

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Judul Bab : Pemecahan Persoalan Komputasi dengan Subprogram
 Materi Pokok : Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami pengertian program dan algoritma
- Memahami syarat-syarat algoritma
- Memahami Jenis proses algoritma dan pengertian subprogram

B. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program.
Critical Thinking	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 Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto screenshot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program. 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.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Asmiyati, M.Pd
NIP. 19630315 198501 2 001

Khairussani, S.Kom
NIP. 19760818 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : IX/Genap
Judul Bab : Pemecahan Persoalan Komputasi dengan Subprogram.
Materi Pokok : Tujuan Pembuatan Fungsi, Keuntungan Penggunaan Fungsi, Bentuk Umum Fungsi
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Tujuan Pembuatan Fungsi.
- Memahami keuntungan Menggunakan fungsi
- Memahami Bentuk Umum Fungsi.

B. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Tujuan Pembuatan Fungsi, Keuntungan Penggunaan Fungsi, Bentuk Umum Fungsi.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Tujuan Pembuatan Fungsi, Keuntungan Penggunaan Fungsi, Bentuk Umum Fungsi.
Critical Thinking	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 Tujuan Pembuatan Fungsi, Keuntungan Penggunaan Fungsi, Bentuk Umum Fungsi.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto scrensnot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Tujuan Pembuatan Fungsi, Keuntungan Penggunaan Fungsi, Bentuk Umum Fungsi. 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.	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 3

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : IX/Genap
Judul Bab : Informasi dan Dampak Publikasinya.
Materi Pokok : Pengertian Informasi, Ciri-ciri Informasi, Kualitas Informasi, Fungsi Informasi
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

E. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Pengertian Informasi.
- Memahami Ciri-Ciri Informasi dan Kualitas Informasi
- Memahami Fungsi Informasi.

F. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Pengertian Informasi, Ciri-ciri Informasi, Kualitas Informasi, Fungsi Informasi.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Pengertian Informasi, Ciri-ciri Informasi, Kualitas Informasi, Fungsi Informasi.
Critical Thinking	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 Pengertian Informasi, Ciri-ciri Informasi, Kualitas Informasi, Fungsi Informasi.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Syarat-syarat Algoritma, Jenis Proses Algoritma, Pengertian Sub Program melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto screnshot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pengertian Informasi, Ciri-ciri Informasi, Kualitas Informasi, Fungsi Informasi. 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.	

H. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Asmiyati, M.Pd
NIP. 19630315 198501 2 001

Khairussani, S.Kom
NIP. 19760818 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 4

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : IX/Genap
Judul Bab : Informasi dan Dampak Publikasinya.
Materi Pokok : Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

I. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Dampak Negatif Publikasi Informasi.
- Memahami Media Sosial dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

J. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

K. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
Critical Thinking	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 Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto screnshot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Dampak Negatif Publikasi Informasi, Media Sosial, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). 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.	

L. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 5

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Judul Bab : Berpikir Komputasi.
 Materi Pokok : Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi.
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

M. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami cara Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma).

N. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

O. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma).	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma).
Critical Thinking	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 Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma).
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma) melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto screenshot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Menyelesaikan Permasalahan Secara Komputasi (Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abraksi, Desain Algoritma). 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.	

P. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 6

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Judul Bab : Berpikir Komputasi.
 Materi Pokok : Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program.
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Q. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Bahasa Pemrograman
- Memahami Pengujian Program

R. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

S. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program.
Critical Thinking	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 Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto scrensnot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Bahasa Pemrograman dan Pengujian Program. 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.	

T. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Asmiyati, M.Pd
NIP. 19630315 198501 2 001

Khairussani, S.Kom
NIP. 19760818 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 7

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Judul Bab : Integrasi Pengetahuan dan Praktik.
 Materi Pokok : Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi.
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

U. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Observasi Lapangan.
- Memahami Menumbuhkan Budaya Komputasi.

V. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

W. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi.
Critical Thinking	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 Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto screnshot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi. 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.	

X. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Asmiyati, M.Pd
NIP. 19630315 198501 2 001

Khairussani, S.Kom
NIP. 19760818 200903 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 8

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Jambi
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Judul Bab : Integrasi Pengetahuan dan Praktik.
 Materi Pokok : Membuat Program Komputer, Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi.
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Y. Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami Pembuatan Program Komputer.
- Memahami cara Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi.

Z. Media Pembelajaran, Alat/bahan dan Sumber Belajar

- Media:** Daring, Group WA, Google classroom
 Alat/Bahan: HP android
 Sumber Belajar: Buku Pegangan siswa, Youtube, Google

AA. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui group WA	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : Membuat Program Komputer, Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi.	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (60 menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi Membuat Program Komputer, Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi.
Critical Thinking	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 Membuat Program Komputer, Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi.
Collaboration	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai Observasi Lapangan, Menumbuhkan Budaya Komputasi melalui google dan Buku Paket.
Communication	Peserta didik mengirimkan hasil informasi yg didapat melalui foto scrensnot kepada gurunya melalui wa group atau Google Classroom.
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Membuat Program Komputer, Menguji dan Menyempurnakan Model Komputasi. 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.	

BB. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan

berupa tes tertulis, pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan Melalui google classroom

Penilaian Keterampilan

berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

Jambi, Januari 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Dr. Hj. Asmiyati, M.Pd
NIP. 19630315 198501 2 001

Khairussani, S.Kom
NIP. 19760818 200903 1 003