

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMKS Nurul Islam Cianjur
Program keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi : Perakitan komputer
Alokasi Waktu : 3x45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
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

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.1. Menerapkan Perakitan komputer
 - a. Menjelaskan perangkat keras komputer
 - b. Menentukan spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan
- 4.1 Merakit komputer
 - a. Menganalisis bahan yang digunakan dalam perakitan komputer sesuai dengan kebutuhan pekerjaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui Media Presentasi/Modul dan LKPD diharapkan peserta didik mampu memahami tentang bahan yang digunakan dalam perakitan komputer dengan baik
2. Melalui Media Presentasi/Modul dan LKPD diharapkan peserta didik mampu menganalisis tentang bahan yang digunakan dalam perakitan komputer dengan tepat
3. Melalui Presentasi/Modul dan LKPD diharapkan peserta didik mampu Menganalisis bahan yang digunakan dalam perakitan computer dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Perakitan Komputer

1. perangkat keras komputer
2. bahan perakitan komputer

E. Metode Pembelajaran

1. Model : Problem based learning
2. Pendekatan : Student Centered Learning
3. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Modul
 - b. Power Point
 - c. Liveworksite
 - d. LKPD
 - e. Internet
2. alat/bahan
 - a. laptop
 - b. Smartphone
 - c. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Patwiyanto, S.Kom. Sri Wahyuni, S.Kom. Sumari Agus prasetyo, S.Kom. Komputer dan Jaringan Dasar:Penerbit Andi
 - b. Sumari Agus Prasetyo, S.Kom. Komputer dan Jaringan Dasar SMK Kelas X, :Penerbit Bumi Aksara
 - c. <https://www.liveworksheets.com/c?a=s&g=X&t=hmhj59dlysm&m=d&sr=n&l=bf&i=uncnxs&r=ag&db=0&f=dzduzfds&cd=pwvwq84naipvnlfexlklmpdb2ngnxgenp>

G. Langkah – Langkah Pembelajaran (PBL)

No	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik	
1	Kegiatan Pendahuluan :			
	Orientasi :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masuk tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka 2. Guru menginstruksikan kepada ketua/perwakilan kelas memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai; 3. Guru menanyakan kondisi peserta didik; 4. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk memperhatikan protokol kesehatan 3M pencegahan Covid-19 sebelum pembelajaran dimulai; 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi; 6. Guru memberikan motivasi semangat seperti tepuk tangan atau ice breaking untuk menambah semangat belajar peserta didik; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru; 2. Ketua/perwakilan kelas memimpin doa; 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru; 4. Peserta didik mendengarkan instruksi dari guru; 5. Peserta didik mendengarkan dan memberitahukan temannya yang tidak hadir; 6. Peserta didik mendengarkan/mengikuti instruksi dari guru; 	

	<p>Apresepsi :</p>	<p>7. Guru menanyakan atau mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - perangkat keras komputer - Bahan perakitan komputer <p>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai pada pertemuan sekarang;</p> <p>9. Guru mengaitkan materi perangkat keras komputer dengan kehidupan sehari-hari;</p> <p>10. Guru menyampaikan teknik penilaian dan metode pembelajaran yangdi gunakan pada pertemuan sekarang;</p> <p>11. Guru meminta peserta didik untuk membuka LKPD dan Bahan Ajar yang telah diberikan sebelumnya kepadapeserta didik</p>	<p>7. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya dan menjawab pertanyaan dari guru;</p> <p>8. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai;</p> <p>9. Peserta didik menyimak yang disampaikan oleh guru;</p> <p>10. Peserta didik menyimak teknik penilaian dan metode pembelajaran yang akan digunakan;</p> <p>11. Peserta didik membuka LKPD dan Bahan Ajar yang telah diberikan oleh guru;</p>	<p>12.</p>
--	---------------------------	---	--	------------

2	Kegiatan Inti :			
	Fase 1 : Stimulation (Pemberian Rangsangan/Stimulus)	Mengamati : 1. Guru menyajikan tayangan presentasi terkait perangkat keras komputer dengan melakukan <i>share screen</i> dan meminta siswa untuk memperhatikan materi yang ditayangkan;	Literasi (Literacy) : 1. Peserta didik mengamati tayangan yang diberikan oleh guru kemudian menuliskan hasil pengamatannya ke dalam LKPD;	
	Fase 2 : Problem Statement (Pernyataan/Identifikasi Masalah)	Menanya/Menalar : 1. Guru meminta pendapat peserta didik tentang hasil pengamatannya terkait dengan tayangan presentasi tersebut;	Berpikir Kritis (Critical Thinking): 1. Peserta didik memberikan tanggapan tentang hasil pengamatannya pada tayangan presentasi tersebut;	
	Fase 3 : Data Collection (Pengumpulan Data)	Menalar/Mengeksplorasi 1. Guru mengarahkan dan mengingatkan peserta didik mencari informasi yang relevan dari buku, bahan ajar yang sudah diberikan serta melalui media internet mengenai : - perangkat keras komputer - Bahan perakitan komputer 2. Guru menugaskan peserta didik untuk membuat kelompok untuk Menganalisis bahan yang digunakan dalam perakitan komputer	Literasi dan Kolaborasi (Collaboration): 1. Peserta didik mengumpulkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dengan topik materi yang diberikan; 2. Peserta didik membuat kelompok untuk menganalisis bahan yang digunakan dalam perakitan komputer	
	Fase 4 : Data Processing (Mengolah Data)	1. Guru membimbing peserta didik dalam proses pengolahan data, serta mengamati proses perkembangan	1. Peserta didik mengikuti arahan dan bimbingan dari guru;	

		<p>pembelajaran peserta didik;</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pencarian dan pengolahan informasi; 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan permasalahan yang mereka temui selama proses pengolahan informasi; 	
	<p>Fase 5 : Verification (Pembuktian)</p>	<p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dengan cara meminta salah satu dari peserta didik menyajikan hasil kerjanya, dan memberi umpan balik; 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengisi LKPD yang sudah diberikan sesuai dengan hasil yang sudah di dapatkan; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengikuti arahan dari guru dan menyajikan hasil kerjanya; 2. Peserta didik mengisi hasil yang didapatkan dan menyelesaikan tugas yang ada di LKPD; 	
	<p>Fase 6 : Generalization (Menyimpulkan)</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik dalam mengambil kesimpulan mengenai materi yang dipelajari dan menuliskan hasilnya ke dalam LKPD; 2. Guru memberikan penguatan jika Kesimpulan sudah benar, namun jika belum maka guru akan memberikan arahan untuk membuat kesimpulan; 3. Guru memberikan soal Evaluasi terkait pembelajaran hari ini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengambil kesimpulan mengenai materi yang dipelajari dan menuangkannya pada buku catatan dan pada LKPD; 2. Peserta didik menarik kesimpulan kembali setelah mendapatkan arahan dari guru; 3. Peserta didik mengisi Soal Evaluasi yang sesuai arahan guru 	

3	Kegiatan Penutup :			
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta tiap peserta didik untuk menyelesaikan LKPD berikut soal evaluasinya : 2. Guru melakukan refleksi terhadap KBM yang sudah dilaksanakan pada hari ini; 3. Guru memberikan motivasi untuk mengembangkan pengetahuan materi pembelajaran yang sudah dilakukan dan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang Perangkat Lunak Software (Sistem dan Aplikasi) 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, menjaga kesehatan, dan berdoa; 5. Guru meninstruksikan ketua kelas memimpin doa selesai pembelajaran; 6. Guru mengucapkan salam hangat kepada peserta didik pertanda pembelajaran telah berakhir. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyelesaikan LKPD berikut soal evaluasinya .: 2. Peserta didik menyimak hasil refleksi; 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru; 4. Peserta didik menyimak pesan yang disampaikan oleh guru; 5. Peserta didik berdoa diakhir pembelajaran; 6. Peserta didik menjawab salam. 	

H. Rubrik Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan

a. Rubrik Nilai Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Skor setiap soal				Nilai
		No. 1	No. 2	No.3	No.4	
1.						
2.						
3.						

b. Petunjuk Penilaian Pilihan Ganda

Nomor Soal	Bobot Soal
1-10	10
Jumlah skor maksimal	100

Keterangan :

1. Jika menjawab benar mendapatkan skor 10
2. Jika menjawab salah mendapatkan skor 0

$$\text{Penentuan Nilai} = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

2. Penilaian Keterampilan

No.	Aspek Penilaian	Skor (1-4)	Pencapaian (Checklist)	
			Terlaksana	Tidak Terlaksana
1	Persiapan			
2	Pelaksanaan (Sistematik Cara Kerja) <ul style="list-style-type: none">• Menganalisis bahan perakitan Komputer			
3	Waktu Pelaksanaan			
4	Laporan Hasil Kerja			

3. Penilaian Sikap

a. Instrumen dan Rubrik Penilaian Aspek Sikap

No	Nama Siswa	Santun (1-4)	Percaya diri (1-4)	Tanggung jawab (1-4)	Jujur (1-4)	Disiplin (1-4)
1						
2						
3						
....						

Keterangan :

4 = Jika Empat Indikator Terlihat

3 = Jika Tiga Indikator Terlihat

2 = Jika Dua Indikator Terlihat

1 = Jika Satu Indikator Terlihat

b. Indikator Penilaian Sikap

1) Santun

- a) Berinteraksi dengan teman dengan ramah
- b) Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c) Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d) Berprilaku sopan

2) Percaya Diri

- a) Mampu melakukan presentasi di depan umum
- b) Berani bertanya
- c) Mengemukakan pendapat
- d) Menjawab pertanyaan

3) Tanggung Jawab

- a) Melaksanakan tugas individu dengan baik
- b) Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan

- c) Mengembalikan barang yang dipinjam
 - d) Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan
- 4) Jujur
- a) Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan
 - b) Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpamenyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas
 - c) Melaporkan data atau informasi apa adanya
 - d) Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki
- 5) Disiplin
- a) Berpakaian rapih dan bersih
 - b) Tidak terlambat masuk ke kelas
 - c) Mengumpulkan tugas tepat waktu
 - d) Menggunakan Seragam sesuai dengan peruntukannya
- c. Kategori Nilai Sikap
- 1) Sangat Baik (SB) : Apabila memperoleh nilai akhir 4
 - 2) Baik (B) : Apabila memperoleh nilai akhir 3
 - 3) Cukup (C) : Apabila memperoleh nilai akhir 2
 - 4) Kurang (D) : Apabila memperoleh nilai akhir 1

4. Lembar Penilaian Keseluruhan

No	Nama	ASPEK			Jumlah
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
1.	Siswa 1				
2	Siswa 2				
3	Siswa 3				
....	Dst				

Soal Evaluasi

Mapel : Komputer dan Jaringan Dasar

Nama :

Kelas :

SILAHKAN PILIH JAWABAN YANG TEPAT

1. Mila seorang siswi smkn 1 langsa yang sedang membuat desain grafis dalam bentuk liftlet dengan mendengarkan musik a whole new world dengan volume yang keras, dia harus mencetak hasil dari desain grafis yang sedang dibuatnya. Berdasarkan keterangan diatas mila mengerjakan tugas dengan menggunakan katagori perangkat...
 - A. Input
 - B. Output
 - C. Proses
 - D. Feripheral
 - E. Perangkat computer
2. Sebuah komponen perangkat keras (hardware) yang pemasangannya cukup mudah tp kita harus berhati hati dalam pemasangannya, karena hardware tersebut merupakan komponen inti di dalam sebuah computer dan hampir semua pemerosesan ada di sana. Manakah gambar dibawah ini yang sesuai dengan penjelasan diatas!



3. Komputer di rumah saya mengalami kerusakan, contohnya ketika saya akan melakukan pekerjaan pembuatan laporan ternyata hasil ketikannya sebagian tidak ada beberapa hurup menjadikan hasilnya kurang maksimal. Sebetulnya perangkat apa yang harus saya perbaiki pertama kali.
 - A. Mose
 - B. Keyboard
 - C. Office
 - D. Monitor
 - E. Speaker

4. Deden memiliki Komputer di rumahnya yang sudah lama tidak di pakai kemudian deden berniat untuk memperbaikinya, setelah semua di cek ternyata ada salasatu hardware nya yang mengalami kerusakan, komputernya tidak bisa di instal sistem operasi. Komponen hardware apa yang deden harus ganti?
 - A. RAM
 - B. Monitor
 - C. Powersupply
 - D. Heatsink
 - E. DVD-Rom

5. Komponen hardware yang merupakan komponen penyimpanan dalam sebuah computer yang bersifat sementara atau tidak bisa menyimpan data pada saat komputer dimatiakan, komponen hardware tersebut adalah....
 - A. Hardisk
 - B. RAM
 - C. Power Supply
 - D. Heatsing
 - E. Motherboard