



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK NEGERI 2 MANADO
Mata Pelajaran : KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR
Komp. Keahlian : TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
Kelas/Semester : X / GANJIL
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Kompetensi Dasar : 3.2. Mengevaluasi Anatomi Komputer
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Kompetensi Inti

KD 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

KD 4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

KD 3.2. Mengevaluasi anatomi komputer

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

KD 3.2 Mengevaluasi anatomi komputer

- Menganalisis perangkat penyusun komputer
- Menganalisis spesifikasi perangkat komputer

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat:

- a. Memahami komponen perangkat penyusun komputer
- b. Mengklasifikasi komponen perangkat penyusun komputer
- c. Menjelaskan fungsi komponen perangkat penyusun komputer
- d. Memahami spesifikasi perangkat komputer
- e. Menerapkan spesifikasi perangkat komputer

E. Materi Pembelajaran

- a. Perangkat penyusun komputer
- b. Spesifikasi perangkat komputer

F. Model dan Metode

1. Pendekatan berfikir : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Observasi, diskusi dan tanya jawab.

G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran	Waktu	
1. PENDAHULUAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Melakukan pengkondisian peserta didik 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan 5. Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan 6. Melakukan Pre test. 	2 Menit	
2. KEGIATAN INTI		
<p>A.Pemberian rangsangan (Stimulation)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk melihat berbagai perangkat penyusun computer melalui bahan tayang atau benda asli • Guru menugaskan siswa membaca buku untuk menggali informasi tentang berbagai perangkat penyusun komputer • Guru menugaskan siswa untuk menambah informasi melalui internet • Siswa melihat bahan tayang atau benda asli yang disajikan oleh Guru • Siswa membaca buku untuk menggali informasi • Siswa mencari informasi tentang berbagai perangkat penyusun komputer lewat internet 	5 Menit
<p>B. Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehubungan dengan bahan tayang dan benda asli • Siswa memberikan pertanyaan sehubungan dengan bahan tayang dan benda asli yang disampaikan guru • Siswa mengidentifikasi berbagai komponen penyusun perangkat komputer melalui contoh yang disampaikan oleh guru 	
<p>C.Pengumpulan data (Data Collection)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok siswa untuk berdiskusi • Siswa dalam kelompok berdiskusi mengumpulkan data tentang berbagai komponen penyusun perangkat komputer baik melalui buku maupun internet 	

D .Pembuktian (verification)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membuat bahan presentase • Guru menugaskan siswa untuk menyampaikan hasil diskusi dan pengumpulan data kepada kelompok lain • Siswa membuat bahan presentase tentang berbagai komponen penyusun perangkat komputer • Siswa mempresentase kan hasil diskusi kepada kelompok lain • Siswa kelompok lain mendengar dan menanggapi • Guru menjadi moderator dan nara sumber 	
E. Menarik kesimpulan /Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan verifikasi data yang ada dan hasil diskusi, siswa dalam kelompok membuat kesimpulan • Siswa menyampaikan hasil kesimpulan yang dibuat dalam kelompok tentang komponen penyusun perangkat komputer • Guru membuat kesimpulan akhir 	
3 . PENUTUP		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bersama-sama siswa diminta untuk menyimpulkan tentang komponen penyusun perangkat komputer 2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh siswa secara individu untuk mengerjakannya. 4. Siswa diberi tugas untuk melakukan observasi tentang komponen penyusun perangkat komputer 5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. 6. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 	3 Menit	

H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Bahan tayang
2. Alat : LCD, Laptop
3. Bahan : Komponen komputer
4. Sumber Belajar : Modul , Internet

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik : Test
2. Bentuk:
 - Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
 - Penilaian keterampilan : Tes komponen komputer

Manado, April 2021
Guru Mata Pelajaran

Julius Jimmy Polii, S.Pd
NIP. 19670720 200012 1 00