

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

Sekolah	: SD PUNDARIKA
Kelas /Semester	: V/Genap
Materi	: Perangkat Komputer
Kompetensi Dasar	: 3.3 Menjelaskan sejarah perkembangan computer dan dampak teknologi computer terhadap masyarakat 4.3 Menyajikan karya tentang sejarah perkembangan computer dan dampak teknologi computer terhadap masyarakat
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan menonton video, peserta didik dapat mengetahui sejarah perkembangan computer dengan benar
2. Melalui kegiatan membuat lini masa sejarah perkembangan komputer, peserta didik dapat menjelaskan sejarah perkembangan computer dengan percaya diri.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik diminta untuk mengisi daftar hadir di G-classroom
2. Peserta didik diminta untuk join di G-meet
3. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar di G-meet
4. Doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. (religius).
5. Peserta didik diperlihatkan gambar penemu computer



6. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Peserta didik menonton video pembelajaran yang di kirimkan di G-classroom (link: <https://www.youtube.com/watch?v=G8ByDPKKU-Y>) tentang sejarah perkembangan komputer
2. Peserta didik membuat lini masa sejarah perkembangan komputer yang ada dalam buku teks siswa lalu dikumpulkan melalui G-classroom.
3. Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan di Gmeet

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diminta membuat kesimpulan di gmeet (chat)
2. Sebelum menutup pembelajaran guru mengingatkan kembali peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan
3. Doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik. (religius)
4. Peserta didik diminta untuk left dari Gmeet

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap : percaya diri
2. Penilaian pengetahuan : tes lisan
3. Penilaian keterampilan : kinerja produk

Sumber Belajar :

1. Newfaqih Channel. 2020. Sejarah Perkembangan Komputer. 20 Januari 2021
2. Wikipedia. 2019. Charles Babbage. 20 Januari 2021.
3. Hindraswari Enggar Dwipeni. 2002. Informatika. Hal. 75-80

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Varianty Kadiaman

Mutia

Lampiran:

Penilaian Sikap: saat presentasi di G-meet

NAMA PESERTA DIDIK	Percaya Diri	
	Sangat baik	Perlu Bimbingan

Penilaian keterampilan produk : membuat lini masa

Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan informasi terkait sejarah perkembangan komputer	Peserta didik mampu menyediakan minimal 4 informasi mengenai sejarah perkembangan komputer	Peserta didik mampu menyediakan 3 informasi mengenai sejarah perkembangan komputer	Peserta didik mampu menyediakan 2 informasi mengenai sejarah perkembangan komputer	Peserta didik mampu menyediakan 1 informasi mengenai sejarah perkembangan komputer