

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>SMP Negeri 2 Gubug</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Informatika</b>
<b>Materi</b>	<b>Perangkat Masukan dan Pemrosesan pada Komputer</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>VII / Ganjil</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>2021 / 2022</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>2 x 2 x 40 menit</b>

**Kompetensi Dasar**

3.1. Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.

**Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mampu mengidentifikasi komponen - komponen input dan pemrosesan pada sebuah komputer
- Peserta didik mampu mengelompokkan perangkat komputer yang termasuk ke dalam perangkat input dan pemrosesan

**Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran**

- ❖ Metode Pembelajaran
  - Pendekatan : Scientific Learning
  - Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )
- ❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor
- ❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- ❖ Sumber Belajar :
  - Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII
  - Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : **Perangkat Masukan dan Pemrosesan pada Komputer**

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

**Kegiatan Inti (60 Menit)**

<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Perangkat Masukan dan Pemrosesan pada Komputer</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Perangkat Masukan dan Pemrosesan pada Komputer</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Perangkat Masukan dan Pemrosesan pada Komputer</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <b>menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi</b> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

**Penilaian**

- SIKAP :**
- Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas materi
- PENGETAHUAN :**
- Menganalisis penyajian materi dengan cermat.
  - Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.
- KETERAMPILAN :**
- Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Mengetahui Kepala Sekolah	Gubug, Juli 2021 Guru Mata Pelajaran
<b>Drs. Ngatman, M.Pd</b> NIP. 19670912 199802 1 001	<b>Aris Nugroho, S.kom</b>

<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )</b>	
<b>Nama Sekolah</b>	SMP Negeri 2 Gubug
<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika
<b>Materi</b>	Perangkat keluaran dan simpanan pada Komputer
<b>Kelas / Semester</b>	VII / Ganjil
<b>Tahun Pelajaran</b>	2021 / 2022
<b>Alokasi Waktu</b>	2 x 2 x 40 menit
<b>Kompetensi Dasar</b>	
3.1. Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik mengidentifikasi komponen - komponen output dan storage pada sebuah komputer</li> <li>➤ Peserta didik mengelompokkan perangkat komputer yang termasuk ke dalam perangkat output dan storage</li> </ul>	
<b>Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendekatan : Scientific Learning</li> <li>➤ Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )</li> </ul> </li> <li>❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor</li> <li>❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop &amp; infocus</li> <li>❖ Sumber Belajar : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII</li> <li>➤ Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp	
<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <b>Perangkat keluaran dan simpanan pada Komputer</b>	
<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
<b>Kegiatan Inti (60 Menit)</b>	
<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Perangkat keluaran dan simpanan pada Komputer</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Perangkat keluaran dan simpanan pada Komputer</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Perangkat keluaran dan simpanan pada Komputer</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
<b>Kegiatan Penutup (10 Menit)</b>	
Peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
<b>Penilaian</b>	
<b>SIKAP :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas materi</li> </ul> <b>PENGETAHUAN :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menganalisis penyajian materi dengan cermat.</li> <li>➤ Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.</li> </ul> <b>KETERAMPILAN :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.</li> </ul>	
Mengetahui Kepala Sekolah	Gubug, Juli 2021 Guru Mata Pelajaran
<b>Drs. Ngatman, M.Pd</b> NIP. 19670912 199802 1 001	<b>Aris Nugroho, S.kom</b>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	SMP Negeri 2 Gubug
<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika
<b>Materi</b>	Perangkat Lunak Sistem Operasi dan Aplikasi
<b>Kelas / Semester</b>	VII / Ganjil
<b>Tahun Pelajaran</b>	2021 / 2022
<b>Alokasi Waktu</b>	2 x 2 x 40 menit

**Kompetensi Dasar**

3.1. Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.

**Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mengidentifikasi perangkat lunak sistem operasi dan aplikasi
- Peserta didik memberikan contoh dan kegunaan program aplikasi

**Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran**

- ❖ Metode Pembelajaran
  - Pendekatan : Scientific Learning
  - Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )
- ❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor
- ❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- ❖ Sumber Belajar :
  - Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII
  - Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : **Perangkat Lunak Sistem Operasi dan Aplikasi**

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

**Kegiatan Inti (60 Menit)**

<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Perangkat Lunak Sistem Operasi dan Aplikasi</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Perangkat Lunak Sistem Operasi dan Aplikasi</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Perangkat Lunak Sistem Operasi dan Aplikasi</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

**Penilaian**

- SIKAP :**
- Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas materi
- PENGETAHUAN :**
- Menganalisis penyajian materi dengan cermat.
  - Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.
- KETERAMPILAN :**
- Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Drs. Ngatman, M.Pd**  
NIP. 19670912 199802 1 001

Gubug, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Aris Nugroho, S.kom**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>SMP Negeri 2 Gubug</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Informatika</b>
<b>Materi</b>	<b>User Interface</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>VII / Ganjil</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>2021 / 2022</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>2 x 2 x 40 menit</b>

**Kompetensi Dasar**

3.1. Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.

**Tujuan Pembelajaran**

➤ Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti

**Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran**

- ❖ Metode Pembelajaran
  - Pendekatan : Scientific Learning
  - Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )
- ❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor
- ❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- ❖ Sumber Belajar :
  - Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII
  - Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : **User Interface**

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

**Kegiatan Inti (60 Menit)**

<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>User Interface</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>User Interface</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>User Interface</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik membuat rangkuman/ simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

**Penilaian**

- SIKAP :**
- Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas mate
- PENGETAHUAN :**
- Menganalisis penyajian materi dengan cermat.
  - Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.
- KETERAMPILAN :**
- Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Drs. Ngatman, M.Pd**  
**NIP. 19670912 199802 1 001**

Gubug, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Aris Nugroho, S.kom**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	SMP Negeri 2 Gubug
<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika
<b>Materi</b>	Mengaktifkan dan Mematikan Komputer sesuai prosedur
<b>Kelas / Semester</b>	VII / Ganjil
<b>Tahun Pelajaran</b>	2021 / 2022
<b>Alokasi Waktu</b>	2 x 2 x 40 menit

**Kompetensi Dasar**

3.1. Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.

**Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mampu mengaktifkan dan mematikan perangkat komputer sesuai prosedur dengan baik benar

**Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran**

- ❖ Metode Pembelajaran
  - Pendekatan : Scientific Learning
  - Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )
- ❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor
- ❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- ❖ Sumber Belajar :
  - Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII
  - Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : **Mengaktifkan dan Mematikan Komputer sesuai prosedur**

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

**Kegiatan Inti (60 Menit)**

<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Mengaktifkan dan Mematikan Komputer sesuai prosedur</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Mengaktifkan dan Mematikan Komputer sesuai prosedur</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Mengaktifkan dan Mematikan Komputer sesuai prosedur</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

**Penilaian**

- SIKAP :**
- Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas mate
- PENGETAHUAN :**
- Menganalisis penyajian materi dengan cermat.
  - Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.
- KETERAMPILAN :**
- Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Drs. Ngatman, M.Pd**  
NIP. 19670912 199802 1 001

Gubug, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Aris Nugroho, S.kom**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>SMP Negeri 2 Gubug</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Informatika</b>
<b>Materi</b>	<b>Analisis Data</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>VII / Ganjil</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>2021 / 2022</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>2 x 3 x 40 menit</b>

**Kompetensi Dasar**

3.2. Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya.

**Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mampu membuat laporan analisis tentang data yang telah dikumpulkan

**Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran**

- ❖ Metode Pembelajaran
  - Pendekatan : Scientific Learning
  - Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )
- ❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor
- ❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop & infocus
- ❖ Sumber Belajar :
  - Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII
  - Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan

**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : **Analisis Data**

**Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp** guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh

**Kegiatan Inti (60 Menit)**

<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Analisis Data</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Analisis Data</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Analisis Data</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

Peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Guru membuat rangkuman / simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

**Penilaian**

- SIKAP :**
- Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas mate
- PENGETAHUAN :**
- Menganalisis penyajian materi dengan cermat.
  - Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.
- KETERAMPILAN :**
- Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Drs. Ngatman, M.Pd**  
**NIP. 19670912 199802 1 001**

Gubug, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Aris Nugroho, S.kom**

<b>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )</b>	
<b>Nama Sekolah</b>	SMP Negeri 2 Gubug
<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika
<b>Materi</b>	Algoritma dan Pemrograman
<b>Kelas / Semester</b>	VII / Ganjil
<b>Tahun Pelajaran</b>	2021 / 2022
<b>Alokasi Waktu</b>	2 x 3 x 40 menit
<b>Kompetensi Dasar</b>	
3.4.a. Memahami program visual dari demo dan tutorial	
3.4.b. Mengenal cara kerja dan objek – objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik mampu memahami apa itu program visual dan dampaknya jika dieksekusi</li> <li>➤ Peserta didik mampu mengenali elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primiti feksekusi dan efeknya</li> </ul>	
<b>Sumber Belajar, BahanAjar, dan Media Pembelajaran</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendekatan : Scientific Learning</li> <li>➤ Model Pembelajaran : Discovery Learning ( Pembelajaran Penemuan )</li> </ul> </li> <li>❖ Media Pembelajaran, Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor</li> <li>❖ Alat / Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, Laptop &amp; infocus</li> <li>❖ Sumber Belajar : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku guru dan siswa Mata Pelajaran informatika Kelas VII</li> <li>➤ Modul / bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan</li> </ul> </li> </ul>	
<b>Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b>	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran dipandu melalui grup Whatsapp, dan siswa mengisi daftar hadir Online Yang dikirim Guru ke Grup Whatsapp	
<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> guru Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh ( tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <b>Algoritma dan Pemrograman</b>	
<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> guru Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh	
<b>Kegiatan Inti (60 Menit)</b>	
<b>Kegiatan Literasi</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b>Algoritma dan Pemrograman</b>
<b>Critical Thinking</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Algoritma dan Pemrograman</b>
<b>Collaboration</b>	Peserta didik bersama orang tua mendiskusikan, mengumpulkan informasi, kemudian melalui <b>aplikasi Google Meet</b> siswa mempresentasikan ulang, dan salingbertukar informasi dengan siswa lain mengenai <b>Algoritma dan Pemrograman</b>
<b>Communication</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	<b>Melalui Google Classroom / Grup Whatsapp</b> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menentukan ciri isi dan tujuan teks deskripsi. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
<b>Kegiatan Penutup (10 Menit)</b>	
Peserta didik membuat rangkuman/ simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
Guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan	
<b>Penilaian</b>	
<b>SIKAP :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kerja sama dalam menganalisis materi yang diajarkan Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas mate</li> </ul>	
<b>PENGETAHUAN :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menganalisis penyajian materi dengan cermat.</li> <li>➤ Menentukan kalimat fakta tentang materi yang diajarkan.</li> </ul>	
<b>KETERAMPILAN :</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menegerjakan tugas sesuai dengan materi yang di ajarkan.</li> </ul>	
Mengetahui Kepala Sekolah	Gubug, Juli 2021 Guru Mata Pelajaran
<b><u>Drs. Ngatman, M.Pd</u></b> <b>NIP. 19670912 199802 1 001</b>	<b><u>Aris Nugroho, S.kom</u></b>