam merakit komputer</li> <li>4. Guru mengevaluasi dari hasil peserta didik dalam merakit komputer</li> </ol> |  |
|--|--|

### 3. Kegiatan Penutup

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara bersama-sama peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang perakitan komputer</li> <li>2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran.</li> <li>3. Peserta didik diberi tugas untuk melakukan mengerjakan latihan tentang perakitan komputer</li> <li>4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>5. Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup</li> </ol>	10 Menit
---	----------

## H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik penilaian

- a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

### 2. Instrumen penilaian

- a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci jawaban LP3
- d. LP4 : Assesmen kinerja Proses
- e. LP5 : Assesmen kinerja Keterampilan

### 3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan, Setelah melakukan penilaian dan refleksi diakhir kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik dengan Nilai :

#### **Remedial**

##### **1) Remedial pengetahuan**

- a. Nilai bawah angka Ketuntasan minimal (sesuai degree dari tujuan) diberikan tugas remedial, misalnya mengulang menjawab soal yang belum betul (bisa dikerjakan diluar jam pelajaran)
- b. Nilai atas angka Ketuntasan minimal (sesuai degree dari tujuan) diberikan tugas pengayaan, misalnya dengan memberikan tugas tambahan yang sepadan

##### **2) Remedial Keterampilan**

Pelaksanaan kegiatan remedial untuk keterampilan , disesuaikan dengan jenis dan tingkat kesulitan yang dialami peserta didik.

###### **a. Pemberian bimbingan secara individu**

Bimbingan individu diberikan apabila peserta didik mengalami kesulitan yang berbedabeda , sehingga memerlukan bimbingan secara individual , bimbingan diberikan sesuai dengan kesulitan yang dialami oleh peserta didik

###### **b. Pemberian bimbingan secara kelompok**

Bimbingan secara kelompok diberikan apabila dalam pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan yang sama

###### **c. Pemberian pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda**

Pemberian pembelajaran ulang dilakukan apabila peserta didik mengalami kesulitan. Pembelajaran ulang bisa dilakukan dengan dengan cara menyederhanakan materi, variasi cara penyajian dan penyederhanaan pertanyaan.

###### **d. Pemanfaatan tutor sebaya** yaitu peserta didik dibantu oleh teman sekelas yang telah mencapai KKM, baik secara individu maupun kelompok.

## **Pengayaan**

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui KKM yang telah ditentukan. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik. Fokus pengayaan adalah pendalaman dan perluasan dari kompetensi yang dipelajari

### **I. Lampiran**

- a. Materi pembelajaran
- b. Rubrik penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

---

Bengkayang, 05 Oktober 2021

Guru Mapel

---