

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

3.1 dan 4.1

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Moga
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: VII / 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Perangkat keras komputer
Alokasi Waktu	: 1 x 30 menit

A. Kompetensi Inti

KI 3 (Pengetahuan)

Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 (Keterampilan)

Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.
- 4.1.a Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.
- 4.1.b Mematikan komputer dengan benar.
- 4.1.c Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Peserta didik dapat mengoperasikan komputer dasar
2. Pengaturan tampilan Desktop

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati presentasi dan video pembelajaran tentang dasar-dasar pengoperasian komputer, diharapkan peserta didik dapat :

1. Menyebutkan bagian-bagian dari tampilan desktop dengan teliti
2. Menggunakan mouse secara terampil
3. Mengontrol jendela program dengan baik

E. Materi Pembelajaran

1. Fakta
Tampilan awal pada saat mengaktifkan komputer (desktop) terdiri dari beberapa bagian yang mempunyai fungsi masing-masing.

2. Konsep
Ada beberapa cara untuk mengatur tampilan desktop agar tampilan desktop bisa lebih indah dilihat.
3. Prinsip
Pengaturan desktop bisa dilakukan secara manual atau otomatis.
4. Prosedur
 - a. Langkah-langkah dasar pengoperasian komputer dalam mengatur tampilan desktop dan penggunaan mouse

F. Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : Discovery based learning
- Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)
- Metode : Ceramah plus (WA), diskusi, praktik penugasan individu atau kelompok (WA Group)

G. Sumber Belajar

1. Slide presentasi tentang cara pengoperasian dasar-dasar komputer
2. Buku materi Informatika Kelas VII Terbitan Erlangga
3. Video tentang Tips dan Trik Penggunaan Mouse yang Wajib Anda Ketahui dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=UZ3Q3DWo764>

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam dengan masuk ke group WA dan mengajak peserta didik untuk berdoa sendiri-sendiri ➤ Guru mengarahkan peserta didik untuk absen melalui group WA 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menjawab salam lewat group WA dan berdoa sendiri-sendiri setelah dipersilahkan oleh Guru ➤ Peserta didik mengisi list secara berurutan sesuai dengan nomor absennya sendiri-sendiri 	5 menit
Kegiatan Inti		
Fase 1 Stimulasi (Mengamati)		22 menit
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menayangkan presentasi dan video tentang dasar-dasar pengoperasian komputer yang dishare di group untuk dipahami 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membuka file presentasi dan tautan video dari youtube (https://www.youtube.com/watch?v=UZ3Q3DWo764) untuk diperhatikan dan dipahami 	
Fase 2 Identifikasi masalah (Menanya)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari tayangan video tersebut, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan menanyakan berkaitan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari tayangan presentasi dan video tersebut, peserta didik mencermati dan memahami isi dari materi yang disampaikan. Jika ada yang kurang jelas, peserta didik bisa 	

Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
presentasi dan tautan video yang sudah dishare	menanyakan perihal materi tersebut	
Fase 3 Pengumpulan data (Mengeksplorasi)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan peserta didik lain untuk menyebutkan nama-nama bagian pada tampilan desktop dan dasar-dasar pengoperasian komputer tentang manajemen file dengan mencari referensi lewat internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik mencari nama-nama bagian pada tampilan desktop dan dasar-dasar pengoperasian komputer tentang manajemen file melalui media internet (google) yang kemudian disertakan dengan sumbernya 	
Fase 4 Pengolahan data (Megasosiasi)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis perintah-perintah dasar pengoperasian komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis perintah-perintah dasar pengoperasian komputer dan diskusikan secara bersama-sama dalam group dengan peserta didik lainnya menu-menu yang tersedia pada saat akan mematikan komputer 	
Fase 5 Kesimpulan (Mengkomunikasikan)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan secara lisan (rekaman suara) dan dikirim melalui group. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membuat presentasi secara lisan (rekaman suara) dan dikirim melalui group. 	
Kegiatan Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuat kesimpulan yang disampaikan lewat group ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menyimak kesimpulan yang disampaikan oleh guru ➤ Peserta didik menjawab salam penutup dari guru 	3 menit

I. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop atau HP
2. Modem
3. Materi pembelajaran dalam bentuk powerpoint
4. Video pembelajaran yang ada di Youtube

J. Penilaian

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Sikap	Observasi	Lembar observasi
Pengetahuan	Tes tulis	Soal essay, pedoman penilaian, kunci jawaban

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
Keterampilan	Presentasi	Pedoman penilaian

Mengetahui
Kepala Sekolah

Moga, 13 Juli 2020
Guru Mapel Informatika

Rusnondo, S.Pd
NIP. 19701111 200003 1 005

Dedi Setiawan, S.Kom.

Materi

Komputer kini telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, mulai dari kebutuhan bisnis hingga perorangan. Penggunaan komputer sangat mudah, yang diperlukan hanyalah pemahaman pada teknik-teknik dasar dalam mengoperasikan sebuah komputer. Sebuah komputer dapat dioperasikan jika masing-masing elemen dapat saling bekerja sama. Ketiga elemen tersebut adalah, hardware, software, dan brainware

- Pointer: gambar panah di layar, posisinya mengikuti gerakan mouse. Fungsinya sebagai penunjuk untuk melakukan sesuatu.
- Klik: proses menekan lalu melepaskan tombol kiri mouse secara cepat pada objek tertentu di layar. Fungsinya untuk memilih objek. Sebagai contoh arahkan panah pointer mouse ke tombol Start di pojok kanan bawah layar, hasilnya akan muncul tampilan daftar program di Windows
- Klik Dua Kali atau Klik Ganda: menekan lalu melepaskan tombol kiri mouse dua kali secara cepat pada objek di layar. Fungsinya untuk menjalankan program. Sebagai contoh, arahkan pointer ke gambar My Computer di sudut atas layar lalu klik dua kali, hasilnya komputer akan menampilkan kotak berisi daftar isi data yang ada di komputer. Klik tanda silang di sudut kanan atas kotak yang muncul untuk menutupnya.
- Klik Kanan: menekan lalu melepaskan tombol kanan mouse. Fungsinya untuk menampilkan daftar perintah yang dapat dijalankan pada objek terpilih di layar. Untuk menjalankan perintah, klik pada salah satu perintah yang ditampilkan. Sebagai contoh, klik kanan pada gambar My Computer, hasilnya muncul daftar perintah yang dapat dijalankan pada My Computer. Misalnya selanjutnya klik perintah Open untuk membuka My Computer.
- Drag dan Drop: menekan tombol kiri mouse tanpa melepaskannya pada objek terpilih, lalu menggeser (drag) ke posisi lain dan melepaskan tombol mouse (drop). Fungsinya untuk memindahkan posisi suatu objek. Sebagai contoh, lakukan drag dan drop untuk memindahkan posisi gambar My Computer di layar.

Mengenal Tampilan di Layar

Sekilas Anda telah mengenal sebagian tampilan layar saat berlatih menggunakan mouse. Berikut penjelasan detail masing-masing tampilan :

- Desktop: bidang utama di layar, biasanya memiliki gambar atau foto tertentu. Di sana terdapat gambar-gambar kecil yang disebut dengan ikon.
- Ikon: gambar kecil yang menjadi tombol pintas untuk menjalankan program computer tertentu.
- Start Menu: tombol untuk menampilkan daftar program komputer untuk dijalankan.
- Taskbar: baris paling bawah di layar. Selain tombol Start, di sana akan ditampilkan daftar program yang sedang dijalankan.
- SystemTray atau Notification Area: ikon-ikon kecil di bagian sudut kanan Taskbar. Berfungsi menampilkan status beberapa program yang biasanya dijalankan secara otomatis oleh komputer. Sebagai contoh, di sana bisa diketahui jam dan tanggal saat ini

- Window atau Jendela: kotak tampilan sebuah program yang dijalankan, misalnya jendela My Computer yang dibuka saat berlatih menggunakan mouse.

Mengetahui Cara Menjalankan Program

Kini kita paham, bahwa program computer bisa ditampilkan dengan menekan tombol Start. Selain itu, sebagian program computer juga ditampilkan dalam bentuk gambar ikon di layar. Untuk menjalankan sebuah program, klik dua kali pada ikonnya di layar, seperti yang dicontohkan pada cara menggunakan mouse. Selain cara tersebut, Anda dapat memilih program yang ingin Anda jalankan dengan cara menekan tombol Start > All Programs.

Sebagai contoh, klik tombol Start lalu arahkan pointer ke All Programs, lalu pilih program atau kelompok program, misalnya kelompok Accessories, lalu arahkan pointer ke program tertentu yang ada di bagian kanan, misalnya Calculator. Klik Calculator untuk menjalankan program kalkulator.

Jendela program tersebut akan ditampilkan.

Untuk melakukan perhitungan, klik pada angka dan tanda perhitungan. Jadi, di sini mouse menjadi pengganti jari-jari Anda. Cara lain, lakukan perhitungan dengan menekan tombol angka di papan ketik.

Mengontrol Jendela Program

Di setiap tampilan program, akan selalu tampak tiga tombol kecil di sudut kanan atas. Fungsinya adalah :

- Close: klik ini untuk menutup jendela dan mengakhiri program.
- Maximize / Restore: klik Maximize untuk memperbesar jendela satu layar penuh, klik Restore di posisi yang sama untuk mengembalikan jendela ke ukuran sebelumnya.
- Minimize: klik ini untuk menutup sementara jendela program. Pada posisi ini, program masih berjalan dan hanya disembunyikan tampilannya. Untuk menampilkan kembali, klik nama program di Taskbar.

PENILAIAN RANAH SIKAP

Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : VII/1
 Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan saat diskusi

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

1. K (kurang) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh dalam melaksanakan tugas.
2. C (cukup) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
3. B (Baik) jika menunjukkan jika menunjukkan ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
4. SB (Sangat Baik) adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Peserta didik	Jujur				Kerjasama				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1.																					
2.																					
3																					
4																					
5																					

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi	1. Peserta didik dapat mengoperasikan komputer dasar	1. Peserta didik dapat menyebutkan cara penggunaan mouse.	Soal essay	terlampir
	2. Pengaturan tampilan Desktop	2. Peserta didik dapat menjelaskan bagian dari tampilan desktop	Soal essay	terlampir

SOAL

1. Jelaskan fungsi dari pointer!
2. Jelaskan fungsi dari klik 2x!
3. Jelaskan fungsi klik kanan pada mouse!
4. Sebutkan bagian-bagian dari desktop!
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan ikon!

JAWABAN

1. Pointer berfungsi sebagai penunjuk untuk melakukan sesuatu
2. Klik 2x berfungsi untuk menjalankan program.
3. Klik kanan berfungsi untuk untuk menampilkan daftar perintah yang dapat dijalankan pada objek terpilih di layar.
4. Wallpaper, taskbar, ikon, start menu, quicklaunch, startup.
5. Ikon adalah gambar kecil yang menjadi tombol pintas untuk menjalankan program computer tertentu

SKOR

2 point = jika jawaban benar

1 point = jika jawaban mendekati benar

0 point = jika salah / tidak dijawab

PENILAIAN KETERAMPILAN

Point 10, jika presentasi lengkap sesuai dengan materi dan disampaikan dengan lancar

Point 8, jika presentasi sesuai materi dan tidak lengkap tetapi lancar

Point 6, jika presentasi tidak lengkap dan tidak lancar

Point 5, jika presentasi tidak sesuai dengan materi dan tidak lancar