

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
Materi Pokok : Integrasi antar Aplikasi Microsoft Office  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (6 x pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :  
Menjelaskan dan mempraktikkan integrasi antar aplikasi Microsoft office.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang Microsoft Office? Dapatkah aplikasi Microsoft office saling terintegrasi?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	- Persiapan KBM dengan berdoa bersama ( <b>religius</b> ) - Melakukan presensi siswa - Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai - Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari
Pertemuan 1 & 2 (35 menit)	- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang integrasi antar aplikasi Microsoft office - Siswa mengumpulkan data dengan diskusi dengan cara ( <b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b> ) : <ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li><li>• Siswa merumuskan definisi Microsoft office</li><li>• Siswa mengidentifikasi jenis - jenis aplikasi Microsoft office</li></ul> - Siswa memaparkan hasil diskusi ( <b>komunikatif, menghargai</b> )
Pertemuan 3 & 4 (35 menit)	- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang Microsoft office ( <b>literasi</b> ) - Siswa mendengarkan penjelasan mengenai Microsoft office - Siswa berlatih menggunakan aplikasi Microsoft office dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya ( <b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b> ) : - Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas ( <b>komunikatif, menghargai</b> )
Pertemuan 5 & 6 (35 menit)	- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang penggunaan aplikasi Microsoft office ( <b>literasi</b> ) - Siswa mendengarkan penjelasan mengenai integrasi antar aplikasi Microsoft office - Siswa berlatih mengintegrasikan antar aplikasi microsoft office dengan cara diskusi ( <b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b> ) - Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas ( <b>komunikatif, menghargai</b> )
Penutup (5 menit)	- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran - Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan - Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa ( <b>religius</b> )

#### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis  
Keterampilan : Tes praktik

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memahami integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).	Menjelaskan cara melakukan integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).	Siswa dapat menjelaskan integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).	Tes tulis	Sebutkan 2 aplikasi Microsoft office yang dapat diintegrasikan dan berikan contoh penggunaannya!

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Mengintegrasikan antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi).	Mengintegrasikan Microsoft Excel dan Microsoft Word	Mengintegrasikan Microsoft Excel dan Microsoft Word	Tes Praktik	Buatlah sebuah dokumen dengan mengintegrasikan Microsoft Excel dan Microsoft Word!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Mengintegrasikan Microsoft Excel dan Microsoft Word	Proses mengintegrasikan Microsoft excel dan Microsoft word diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses mengintegrasikan Microsoft excel dan Microsoft word diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses mengintegrasikan Microsoft excel dan Microsoft word diselesaikan kurang benar	2
	Proses mengintegrasikan Microsoft excel dan Microsoft word diselesaikan tidak benar	1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
Materi Pokok : Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna  
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (4 x pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya.
- Menjelaskan interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna.
- Menjelaskan berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang hardware, software dan brainware?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li><li>- Melakukan presensi siswa</li><li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li><li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li></ul>
Pertemuan 1 & 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya</li><li>- Siswa mengumpulkan data berkaitan tentang perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :<ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li><li>• Siswa merumuskan definisi perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone</li><li>• Siswa mengidentifikasi fungsi perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone</li></ul></li><li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 3 & 4 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</li><li>- Siswa berlatih mengidentifikasi berbagai permasalahan perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak berfungsi dengan baik dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li><li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li><li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<b>religius</b>)</li></ul>

#### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis  
Keterampilan : Tes praktik

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna	Menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya	Siswa dapat menyebutkan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak komputer beserta fungsinya	Tes tulis	Jelaskan pengertian hardware dan software dan berilah contohnya!

Nilai = jumlah skor benar

Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Melakukan interaksi (transfer data) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda	Mempraktikkan interaksi dua atau lebih perangkat yang berbeda	Siswa dapat mempraktikkan transfer data dari laptop/ PC ke smartphone atau sebaliknya	Tes Praktik	Tunjukkan langkah kerja memindahkan file dari laptop/ PC ke smartphone dan dari smartphone ke laptop/ PC!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna	Proses interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna diselesaikan kurang benar	2
	Proses interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna diselesaikan tidak benar	1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
Materi Pokok : Mengenal jaringan komputer lebih teknis  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (6 x pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Menjelaskan pengertian, topologi dan jenis-jenis jaringan komputer.
- Menjelaskan manfaat jaringan komputer.
- Mengidentifikasi komponen-komponen jaringan komputer beserta fungsinya.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang jaringan komputer?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li><li>- Melakukan presensi siswa</li><li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li><li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li></ul>
Pertemuan 1 & 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang jaringan komputer</li><li>- Siswa mengumpulkan data dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :<ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li><li>• Siswa merumuskan definisi topologi dan jenis-jenis jaringan komputer</li></ul></li><li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 3 & 4 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang jaringan komputer (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai manfaat jaringan komputer</li><li>- Siswa berlatih mengidentifikasi manfaat jaringan komputer dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 5 & 6 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang manfaat jaringan komputer (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai komponen-komponen jaringan komputer beserta fungsinya</li><li>- Siswa berlatih mengidentifikasi komponen-komponen jaringan komputer beserta fungsinya dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li><li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li><li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<b>religius</b>)</li></ul>

#### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis  
Keterampilan : Tes praktik

Wonogiri, Juni 2020

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Mengenal jaringan komputer lebih teknis	Menjelaskan manfaat jaringan komputer	Siswa dapat menyebutkan berbagai manfaat jaringan komputer	Tes tulis	Sebutkan manfaat jaringan komputer dalam kehidupan sehari-hari!

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Menjelaskan komponen jaringan dan mekanisme yang terjadi dalam sebuah jaringan	Menentukan subnetting dalam jaringan komputer	Siswa dapat mempraktikkan subnetting dalam jaringan komputer	Tes Praktik	Hitunglah jumlah subnet pada IP Address 192.168.1.0/26!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Mengenal jaringan komputer lebih teknis	Proses subnetting dalam jaringan komputer diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses subnetting dalam jaringan komputer diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses subnetting dalam jaringan komputer diselesaikan kurang benar	2
	Proses subnetting dalam jaringan komputer diselesaikan tidak benar	1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
Materi Pokok : Analisis Data  
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (4 x pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Menjelaskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat.
- Menjelaskan aspek privasi dalam pengumpulan data.
- Menerapkan Teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar.
- Menerapkan berbagai cara visualisasi data.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang Data?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li><li>- Melakukan presensi siswa</li><li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li><li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li></ul>
Pertemuan 1 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang analisis data</li><li>- Siswa mengumpulkan data berkaitan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :<ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li><li>• Siswa merumuskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat</li></ul></li><li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai aspek privasi dalam pengumpulan data</li><li>- Siswa berlatih mengidentifikasi aspek privasi dalam pengumpulan data dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 3 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang aspek privasi dalam pengumpulan data (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar</li><li>- Siswa berlatih menerapkan teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 4 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang teknik transformasi data dan generalisasi data dalam jumlah besar (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai berbagai cara visualisasi data</li><li>- Siswa berlatih menerapkan berbagai cara visualisasi data dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li><li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li><li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li><li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<b>religius</b>)</li></ul>

#### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis  
Keterampilan : Tes praktik

Wonogiri, Juni 2020

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memahami bahwa data dapat dikoleksi secara kontinyu dan otomatis melalui berbagai perangkat	Menjelaskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat	Siswa dapat menjelaskan teknis pengumpulan data melalui berbagai perangkat	Tes tulis	Sebutkan beberapa teknik pengumpulan data!

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Melakukan berbagai cara pengumpulan data	Melakukan berbagai cara pengumpulan data menggunakan online form	Siswa dapat mempraktikkan pengumpulan data melalui online form	Tes Praktik	Buatlah sebuah form pendataan biodata siswa kelas X dengan setting satu orang hanya bisa mengisi satu kali!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Analisis Data	Proses teknik pengumpulan data diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses teknik pengumpulan data diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses teknik pengumpulan data diselesaikan kurang benar	2
	Proses teknik pengumpulan data diselesaikan tidak benar	1



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
 Mata Pelajaran : TIK  
 Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
 Materi Pokok : Algoritma dan Pemrograman  
 Alokasi Waktu : 6 x 45 menit (6 x pertemuan)  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Mengetahui notasi algoritma.
- Mengetahui struktur program dalam bahasa yang diajarkan.
- Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.
- Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop.
- Memahami struktur data dasar (array sederhana).
- Menulis program sederhana

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
 Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang algoritma pemrograman?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li> <li>- Melakukan presensi siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li> <li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li> </ul>
Pertemuan 1 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang algoritma dan pemrograman</li> <li>- Siswa mengumpulkan data berkaitan notasi algoritma dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li> <li>• Siswa merumuskan notasi algoritma</li> </ul> </li> <li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang notasi algoritma (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai struktur program dalam bahasa yang diajarkan</li> <li>- Siswa berlatih memahami dan menerapkan struktur program dalam bahasa yang diajarkan dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 3 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang struktur program dalam bahasa yang diajarkan (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output</li> <li>- Siswa berlatih mengidentifikasi variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 4 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai mekanisme eksekusi kondisional dan loop</li> <li>- Siswa berlatih mempraktekkan mekanisme eksekusi kondisional dan loop dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 5 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang mekanisme eksekusi kondisional dan loop (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai struktur data dasar (array sederhana)</li> <li>- Siswa berlatih struktur data dasar (array sederhana) dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 6 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang struktur data dasar (array sederhana) (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai program sederhana</li> <li>- Siswa berlatih membuat program sederhana dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>

Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li><li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li><li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<i>religius</i>)</li></ul>
----------------------	---

### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis

Keterampilan : Tes praktik

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memahami algoritma dan pemrograman	Mengenal notasi algoritma	Siswa dapat menjelaskan mengenai notasi algoritma	Tes tulis	Jelaskan 3 cara penulisan algoritma sebagai berikut: a. Deskriptif b. Pseudocode c. Flowchart

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Menulis program sederhana	Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Siswa dapat membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Tes Praktik	Buatlah sebuah program sederhana untuk menghitung luas bangun datar!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Mengenal jaringan komputer lebih teknis	Proses pembuatan program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/ output dalam sebuah bahasa pemrograman diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses pembuatan program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/ output dalam sebuah bahasa pemrograman diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses pembuatan program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/ output dalam sebuah bahasa pemrograman diselesaikan kurang benar	2
	Proses pembuatan program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/ output dalam sebuah bahasa pemrograman diselesaikan tidak benar	1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika  
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (2 x pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer.
- Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li><li>- Melakukan presensi siswa</li><li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li><li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li></ul>
Pertemuan 1 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang aspek sosial dari penggunaan komputer</li><li>- Siswa mengumpulkan data berkaitan tentang aspek sosial dari penggunaan komputer dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :<ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li><li>• Siswa mengidentifikasi aspek sosial dari penggunaan komputer</li></ul></li><li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Pertemuan 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan smartphone beserta fungsinya (<b>literasi</b>)</li><li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna</li><li>- Siswa berlatih mengidentifikasi berbagai dampak sosial dari penggunaan komputer dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) : Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li></ul>
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li><li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li><li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<b>religius</b>)</li></ul>

#### 2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis  
Keterampilan : Tes praktik

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**  
NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**  
NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer	Menyebutkan berbagai kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi	Siswa dapat menyebutkan berbagai kegiatan yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi	Tes tulis	Sebutkan kegiatan sehari-hari yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi!

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif	Merumuskan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK	Siswa dapat merumuskan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK	Tes Praktik	Berilah contoh dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK!

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Merumuskan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK	Proses perumusan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses perumusan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses perumusan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK diselesaikan kurang benar	2
	Proses perumusan dampak positif dan negatif dari implementasi produk TIK diselesaikan tidak benar	1

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wonogiri  
 Mata Pelajaran : TIK  
 Kelas/Semester : X / 1 (Gasal)  
 Materi Pokok : Berpikir Komputasional (Tematis)  
 Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (4 x pertemuan)  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

### 1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini dengan menggunakan metode *the power of two* dan model *inquiry learning* siswa diharapkan dapat :

- Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya
- Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 2.1. Alat dan Bahan

Alat : Proyektor, Laptop, Speaker, smartphone, White board, spidol  
 Bahan Ajar : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi X

#### 2.2. Langkah-langkah

Pertanyaan stimulus:

Apa yang Anda ketahui tentang Computational Thinking?

Kegiatan	Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (5 menit per pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persiapan KBM dengan berdoa bersama (<b>religius</b>)</li> <li>- Melakukan presensi siswa</li> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi yang harus dicapai</li> <li>- Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa ke materi yang akan dipelajari</li> </ul>
Pertemuan 1 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan stimulus kepada siswa berkaitan tentang berpikir komputasional</li> <li>- Siswa mengumpulkan data berkaitan computational thinking dengan diskusi dengan cara (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca buku atau dari internet (<b>literasi</b>)</li> <li>• Siswa merumuskan pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi</li> </ul> </li> <li>- Siswa memaparkan hasil diskusi (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 2 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang computational thinking (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pemecahan permasalahan yang kompleks dengan menentukan pola</li> <li>- Siswa berlatih menentukan pola pemecahan permasalahan yang kompleks dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>- Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 3 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang pemecahan permasalahan yang kompleks dengan menentukan pola (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai abstraksi dan design algoritma</li> <li>- Siswa berlatih menerapkan abstraksi dan design algoritma dalam pemecahan permasalahan yang kompleks dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Pertemuan 4 (35 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa membaca hasil pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang abstraksi dan design algoritma (<b>literasi</b>)</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya</li> <li>- Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya (<b>kerjasama, kerja keras, tanggung jawab</b>) :</li> <li>Siswa memaparkan hasil pekerjaannya di depan kelas (<b>komunikatif, menghargai</b>)</li> </ul>
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan umpan balik kegiatan pembelajaran</li> <li>- Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan persiapan untuk kegiatan pembelajaran minggu depan</li> <li>- Siswa dan guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa (<b>religius</b>)</li> </ul>

2.3. Penilaian Pembelajaran

Penilaian :

Pengetahuan : Tes tulis

Keterampilan : Tes praktik

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Wonogiri, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Dra. Endang Sunarsih, M.Pd.**

NIP. 19640222 198903 2 011

**Cholis Dwi Amini, S.Pd.**

NIP. 19950325 201902 2 008

**Lampiran Penilaian**

## Pengetahuan (KI-3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memahami konsep berpikir komputasional;	Menjelaskan definisi berpikir komputasional	Siswa dapat menjelaskan definisi berpikir komputasional	Tes tulis	Jelaskan konsep berpikir komputasional!

Nilai = jumlah skor benar

## Keterampilan (KI-4)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya	Mendesign algoritma untuk memecahkan permasalahan yang kompleks	Siswa dapat mendesign algoritma untuk memecahkan permasalahan yang kompleks	Tes Praktik	Buatlah sebuah algoritma untuk menghitung total take home pay seorang pegawai yang sudah menikah dan memiliki 2 anak dengan ketentuan sebagai berikut : a. Gaji pokok sebesar 3.500.000 b. Tunjangan jabatan sebesar 540.000 c. Tunjangan suami/istri sebesar 250.000 d. Tunjangan anak sebesar 150.000 e. Potongan sebesar 270.000

**RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**

Komponen	Indikator	Skor
Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya	Proses pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya diselesaikan dengan benar dan tepat	4
	Proses pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya diselesaikan dengan benar tetapi kurang tepat	3
	Proses pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya diselesaikan kurang benar	2
	Proses pemecahan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah Bahasa pemrograman yang dipilihnya diselesaikan tidak benar	1