

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Nama Sekolah	: SMA Negeri 3 Siak Hulu
Mata Pelajaran	: TIK
Kelas / Semester	: xi (sebelas) / 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan ( 1 x 10 menit)
Standar Kompetensi	: 1. Melakukan Operasi System Teknologi Informasi
Kompetensi Dasar	: 1.2 Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengenal beberapa kelompok aplikasi beserta fungsinya</li><li>• Mengenal beberapa aplikasi yang terdapat flafon di Media sosial</li><li>• Menggunakan beberapa program aplikasi yang terdapat dalam operating system atau adroid</li></ul>

### A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya 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
- **KI4:** 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, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- A. Siswa Dapat Mengenal beberapa kelompok aplikasi beserta fungsinya
- B. Siswa Dapat Mengenal beberapa aplikasi yang terdapat dalam operating system
- C. Siswa Dapat Menggunakan beberapa program aplikasi yang terdapat dalam operating system window dan adroid

C. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

D. Metode : Tanya jawab, diskusi, Praktik

E. Materi Pembelajaran : Pemamfatan teknologi Informasi dalam belajar dan kehidupan sehari – hari

F. Media:

1. Web Elearning
2. Google meet
3. *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
4. LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)

Sumber belajar:

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Peserta didik memberi salam, berdoa (PPK)
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

#### KEGIATAN INTI

**Kegiatan Literasi**

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Pemamfatan Teknologi Infomasi beserta Software Aplikasinya atau flapon dipakai

**Berpikir Kritis (*Critical Thinking*)**

Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan dari pertanyaan yang bersifat teoritis sampai ke pertanyaan factual dan penerapannya di kehidupan sehari-hari. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Pemamfatan Teknologi Infomasi

**Kerjasama (*Collaboration*)**

Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Pemamfatan Teknologi Infomasi serta contoh penerapannya di kehidupan sehari-hari.

**Berkomunikasi (*Communication*)**

Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.

**Kreativitas (*Creativity*)**

Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pemamfatan Teknologi Infomasi *Software Perangkat lunak atau Flapon yang cocok di gunakan* Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

**KEGIATAN PENUTUP**

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar,
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat,
3. Guru memberikan tugas mandiri,
4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

**D. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

1. **Penilaian Sikap:** Lembar Obeservasi,
2. **Penilaian Pengetahuan:** Lembar Kerja (LK) peserta didik,
3. **Penilaian Keterampilan:** Kinerja dan diskusi kelompok.

Mengetahui Kepala SMA N 3 Siak Hulu

Pandau Jaya , April 2021  
Guru Mata Pelajaran

Yuliarni .MSi  
NIP : 197210192006042004

Andi Babak, S.Kom M.M

