

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 4 Klaten  
Kelas/Semester : X/Gasal  
Mata Pelajaran : Perakitan Komputer  
Materi Pokok : Komponen Perangkat Input dan Output  
Alokasi Waktu : 4 JP x 45 menit (1x pertemuan)

### A. Kompetensi Inti (KI)

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	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 pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural 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.
K4	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

- 3.2. Memahami komponen perangkat input dan output
- 4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat input dan output

### C. Indikator

1. Menjelaskan perangkat input komputer
2. Menjelaskan perangkat output komputer

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui perangkat input komputer
2. Mengetahui perangkat output komputer

### E. Materi Pembelajaran (rincian dari materi pokok)

Perangkat input dan output komputer

1. Perangkat input computer
  - a. Keyboard
  - b. Mouse
  - c. Light pen
  - d. Joystick
  - e. Touch ped

- f. Trackball
- g. Kamera digital
- h. Kamera video digital mini
- i. Scanner
- j. Digitizer

2. Perangkat output computer

- a. Monitor
- b. Printer
- c. Plotter
- d. Speaker
- e. Proyektor

**F. Metode Pembelajaran**

- 1. Penugasan
- 2. Tanya jawab
- 3. Portofolio
- 4. Diskusi
- 5. Ceramah

**G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

ITE Ver 3.1 Cisco Networking Academy Program

**H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.</li> <li>2. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan akan dipelajari.</li> <li>3. Mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai.</li> <li>4. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.</li> </ol>	15 menit
Inti	<p><b>Mengamati</b> Mengamati komponen perangkat input dan output</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pelbagai perangkat input</li> <li>• Mendiskusikan pelbagai perangkat output</li> </ul>	150 menit

	<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi perangkat input</li> <li>• Mengeksplorasi perangkat output</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pelbagai perangkat input dan output</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai perangkat input dan perangkat output</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.</li> <li>2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	15 menit

## I. Penilaian

### 1. Jenis/Teknik Penilaian

Tugas, Portofolio, Observasi, Tes

### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

#### a. Tugas

Membuat ringkasan/mine mapping yang berisi perangkat input dan input komputer

#### b. Portofolio

Laporan ringkasan yang berisi perangkat input dan input komputer

#### c. Observasi

Checklist hasil ringkasan perangkat input dan input komputer.

#### d. Tes

Tes tertulis tentang perangkat input dan input komputer.

### 3. Pedoman Penskoran

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup
1	Membedakan input dan output	Dapat membedakan gambar perangkat input dan output serta menuliskan nama dan kegunaannya serta contoh merk dagang	Dapat membedakan gambar perangkat input dan output serta menuliskan nama dan kegunaannya	Dapat membedakan gambar perangkat input dan output serta menuliskan nama

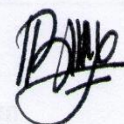
Guru Pembimbing



**Lingga Hapsoro Adhi, S.Kom**

Klaten, 10 Agustus 2014

Mahasiswa



**Budi Cahyono**  
NIM. 11520241045