



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 2 Teluk Gelam
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / I (satu)
Tema	: Perangkat Keras
Sub Tema	: Perangkat keras dan sistem Operas / aplikasi
Pembelajaran ke	: 1 (pertama)
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (2 JP)

A. Kompetensi Inti :

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

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi	3.1.1 Mengidentifikasi Hardware yang ada di sebuah unit komputer dengan tepat 3.1.2 Menjelaskan fungsi dari setiap Hardware Input, Hardware Proses dan Hardware Output dengan tepat 3.1.3 Menjelaskan Pengertian, fungsi dan contoh dari setiap Sistem Operasi 3.1.4 Menjelaskan Pengertian, fungsi dan Jenis – Jenis Aplikasi 3.1.5 Mengidentifikasi Sistem Operasi dan aplikasi yang digunakan pada sebuah unit komputer dengan tepat

Nilai Karakter : Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa kelas VII dapat :

- ❖ Menunjukkan sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- ❖ Menerapkan Sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- ❖ Mengidentifikasi Hardware yang ada di sebuah unit komputer dengan tepat
- ❖ Menjelaskan fungsi dari setiap Hardware Input, Hardware Proses dan Hardware Output dengan tepat

Pertemuan Kedua :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa kelas VII dapat :

- ❖ Menunjukkan sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- ❖ Menerapkan Sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- ❖ Menjelaskan Pengertian, fungsi dan contoh dari setiap Sistem Operasi
- ❖ Menjelaskan Pengertian, fungsi dan Jenis – Jenis Aplikasi
- ❖ Mengidentifikasi Sistem Operasi dan aplikasi yang digunakan pada sebuah unit komputer dengan tepat
- ❖ Menjelaskan prinsip dan cara kerja komputer dengan benar

D. Materi Pembelajaran

(Materi Fakta, Konsep, procedural, Metakognitif)

➤ Materi Reguler

Pertemuan 1

Komputer berasal dari kata bahasa Inggris *to compute* yang artinya menghitung. Komputer dapat bekerja jika terdapat unsur-unsur yaitu : Perangkat keras (Hardware), Perangkat Lunak (Software) dan Pemakai Komputer (Brainware)

❖ Pengertian Hardware

Hardware merupakan komponen dari komputer yang dapat dilihat secara fisik dapat dipegang dan dipindahkan.

Data berasal dari kata datum yang berarti fakta (kenyataan) yaitu suatu peristiwa yang diambil dari suatu kejadian dan mengandung nilai yang sangat berarti. Setelah data diproses atau dioleh menghasilkan informasi.

Perangkat keras komputer terdiri atas perangkat masukan (Input Device), Perangkat Keras Pemrosesan (Process Device) dan Perangkat keluaran (Output Device)

❖ Jenis – Jenis Hardware

- Hardware Input device merupakan peralatan yang digunakan untuk memasukan data dan program dalam bentuk data digital yang akan diproses oleh komputer dengan tujuan menghasilkan informasi yang dibutuhkan

Beberapa alat input antara lain :

1. Keyboard
Merupakan peralatan berupa papan ketik berupa tombol-tombol huruf dan angka serta berbagai fungsi tertentu. Adapun fungsi keyboard untuk memasukan data atau untuk memberikan perintah pada komputer.
2. Mouse
Peralatan masukan yang berfungsi untuk menggerakkan pointer dilayar untuk menjalankan icon perintah atau program yang tampil dilayar.
3. Scanner (alat Pemindai)
berfungsi untuk memberikan masukan yang berfungsi untuk mentransfer atau mengkonversi gambar, foto text manual, menjadi data digital sehingga dapat dimengerti oleh komputer.
4. Webcam
Merupakan kamera real time yang menggambarkan keadaan saat itu sehingga gambarnya bisa diakses melalui koneksi internet.
5. Micropone
Berfungsi untuk memberikan masukan berupa suara untuk direkam
6. Gamepad / Joystik
Berfungsi untuk memberikan masukan untuk main game di komputer
7. Pen Light
Bentuk mirip dengan pena namun berfungsi mirip dengan mouse yang digunakan untuk menggambar.

- Hardware Proses

Merupakan perangkat yang berfungsi mengolah berbagai perangkat masukan dan diolah serta disalurkan kedalam perangkat keluaran. CPU (*Central Processing Unit*) alat proses merupakan unit utama dan terpenting dalam komputer yang mengendalikan seluruh proses pengolahan data mulai membaca dari peralatan input, mengolah atau memproses sampai pada mengeluarkan informasi ke perangkat Output

Beberapa peralatan yang ada di CPU antara lain :

- a. Motherboard
Merupakan tempat meletakkan seluruh rangkaian system komputer seperti : Processor, memory, VGA, LAN, semua socket dan selot.
- b. Memory
Merupakan tempat menyimpan data sementara pada komputer
- c. Harddisk
Merupakan tempat menyimpan data pada CPU
- d. VGA (Video Graphic Adaptor)

Untuk mengirimkan data digital ke layar monitor

e. LAN (Lokal Area Network)

Untuk menghubungkan antar komputer dalam satu jaringan

- Hardware Output

Merupakan peralatan yang berfungsi menampilkan data, instruksi dan informasi dalam bentuk teks dan grafik atau gambar dilayar monitor

a. Monitor

b. Printer

c. Speaker

d. Proyektor

- Hardware Storage (Penyimpanan)

Merupakan peralatan yang berfungsi untuk menyimpan data data dan aplikasi yang digunakan oleh komputer antara lain :

- Disket
- CD / DVD
- Harddisk
- Flashdisk

Pertemuan 2

Perangkat lunak (Software) merupakan suatu kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya.

Ada 3 jenis perangkat lunak

- a. Sistem Operasi (*Operation System*) yaitu program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan sistem komputer. Contoh : Windows, Linux
- b. Bahasa Pemrograman (*Language Software*) program yang digunakan untuk menerjemahkan instruksi-instruksi yang ditulis kedalam bahasa mesin agar dimengerti oleh komputer. Contoh C++, Pascal, Borland Delphi, Visual Basic
- c. Perangkat Lunak Paket / Aplikasi (*Package Software*) merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan yang bersifat umum. Contoh Word, Excel, Corel dll

▪ Pengertian dan fungsi Sistem Operasi

yang mengatur sumber daya dari [perangkat keras](#) dan [perangkat lunak](#), serta sebagai [jurik](#) (*daemon*) untuk [program komputer](#). Tanpa sistem operasi, pengguna tidak dapat menjalankan program aplikasi pada komputer mereka, kecuali program [booting](#).

Sistem operasi mempunyai penjadwalan yang sistematis mencakup perhitungan penggunaan memori, pemrosesan data, penyimpanan data, dan sumber daya lainnya.

Untuk fungsi-fungsi perangkat keras seperti sebagai masukan dan keluaran dan alokasi memori, sistem operasi bertindak sebagai perantara antara program aplikasi dan perangkat keras komputer, meskipun kode aplikasi biasanya dieksekusi langsung oleh perangkat keras dan seringkali akan menghubungi OS atau terputus oleh itu. Sistem operasi yang ditemukan pada hampir semua perangkat yang berisi komputer- dari [ponsel](#) dan [konsol permainan video](#) untuk [superkomputer](#) dan [server web](#).

- Contoh – Contoh Sistem Operasi

Windows, Linux, Unix, Android, Novel, Mac OS

- Pengertian Aplikasi

[Pengertian aplikasi komputer](#) adalah jenis program komputer yang dibuat sesuai dengan bahasa pemrograman dan digunakan untuk berbagai kebutuhan yang diperlukan.

- Jenis dan fungsi Aplikasi

- ❖ Aplikasi perkantoran : aplikasi yang digunakan untuk mengolah data-data yang digunakan diperkantoran contoh : Word, Excel, Powerpoint dll
- ❖ Aplikasi Internet : Aplikasi yang digunakan untuk menjalankan atau menghubungkan keinternet Contoh : Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox dll
- ❖ Aplikasi Grafis: Aplikasi yang digunakan untuk mengolah data berupa grafis Contoh : Corel, Photosop, 3Dmax dll
- ❖ Aplikasi Game : Aplikasi untuk bermain games
- ❖ Aplikasi Multimedia : aplikasi yang digunakan untuk menjalankan musik dan movie.

Fungsi Aplikasi antarlain :

1. Software yang berfungsi dasar untuk menjalankan atau menjalanan komputer
2. Software yang berfungsi untuk menghubungkan software dengan hardware
3. Software yang berfungsi untuk mengatur hardware untuk bekerja bersama-sama
4. Software yang berfungsi menerjemahkan instruksi-instruksi kedalam bahasa mesin sehingga dapat diterima dengan oleh hardware

➤ **Materi Pengayaan**

- ❖ Fungsi Hardware
- ❖ Jenis – Jenis Hardware
 - Hardware Input
 - Hardware Proses
 - Hardware Output

- ❖ Fungsi Sistem Operasi
- ❖ Contoh – Contoh Sistem Operasi
- ❖ Jenis Aplikasi
- ❖ Fungsi Aplikasi
- **Materi Remedial**
 - ❖ Fungsi Sistem Operasi
 - ❖ Contoh – Contoh Sistem Operasi
 - ❖ Jenis Aplikasi
 - ❖ Fungsi Aplikasi

E. Metode Pembelajaran

(Model : discovery learning, metode : Diskusi, pendekatan :student centre, strategi)

Pertemuan 1 : Group Investigation (GI)

Pertemuan 2 : Group Investigation (GI)

F. Media dan Alat/Bahan

1. Media
 - Gambar : Perangkat Keras dan Sistem Operasi, serta Aplikasi
 - Relia : HP, Tablet, Laptop, Hardware, CD Software
2. Bahan : -
3. Alat : HP dan Laptop, Hardware Computer

G. Sumber Pembelajaran

- ❖ Buku Siswa :, dkk. 2019. Buku Siswa Informatika SMP/ MTs Kelas VII Semester 1. Jakarta: Kemdikbud RI. (Hal.)
- ❖ Buku Guru :, dkk. 2019. Buku Guru Informatika SMP/ MTs Kelas VII. Jakarta: Kemdikbud RI. (Hal.)
- ❖ <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/komputer/pengertian-hardware.html>
- ❖ <https://www.sayanda.com/sistem-operasi/>
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=P3smK5DJgZQ&t=7s>

H. Langkah - Langkah Pembelajaran

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan (8 menit)

- Peserta didik menjawab salam yang disampaikan oleh guru
- Peserta didik berdoa dipimpin oleh guru untuk memulai pelajaran. **(Religius)**
- Peserta didik menyiapkan kondisi psikis dan fisik untuk siap belajar dengan menyanyikan

lagu Nasional dipimpin oleh guru

- Peserta didik menjawab serangkaian pertanyaan lisan guru secara bersama-sama (penilaian formatif dengan teknik jawaban bersama untuk mengecek penguasaan kompetensi yang dipelajari sebelumnya).
- Peserta didik menyimak informasi guru mengenai kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik menyimak guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
- Peserta didik menyimak, guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Tahap 1 : Mengidentifikasi Topik dan Membagi Peserta Didik Ke Dalam Kelompok (Critical Thinking and Problem Solving)

- ☞ Guru menerangkan pengertian komputer dan bagian – bagian dari komputer
- ☞ Guru menanyakan kepada peserta didik tentang Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- ☞ Guru mengarahkan siswa diskusi berkaitan dengan Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- ☞ Guru menentukan materi yang akan diinvestigasi yaitu berkaitan dengan Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- ☞ Guru membagi peserta didik menjadi 10 kelompok. Selanjutnya setiap kelompok memilih salah satu topik yang akan diinvestigasi

Tahap 2 : Merencanakan Tugas (Critical Thinking and Problem Solving)

- ☞ Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok (**Kolaborasi**) untuk menuliskan (**Komunikasi**) hal hal yang ingin diinvestigasi dari contoh, gambar, atau video tentang Hardware terdapat pada sebuah unit komputer (**Mandiri**)

Pertanyaan 1 : Apa yang di maksud dengan Hardware

Pertanyaan 2 : Apa Fungsi dari hardware

Pertanyaan 3 : Apa yang dimaksud dengan hardware input

Pertanyaan 4 : Apa yang dimaksud dengan hardware proses

Pertanyaan 5 : Apa yang dimaksud dengan hardware Output

(HOTs)

- Guru membimbing kelompok membuat perencanaan dari masalah yang akan diinvestigasi dan kaji sesuai dengan topik

Tahap 3 : Membuat Penyelidikan (Critical Thinking and Problem Solving)

- Siswa mengumpulkan informasi (**Literasi**) melalui pencarian di internet (**Jujur**) sesuai dengan perencanaan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu berkaitan dengan Hardware terdapat pada sebuah unit komputer

- Masing-masing kelompok (**Kolaborasi**) melaksanakan investigasi atau pengamatan yang telah direncanakan (**Mandiri**)
- Masing-masing kelompok (**Kolaborasi**) mengumpulkan, menganalisis dan mengkaji literatur, (**Jujur**) membuat kesimpulan dan mengaplikasikan bagian mereka ke dalam pengetahuan baru dalam mencapai solusi masalah kelompok (**Rasa Ingin Tahu**)
- Siswa menggunakan data atau informasi (**Mandiri**) yang sudah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mereka rumuskan berkaitan dengan Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- Guru membimbing siswa dalam kegiatan menalar data dari informasi yang telah diperoleh berkaitan dengan pertanyaan nomor 1 s.d 5

Tahap 4 : Mempersiapkan Tugas Akhir (Critical Thinking and Problem Solving)

- Setiap kelompok mempersiapkan laporan hasil investigasi Hardware terdapat pada sebuah unit komputeryang akan dipresentasikan di depan kelas (**Kolaborasi**)

Tahap 5 : Mempresentasikan Tugas Akhir (Komunikasi)

- Setiap kelompok (**Kolaborasi**) diminta untuk mempresentasikan hasil kesimpulan yang diperoleh
- Siswa menyampaikan jawaban (**Jujur**) terhadap pertanyaan-pertanyaan mereka di kelas secara lisan dan/atau tertulis atau melalui media powerpoint berkaitan dengan Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- Setiap kelompok diminta untuk saling memberikan tanggapan dan saling melengkapi

Tahap 6 : Evaluasi (Critical Thinking and Problem Solving)

- Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai Hardware terdapat pada sebuah unit komputer
- Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengamati tanyangan gambar/video, merumuskan pertanyaan mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan)

Kegiatan Penutup (12 menit)

- Guru guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara menyampaikan hal hal yang belum di pahami oleh siswa
- Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai PR (**Mandiri**)
- Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya
- Peserta didik memberikan salam saat waktu pembelajaran selesai

PERTEMUAN 2

Kegiatan Pendahuluan (8 menit)

- Peserta didik menjawab salam yang disampaikan oleh guru
- Peserta didik berdoa dipimpin oleh guru untuk memulai pelajaran. (**Religius**)
- Peserta didik menyiapkan kondisi psikis dan fisik untuk siap belajar dengan menyanyikan lagu Nasional dipimpin oleh guru / memperhatikan video “Kok Bisa” yang di tayangkan oleh

guru

- Peserta didik menjawab serangkaian pertanyaan lisan guru secara bersama-sama (penilaian formatif dengan teknik jawaban bersama untuk mengecek penguasaan kompetensi yang dipelajari sebelumnya).
- Peserta didik menyimak informasi guru mengenai kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- Peserta didik menyimak guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
- Peserta didik menyimak, guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Tahap 1 : Mengidentifikasi Topik dan Membagi Peserta Didik Ke Dalam Kelompok (Critical Thinking and Problem Solving)

- ☞ Guru menanyakan kepada peserta didik tentang Sistem Operasi dan Aplikasi
- ☞ Guru mengarahkan siswa diskusi berkaitan dengan Sistem Operasi dan Aplikasi
- ☞ Guru menentukan materi yang akan diinvestigasi yaitu berkaitan dengan Sistem Operasi dan Aplikasi
- ☞ Guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok. Selanjutnya setiap kelompok memilih salah satu topik yang akan diinvestigasi

Tahap 2 : Merencanakan Tugas (Critical Thinking and Problem Solving)

- ☞ Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok (**Kolaborasi**) untuk menuliskan (**Komunikasi**) hal hal yang ingin diinvestigasi dari contoh, gambar, atau video tentang Sistem Operasi dan Aplikasi (**Mandiri**)

Pertanyaan 1 : Apa yang di maksud dengan Sistem Operasi

Pertanyaan 2 : Apa Fungsi dari Sistem Operasi pada sebuah unit komputer

Pertanyaan 3 : Apa saja contoh dari Sistem Operasi

Pertanyaan 4 : Apa yang dimaksud dengan Aplikasi

Pertanyaan 5 : Bagaimana sejarah dari Aplikasi tersebut

Pertanyaan 6 : Apa saja jenis Aplikasi yang ada sekarang ini

Pertanyaan 7 : Apa Fungsi dari Aplikasi pada sebuah unit komputer

(HOTs)

- Guru membimbing kelompok membuat perencanaan dari masalah yang akan diinvestigasi dan kaji sesuai dengan topik

Tahap 3 : Membuat Penyelidikan (Critical Thinking and Problem Solving)

- Siswa mengumpulkan informasi (**Literasi**) melalui pencarian di internet (**Jujur**) sesuai dengan perencanaan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu berkaitan dengan Sistem Operasi dan Aplikasi
- Masing-masing kelompok (**Kolaborasi**) melaksanakan investigasi atau pengamatan yang telah direncanakan (**Mandiri**)

- Masing-masing kelompok (**Kolaborasi**) mengumpulkan, menganalisis dan mengkaji literatur, (**Jujur**) membuat kesimpulan dan mengaplikasikan bagian mereka ke dalam pengetahuan baru dalam mencapai solusi masalah kelompok (**Rasa Ingin Tahu**)
- Siswa menggunakan data atau informasi (**Mandiri**) yang sudah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mereka rumuskan berkaitan dengan Sistem Operasi dan Aplikasi
- Guru membimbing siswa dalam kegiatan menalar data dari informasi yang telah diperoleh berkaitan dengan pertanyaan nomor 1 s.d 5

Tahap 4 : Mempersiapkan Tugas Akhir (Critical Thinking and Problem Solving)

- Setiap kelompok mempersiapkan laporan hasil investigasi Sistem Operasi dan Aplikasi yang akan dipresentasikan di depan kelas (**Kolaborasi**)

Tahap 5 : Mempresentasikan Tugas Akhir (Komunikasi)

- Setiap kelompok (**Kolaborasi**) diminta untuk mempresentasikan hasil kesimpulan yang diperoleh
- Siswa menyampaikan jawaban (**Jujur**) terhadap pertanyaan-pertanyaan mereka di kelas secara lisan dan/atau tertulis atau melalui media powerpoint berkaitan dengan Sistem Operasi dan Aplikasi
- Setiap kelompok diminta untuk saling memberikan tanggapan dan saling melengkapi

Tahap 6 : Evaluasi (Critical Thinking and Problem Solving)

- Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai Sistem Operasi dan Aplikasi
- Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengamati tanyangan gambar/video, merumuskan pertanyaan mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan)

Kegiatan Penutup (12 menit)

- Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara menyampaikan hal hal yang belum di pahami oleh siswa
- Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai PR (**Mandiri**)
- Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya
- Peserta didik memberikan salam saat waktu pembelajaran selesai

I. Penilaian, Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Sikap	➤ Observasi	➤ Jurnal
Pengetahuan	➤ Penugasan	➤ Lembar Kerja
Keterampilan	➤ Produk	➤ Tugas

1. Instrumen Penilaian Sikap

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Lembar Jurnal

- Sikap Spiritual :
- Religius (Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain)
- Sikap Sosial :
 - Disiplin (perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)
 - Mandiri (tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas)
 - Kreatif (menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki)

LEMBAR JURNAL

No.	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Pendidik	Aspek yang dinilai	Sikap
1.					
2.					
3.					
Dst.					

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Penugasan

Bentuk Penilaian : Lembar Kerja 1 s.d 5

Rubrik Penilaian Kinerja

Indikator	Penilaian			Jumlah
	Relevansi	Kebahasaan	Kelengkapan	
Lembar Kerja 1				
Lembar Kerja 2				
Lembar Kerja 3				
Lembar Kerja 4				
Lembar Kerja 5				
Jumlah Total				
Nilai = Jumlah Total x 100 / 60				

Kriteria :

- Relevansi merujuk pada ketepatan atau keterhubungan fakta yang diamati dengan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan Kompetensi Dasar/ Tujuan Pembelajaran.
- Kebahasaan menunjukkan bagaimana siswa mendeskripsikan fakta-fakta yang dikumpulkan dalam bahasa tulis yang efektif (tata kata atau tata kalimat yang benar dan mudah dipahami).
- Kelengkapan dalam arti semakin banyak komponen fakta yang terliput atau semakin sedikit sisa (residu) fakta yang tertinggal

Rentang Skor: 1 – 4

1 = Kurang; 2 = Cukup; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Produk

Bentuk Instrumen : Lembar Kerja 6 s.d 7

Instrumen Penilaian Keterampilan**Instrumen penilaian Tugas Laporan/Presentasi**

Sistematika Laporan	Performans	Presentasi	Jumlah Nilai

Rubrik Penilaian Kinerja

Indikator	Penilaian		
	0-30	31-65	66-100
Sistematika Laporan	Sistematika tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Sistematika Sebagian sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Sistematika sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
Performans	Performans laporan kurang baik	Performans laporan baik	Performans laporan sangat baik
Presentasi	Presentasi dilakukan dengan kurang baik	Presentasi dilakukan dengan baik	Presentasi dilakukan dengan sangat baik

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial :

- Bila jumlah siswa 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan Perangkat Keras dan Sistem Operasi, serta Aplikasi
- Bila Jumlah Siswa 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan Perangkat Keras dan Sistem Operasi, serta Aplikasi
- Bila Jumlah Siswa 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai siswa = KKM)

Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok siswa diberi tugas pengayaan dari buku siswa / Internet

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Teluk gelam

Guru Mata Pelajaran

Lindawati, S.H, .M.Pd.
NIP. 19721103200801 2 003

Leni Marlina, S.kom., M.Pd
NIP. 19750811 201406 2 003

