

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN LURING (RPP)

Sekolah : SMP NEGERI 3 LIMBANGAN
Mata Pelajaran : TIK
Kelas : VII
Semester : 1 (Satu)
Materi Pokok : PERANGKAT INPUT
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI-3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI-4 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Memahami fungsi sistem komputer Menjelaskan mekanisme di system (hardware dan OS) yangmemungkinkannya untuk menerimainput, menyimpan, memroses dan mengoutputkan data sesuai dengan spesifikasinya.	3.3.1. Mengelompokan contoh perlatan (hardware) yang termasuk alat input ouput dan proses

C. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik dapat:

1. Mendefinisikan jenis peralatan input dengan benar;
2. Mengelompokan beberapa peralatan (hadware) input secara benar

❖ Fokus penguatan karakter : gotong royong, tanggungjawab, integritas disiplin, toleransi dan jujur

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

- Pengertian system kerja komputer
- Alat input-output dan proses

2. Materi pembelajaran pengayaan

- a. Fungsi dari jenis-jenis peralatan input-proses dan output.

3. Materi Pembelajaran Remedial

- System kerja komputer

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*
3. Metode Pembelajaran : *Diskusi, Ceramah, Brainstroming, Tanya jawab*

F. Media, Alat, dan Bahan

1. Media Pembelajaran : Proyektor, Leptop
2. Alat Pembelajaran : Lembar Kerja Kelompok (LKK)
3. Bahan Pembelajaran : Slide Presentasi berkaitan dengan materi

G. Sumber Belajar:

Kemdikbud. (2018). *Teknologi Informasi dan komunikasi edisi revisi Kelas VII SMP/MTs: Buku Siswa*. Jakarta:Puskurbuk.

Kemdikbud. (2018). *Teknologi Informasi dan komunikasi edisi revisi Kelas VII SMP/MTs: Buku Guru*. Jakarta:Puskurbuk.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Rencana Waktu
Pendahuluan		
Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik melakukan do'a sebelum belajar (meminta seorang peserta didik untuk memimpin do'a)2. Guru mengecek kehadiran peserta didik3. Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.4. Melalui tanya jawab siswa diajak mengenal pemahaman sepintas mengenai system kinerja komputer.	10 menit
Kegiatan inti	Langkah 1. Klarifikasi Masalah <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri 5-6 orang2. Peserta didik dalam memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan guru yang terkait dengan permasalahan yang melibatkan peralatan input komputer secara umum3. Guru membagikan LKK4. Peserta didik membaca petunjuk, mengamati LKK berisi tentang permasalahan yang berhubungan dengan system kerja komputer).	20 menit

5. Peserta didik dalam kelompok mengamati hal-hal yang terdapat dalam LKK misalkan tentang masalah-masalah yang melibatkan system kerja komputer.
6. Peserta didik melakukan klarifikasi terhadap masalah yang ditemukan.

Langkah 2. *Brainstorming*

7. Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LKK (misalkan: dalam LKK berisikan table permasalahan dan langkah-langkah pemecahan serta meminta peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada LKK yang berkaitan dengan pengelompokan peralatan input,
8. Peserta didik dalam kelompok melakukan *brainstorming* dengan cara sharing information, dan klarifikasi informasi tentang permasalahan yang terdapat pada LKK
9. Peserta didik mendapatkan deskripsi dari masalah dan menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah;

Langkah 3. Pengumpulan Informasi dan Data

10. Peserta didik masing-masing kelompok dalam kelompok juga membahas dan berdiskusi tentang permasalahan berdasarkan petunjuk LKK untuk:
 - a. Menuliskan pengertian system kerja computer secara sederhana
 - b. Menuliskan beberapa peralatan yang berkaitan dengan system kerja computer secara sederhana
 - c. Menentukan dan mengelompokan peralatan Input
11. Peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan informasi yang terdapat pada tayangan slide atau video pelajaran yang ditampilkan terkait dengan penyelesaian masalah pada LKK.
12. Peserta didik secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi untuk dipergunakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah pada LKK yang berkaitan dengan system kerja komputer.
13. Guru berkeliling mencermati peserta didik dalam kelompok.
14. Guru mengarahkan peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan cermat dan teliti

Langkah 4. Berbagi Informasi dan Berdiskusi untuk Menemukan Solusi Penyelesaian Masalah

15. Peserta didik merumuskan dan menetapkan solusi (pemecahan masalah) yang terdapat pada LKK;
16. Peserta didik dalam kelompok menyusun laporan hasil diskusi penyelesaian masalah yang terdapat pada LKK

Langkah 5. Presentasi Hasil Penyelesaian Masalah

17. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil diskusinya di depan kelas.
18. Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk

	<p>mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.</p> <p>Langkah 6. Refleksi</p> <p>19. Peserta didik melakukan resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait tanaman sayuran</p> <p>20. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik</p>	
Kegiatan Penutup		
Penutup	<p>1. Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah di pelajari</p> <p>2. Guru bersama siswa melakukan repleksi</p> <p>Rencana Tindak Lanjut</p> <p>3. Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan memberikan salam</p>	10 menit

I. Penilaian

a. Kompetensi Sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir (lampiran 3)	Saat Pembelajaran Berlangsung (Pendahuluan)	<i>Assesment for and as learning</i>

b. Penilaian pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penugasan	Uraian	Terlampir (lampiran 4)	Saat Pembelajaran Berlangsung (Pendahuluan)	<i>Assesment for and as learning</i>

1. Program Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk:

- Bimbingan perorangan jika peserta didik yang belum tuntas $\leq 20\%$
- Belajar kelompok jika peserta didik yang belum tuntas antara 20% dan 50%
- Pembelajaran ulang jika peserta didik yang belum tuntas $\geq 50\%$

2. **Program Pembelajaran Pengayaan**

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pengayaan dalam bentuk penugasan untuk mempelajari soal-soal.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 3 Limbangan

Limbangan, Juli 2021
Guru Mapel TIK,

Cicin Kuraesin, S.Pd., M.M.Pd
NIP.

Hendra Hermawan, S.Pd
NUPTK. 1642763664200032

Lampiran 1

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Judul LKS : Tanaman sayuran
Mata Pelajaran : TIK
Kelas / Semester : VII

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Memahami fungsi sistem komputer Menjelaskan mekanisme di sistem (hardware dan OS) yang memungkinkannya untuk menerima input, menyimpan, memroses dan mengoutputkan data sesuai dengan spesifikasinya.	3.3.1. Mengelompokkan contoh peralatan (hardware) yang termasuk alat input

B. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik dapat:

1. Mendefinisikan mekanisme sistem kerja komputer (input-proses-output) secara benar;
2. Mengelompokkan beberapa peralatan (hardware) input-proses-output secara benar

C. Langkah-langkah

1. Kerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan secara berkelompok yang telah dibentuk.
2. Diskusi dengan teman kelompokmu
3. Perwakilan setiap kelompok untuk melaporkan hasil diskusinya

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

.....

Nama Kelompok :

.....

.....

.....

.....

.....

Diskusikan dengan anggota kelompokmu kemudian kelompokkan beberapa hardware berikut ini dengan benar !

1. *Hubungkan dengan garis lurus manakah yang termasuk kedalam alat input !*

Jenis Hardware Kompute	Input
	
	
	
	
	

2. Setelah mengisi soal no 1 uraikan secara singkat alasan dari setiap jawaban yang kalian tentukan untuk soal no 1

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 3

Penilaian Pengetahuan

Kisi-Kisi Soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Instrumen Soal	Skor
1	3.3 Memahami fungsi sistem komputer Menjelaskan mekanisme di system (hardware dan OS) yang memungkinkan untuk menerima input, menyimpan, memproses dan mengoutputkan data sesuai dengan spesifikasinya.	3.3.1. Mendefinisikan mekanisme system kerja computer (input-proses-output); 3.3.2. Mengelompokkan contoh peralatan (hardware) yang termasuk alat input dan proses	Uraian	1. Bagaimana sistem komputer itu bekerja? 2. Alat-alat apa saja yang terdapat pada slide tadi! 3. Kelompokkanlah alat-alat yang terdapat pada tayangan slide tadi ?	35 20 45

Soal dan Kunci Jawaban !

1. Bagaimana sistem komputer itu bekerja?

User menginputkan sebuah data kedalam alat input yang selanjutnya akan diteruskan kedalam alat proses atau cpu data yang masuk kedalam cpu akan di proses dan hasilnya akan di simpan di dalam alat penyimpanan sementara atau permanen sekaligus akan di kirimkan ke alat output untuk di tampilkan di monitor

2. Alat-alat apa saja yang terdapat pada slide tadi !

- **Keyboard**
- **Mouse**
- **Webcam**
- **Microfon**
- **Hdd**
- **Memori**
- **Motherboard**
- **Processor**
- **Monitor**
- **speaker**

3. Kelompokkanlah alat-alat yang terdapat pada tayangan slide tadi

a. INPUT

- **Keyboard**
- **Mouse**
- **Microfon**
- **webcam**
- **Berlapis-lapis**
- **printer**

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{Perolehan Skore}}{\text{Skore Maksimal}} \times 100$$