Lampiran 2. RPP MEDIA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

METODE *DISCOVERY LEARNING*

Mata Pelajaran : Sistem Operasi

Kelas/Semester : X/Ganjil

Materi Pokok : Struktur Sistem Operasi *Closed Source*

Alokasi Waktu : 3 jp (3 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1 : menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan 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.

KI 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.

KI 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

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

3.2 Memahami struktur sistem operasi *closed source*

Indikator :

3.2.1 Siswa mampu menerangkan pengertian sistem operasi

3.2.2 Siswa mampu memahami peranan sistem operasi

3.2.3 Siswa mampu menjelaskan berbagai ragam model arsitektur sistem operasi

3.2.4 Siswa mampu menjelaskan sistem penjadwalan prosesor sistem operasi

3.2.5 Siswa mampu membedakan jangka waktu penjadwalan

3.2.6 Siswa mampu menjelaskan sistem manajemen memori

3.2.7 Siswa mampu memahami fungsi dari manajemen memori

3.2.8 Siswa mampu memahami jenis-jenis memori

3.2.9 Siswa mampu menjelaskan manajemen *Input/Output* (*I/O*)

3.2.10 Siswa mampu memahami fungi dari manajemen *Input/Output* (*I/O*)

3.2.11 Siswa mampu membedakan aliran data dalam manajeman *Input/Output* (*I/O*)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami tentang arsitektur sistem operasi
2. Siswa mampu memahami tentang penjadwalan processor
3. Siswa mampu memahami tentang manajemen memori
4. Siswa mampu memahami tentang manajemen I/O

D. Materi Pembelajaran

Terlampir

E. Kegiatan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Pendahuluan	1. Siswa melakukan daftar pemain 2. Siswa memperhatikan cerita dan petunjuk dari multimedia pembelajaran	10 Menit
Inti	**Stimulasi** Panglima akan mendapatkan petunjuk yang diberikan oleh raja berupa peta yang berguna untuk membantu panglima dalam melaksanakan tugas menyelamatkan sang putri. Peta pertama, panglima Perseus akan pergi ke suatu tempat yang membahas tentang arsitektur sistem operasi dan penjadwalan processor. Peta kedua, panglima Perseus akan pergi ke suatu tempat yang membahas tentang manajemen memori dan manajemen input/output (I/O). **Identifikasi Masalah** - Ketika panglima telah berada di tempat pertama maka multimedia akan menampilkan soal berupa drag and drop, dimana pengguna diminta untuk menyelesaikan soal tersebut. - Sebelum pengguna bisa menjawab dan membaca materi, pengguna harus memikirkan jawaban sementara dari soal tersebut. **Pengumpulan Data** - Pada tahap ini, pengguna harus mengumpulkan data dengan cara membaca materi yang sudah disediakan dalam multimedia, agar pengguna bisa menyelesaikan soal dari tempat sebelumnya. - Ketika pengguna telah selesai membca materi maka pengguna/pemain akan kembali ke tempat sebelumnya yaitu halaman yang	100 Menit

	berisi soal yang harus diselesai oleh pemain - Setelah tempat pertama telah diselesaikan oleh pemain, maka pemain akan langsung menuju ke halaman peta kembali. Dan selanjutnya pemain harus menyelsaikan soal dan membaca materi yang ada di tempat kedua. **Pembuktian/Verifikasi/Mengasosiai dan kesimpulan/Generalisasi** Kemudian pemain akan masuk ke tahap selanjutnya, yaitu tahap kesimpulan. Pada tahap ini, siswa akan diperlihatkan ke halaman kesimpulan dari semua materi yang telah dijelaskan.	
Penutup	**Evaluasi Materi** - Pada tahap ini, pemain akan diberikan soal (pertanyaan) berupa pilihan ganda yang harus diselesaikan olehnya. Setiap soal (pertanyaan) akan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tujuan dari pemberian soal evaluasi pada setiap materi adalah untuk melihat kemampuan dari siswa dalam memahami materi yang telah dipelajarinya sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya.	25 Menit

Jenis Soal :

- Drag and drop
- Pilihan ganda