

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**No. 7.2.6.1.2021**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Kebumen  
Pelajaran : Informatika  
Kelas/Semester : VII/Genap  
Materi Pokok : Mengerjakan sebuah “proyek” tematik untuk menghasilkan sebuah produk berupa program visual, yang dikerjakan bersama-sama  
Alokasi waktu : 1 x 10 menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan yang pernah diperoleh dan mempraktekkan keterampilan terkait pengetahuan tersebut.
2. Menumbuhkan budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.
3. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing.
4. Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer.
5. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi (model).
6. Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK), mampu menulis rumus untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**I. Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.
2. Guru menanyakan kehadiran peserta didik.
3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap mengikuti pelajaran.
4. Guru menyampaikan KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Guru memberi kesempatan kepada murid untuk bertanya.

**II. Kegiatan Inti**

**a. Kegiatan Literasi**

- Guru dalam kelas luring menyajikan bagaimana beliau mencari ide, mendapatkan ide, menjadikannya sebuah judul dan menuangkan dalam bentuk rancangan proyek digital.
- Guru mendemonstrasikan bagaimana membuat aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, bagi murid yang daring bisa mengakses link youtube yang diberikan

**b. Critical Thinking**

- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan.

**c. Collaboration**

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi.
- Guru memberikan daftar KD mata pelajaran lain agar kelompok belajar bertambah wawasan dan mungkin menjadikannya ide dalam proyek digital yang akan dikerjakan kelompok tersebut.

**d. Communication**

- Peserta didik saling berkomunikasi terhadap rencana judul yang akan mereka buat. Judul yang mereka buat disepakati dalam kelompok tersebut dan dikomunikasikan dengan guru.

**e. Creativity**

- Guru dan peserta didik membuat tentang judul-judul proyek yang akan mereka kerjakan dalam masing-masing kelompok. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

**III. Kegiatan Penutup**

- Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang produk atau hasil karya yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok
- Guru memberikan penghargaan untuk kelompok dengan karya terbaiknya
- Guru menutup dengan salam

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

1. Sikap : observasi terhadap sikap disiplin, ingin tahu, kerjasama, percaya diri, dan tanggung jawab selama mencari ide, mengerjakan proyek, sampai hasil akhir karya digital tercipta.
2. Keterampilan: Penilaian praktik dan produk.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Endang Sri Wahyuni, S.Pd.  
NIP 19651211 198903 2 011

Kebumen, 4 Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran,

Hary Susanto  
NIP 19781203 200903 1 002

**Lampiran:**

**1. Lembar Penilaian Sikap**

No	NIS	Nama Siswa	disiplin	ingin tahu	kerjasama	percaya diri	tanggung jawab	Keterangan

Kolom aspek penilaian diisi dengan kriteria :

4= Sangat Baik

3= Baik

2=Cukup

1=Kurang

**2. Penilaian Keterampilan**

**Teknik Penilaian : Praktik**

No	Kelompok	Nama Siswa	Aspek					Nilai Akhir
			Originalitas ide	Pengetikan proposal	Pembuatan coding	Kreativitas	Pemecahan masalah	

**Teknik Penilaian : Produk**

No	Kelompok	Nama Siswa	Aspek				Nilai Akhir
			Mudah dipelajari	Mudah digunakan	Efektif	Bisa diterima	