

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### A. Identitas Program Pendidikan

Satuan Pendidikan	:	SMPN 1 SOREANG
Mata Pelajaran	:	TIK / INFORMATIKA
Kelas/Semester	:	VII / Ganjil
Tahun Pelajaran	:	2020/2021
Alokasi Waktu	:	30 menit

### B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### 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, dan prosedural) 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.

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras	3.1.1 Menjelaskan pengertian hardware computer (C1) 3.1.2 Mengklasifikasikan perangkat input(C2) 3.1.3 Mengklasifikasi perangkat proses(C2) 3.1.4 Mengklasifikasi perangkat output(C2) 3.1.5 Mengklasifikasi perangkat storage(C2) 3.1.6 Menganalisis pemfungsian perangkat keras computer (C4) 3.1.7 Mengelompokkan perangkat keras berdasarkan fungsinya(C4)

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media pembelajaran power point peserta didik dapat menjelaskan pengertian hardware dengan benar
2. Melalui media pembelajaran power point peserta didik dapat mengklasifikasi perangkat input dengan benar

3. Melalui media pembelajaran power point peserta didik dapat mengklasifikasi perangkat proses dengan benar
4. Melalui media pembelajaran power point peserta didik dapat mengklasifikasi perangkat output dengan benar
5. Melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah peserta didik dapat mengidentifikasi pemungisian perangkat keras computer dengan tepat.
6. Melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah peserta didik dapat mengelompokan perangkat keras berdasarkan fungsinya dengan tepat.

#### D. Materi Pembelajaran

- a. Hardware Komputer (Perangkat Keras Komputer)
  1. Alat Input
  2. Alat Pemrosesan
  3. Alat Output
  4. Alat Storage

#### E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific  
 Model : *Problem Based Learning*  
 Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi

#### F. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop / Komputer, Handphone, LKPD
2. Media : Slide Powerpoint, Video, Kahoot, G Meet,
3. Sumber Belajar : Modul, Video

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Kegiatan Pendahuluan			5 Menit
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru datang tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka. (penumbuhan karakter disiplin dan religius)</li> <li>• Guru mempersilakan peserta didik untuk memulai pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menjawab salam</li> <li>• Peserta didik berdoa.</li> <li>• Peserta didik mendengarkan dan</li> </ul>	

	<p>dengan berdoa (penumbuhan karakter religius)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kondisi peserta didik (penumbuhan karakter peduli social)</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk selalu memperhatikan protocol kesehatan (penumbuhan karakter peduli lingkungan)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik;</li> </ul>	<p>merespon ketika guru bertanya</p>	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan video yang bertujuan memotivasi peserta didik</li> <li>• Melakukan Tanya jawab tentang video yang ditampilkan sehingga peserta didik memiliki minat untuk belajar/</li> <li>• Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (literasi dan komunikatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memperhatikan dengan cermat video yang ditampilkan.</li> <li>• Peserta didik merespon dengan melakukan Tanya jawab atas video yang ditayangkan (critical thinking)</li> </ul>	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan KD 3.1</li> <li>• Menyampaikan metode pembelajaran yang digunakan</li> <li>• Menyampaikan manfaat tentang materi apa yang akan dipelajari (literasi dan komunikatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendengarkan dengan seksama.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>20 menit</b>
Fase 1 <b>Orientasi peserta didik pada masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi kelompok.</li> <li>• Setiap kelompok diberikan nama komponen computer (CPU,Mouse,Keyboard)</li> <li>• Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berkelompok</li> <li>• Peserta didik mendengarkan dengan seksama dan bertanya apabila ada yang kurang dimengerti (Critical)</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan LKPD Mandiri dan LKPD Kelompok</li> </ul>		
Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memantau peserta didik saat mengerjakan LKPD Mandiri dan kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi untuk dan membagi-bagi tugas data / bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah (collaboration, gotong royong) (via Wa)</li> </ul>	
Fase 3 : <b>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memantau setiap peserta didik dalam mengumpulkan informasi dan mengolah informasi yang ditemukannya (creative)</li> <li>• Guru menayakan peserta didik apabila menemukan kesulitan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bertanya apabila ada hal yang belum dipahami</li> </ul>	
Fase 4 : <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membimbing peserta/siswa untuk bisa menyelesaikan LKPD</li> <li>• Guru mempersilahkan salah satu kelompok untuk menyampaikan hasil LKPD kelompok diskusi (communication)</li> <li>• Mengarahkan untuk bisa menghargai pendapat teman/kelompok lain ketika menyampaikan/ mempresentasikan hasil diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyelesaikan LKPD baik yang mandiri atau kelompok</li> <li>• Peserta didik mempersentasikan hasil LKPD diskusi dan peserta didik lain menanggapi.</li> </ul>	
Fase 5 : <b>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan</li> <li>• Guru memberikan mini test</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menarik kesimpulan bersama-sama</li> <li>• Peserta didik mengerjakan mini test</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>			<b>5menit</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi penghargaan kepada kelompok terbaik</li> <li>• Tanya jawab apabila masih ada yang belum dipahami</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Guru mengucapkan salam penutup.</li> </ul>		
--	---	--	--

## I. Penilaian

### Rubrik Penilaian

#### 1. Penilaian Pengetahuan

##### a. Rubrik Nilai Pengetahuan

No.	Nama Siswa	Skor setiap soal				Nilai
		No. 1	No. 2	No.3	No.4	
1.						
2.						
3.						

##### b. Rubrik Penilaian Pilihan Ganda

Nomor Soal	Bobot Soal
1-10	10
Jumlah skor maksimal	100

Keterangan :

1. Jika menjawab benar mendapat skor 10
2. Jika menjawab salah mendapat skor 0

$$\text{Penentuan Nilai} = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

2. Penilaian Keterampilan

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>		<b>Pencapaian(Checklist)</b>
------------	------------------------	--	------------------------------

		<b>Skor (1 – 4)</b>	<b>Terlaksana</b>	<b>Tidak Terlaksana</b>
1	Persiapan			
2	Pelaksanaan			
3	Waktu Pelaksanaan			
4	Laporan Hasil Kerja			

4 = Jika Empat Indikator Terlihat

3 = Jika Tiga Indikator Terlihat

2 = Jika Dua Indikator Terlihat

1 = Jika Satu Indikator Terlihat

### 3. Penilaian Sikap

#### a. Instrumen dan Rubrik Penilaian Aspek Sikap

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Santun (1 – 4)</b>	<b>Percaya diri (1 – 4)</b>	<b>Tanggung Jawab (1 – 4)</b>	<b>Jujur (1 – 4)</b>	<b>Disiplin (1 – 4)</b>
1						
2						
3						
....						

Keterangan :

4 = Jika Empat Indikator Terlihat

3 = Jika Tiga Indikator Terlihat

2 = Jika Satu Indikator Terlihat

1 = Jika Satu Indikator Terlihat

b. Indikator Penilaian Sikap

1) Santun

- a) Berinteraksi dengan teman secara ramah
- b) Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c) Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d) Berperilaku sopan

2) Percaya Diri

- a) Mampu melakukan presentasi di depan umum
- b) Berani bertanya
- c) Mengemukakan pendapat
- d) Menjawab pertanyaan

3) Tanggung Jawab

- a) Melakukan presentasi di depan umum
- b) Berani bertanya
- c) Mengemukakan pendapat
- d) Menjawab pertanyaan

4) Jujur

- a) Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan
- b) Tidak menjadi plagiat (menggambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas.
- c) Melaporkan data atau informasi apa adanya
- d) Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki

5) Disiplin

- a) Berpakaian rapih dan bersih
- b) Tidak terlambat masuk ke kelas
- c) Mengumpulkan tugas tepat waktu
- d) Menggunakan seragam sesuai dengan peruntukannya

c. Kategori Nilai Sikap

- 1) Sangat Baik (SB) : Apabila memperoleh nilai akhir 4
- 2) Baik (B) : Apabila memperoleh nilai akhir 3



- 3) Cukup (C) : Apabila memperoleh nilai akhir 2  
 4) Kurang (D) : Apabila memperoleh nilai akhir 1

Lembar Penilaian Keseluruhan

No	Nama	ASPEK			Jumlah
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
1	Siswa 1				
2	Siswa 2				
3	Siswa 3				
....					

- a. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan  
 b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

**a. Remedial**

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) setelah melakukan Tes Sumatif, maka akan diberikan pembelajaran tambahan (*Remedial Teaching*) terhadap IPK yang belum tuntas kemudian diberikan Tes Sumatif lagi dengan ketentuan:

- Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara
- Nilai akhir yang akan diambil adalah nilai hasil tes terakhir
- Siswa lain yang sudah tuntas (>KKM) dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.

Kepala Sekolah  
 SMPN 1 Soreang

Bandung, Mei 2021  
 Guru Mapel

H.Usman Ali,S.Ip,M.Pd  
NIP. 196608221989031004

Dina Sri Nurzaqilah  
NIP. 198701252011012001

### CONTOH PROGRAM REMIDIAL

Sekolah	:.....
Kelas/Semester	:.....
Mata Pelajaran	:.....
Ulangan Harian Ke	:.....
Tanggal Ulangan Harian	:.....
Bentuk Ulangan Harian	:.....
Materi Ulangan Harian	:.....
(KD / Indikator)	:.....
KKM	:.....

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Ket
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
dst						

**b. Pengayaan**

NAMA :

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## MATERI : HARDWARE KOMPUTER SMP NEGERI 1 SOREANG

NAMA:

KELAS :

Sebelum mengerjakan silahkan baca intruksinya terlebih dahulu !

**A.Silahkan tarik sesuai dengan nama hardwarenya!**

1.



Keyboard

2.



CD

3.



Monitor

4.



Motherboard

5.



Printer

6.



Barcode Reader

7.



Proyektor

8.



9.



Harddisk



10.



Flashdisk

Light Pen

C .Identifikasi hardware dibawah ini, dan pilihlah pengelompokan sesuai sesuai dengan pemungsiannya

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.







# TEST

Menggunakan Kahoot :


Ada 12 ikan di kolam.6 ikan sangat besar sehingga tenggelam.Tinggal berapakah sisa ikan di kolam.



6  12

8  0

Saat kamu akan mengambil uang.Kamu bisa pergi ke ATM,dengan membawa ATM card.Maka ATM Card berfungsi sebagai

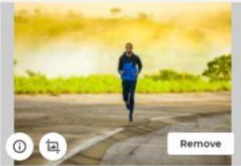


Alat input  Alat proses

Alat Output  Storage

Saat kamu sedang jogging, dan ingin ditemani dengan musik agar lebih bersemangat,perangkat apa yang paling tepat untuk dibawa?

The character limit has been exceeded



Speaker  Earphone

Microphone  Radio

Berdasarkan hasil diskusi kalian,fungsi HP sebagai alat output adalah?




Mengirimkan data pada yang lain  Menyimpan data pada memori card

Memfoto gambar  Menampilkan data pada layar

CPU singkatan dari.....

The character limit has been exceeded



Computer Processing Unit  Computer Procces Unit

Central Processing Unit  Central Procces Unit

Perhatikan gambar berikut, yang merupakan processor adalah no?



1  3

2  4

Fungsi dari fashdisk adalah



<input type="radio"/> Alat Input	<input type="radio"/> Storage
<input type="radio"/> Alat Output	<input checked="" type="radio"/> Alat Input dan Storage

Salah satu fungsi dari alat output adalah sebagai penampil gambar, suara dan video  
Manakah di bawah ini alat output yang hanya berfungsi menampilkan suara ?

<input type="radio"/> 	<input type="radio"/> 
<input type="radio"/> 	<input checked="" type="radio"/> 

Ada sebuah kereta listrik bergerak dengan kecepatan 150mph ke arah barat. Ke arah manakah asapnya bergerak?



<input type="radio"/> Barat	<input type="radio"/> Utara
<input type="radio"/> Timur	<input checked="" type="radio"/> Tidak ada yang benar

Aku merupakan alat input. Aku dapat memasukan data berupa gambar. Aku juga bisa



# BAHAN AJAR INFORMATIKA

HARDWARE KOMPUTER



Oleh : Dina Sri Nurzaqilah,S.Pd

BAHAN AJAR  
HARDWARE KOMPUTER

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras	3.1.8 Menjelaskan pengertian hardware computer (C1) 3.1.9 Mengklasifikasikan perangkat input 3.1.10 Mengklasifikasi perangkat proses 3.1.11 Mengklasifikasi perangkat output 3.1.12 Mengklasifikasi perangkat storage 3.1.13 Menganalisis pemfungsian perangkat keras computer (C4) 3.1.14 Mengelompokkan perangkat keras komputer berdasarkan fungsinya(C4)

# HARDWARE KOMPUTER



## 1. Pengertian

*Hardware adalah semua komponen komputer yang berfungsi untuk mengolah data pada proses komputerisasi sesuai dengan instruksi yang telah ditentukan sehingga output dari setiap proses komputerisasi mampu terwujud.*

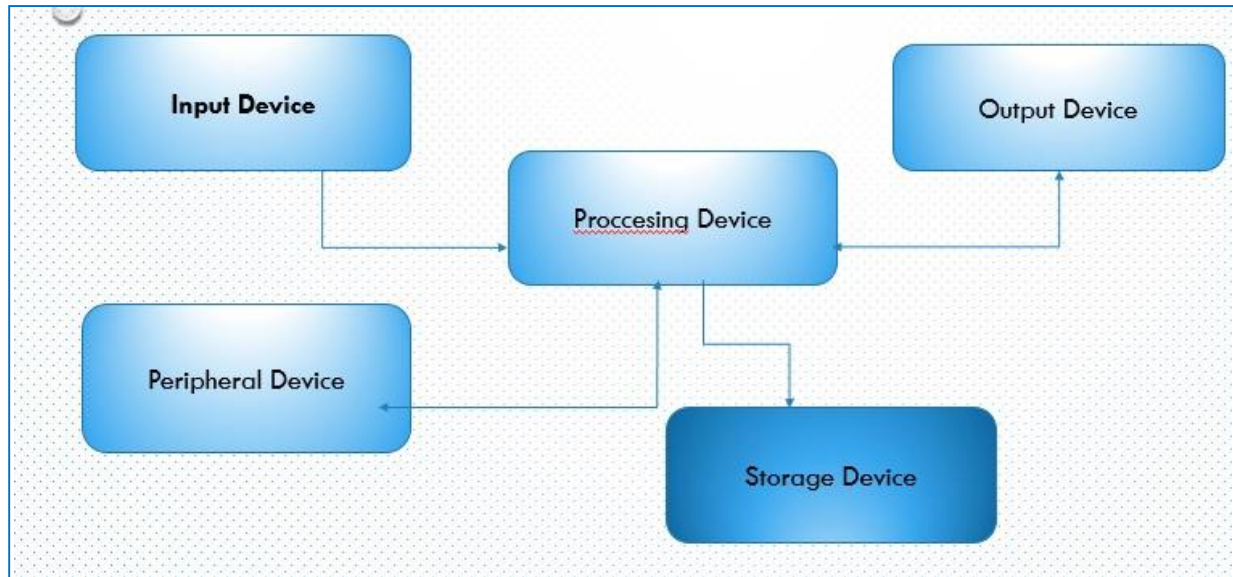
Hardware merupakan perangkat keras, yang secara umum mencakup perangkat semua, device atau komponen apapun yang berbentuk fisik yang dapat dilihat serta dapat diraba.

## 2. Fungsi Hardware

Secara umum, fungsi **hardware** di antaranya adalah sebagai berikut:

- **Menerima Input**  
Hardware berfungsi untuk menerima input yang dikirimkan oleh user.
- **Mengolah data**  
Hardware berfungsi untuk mengolah data yang diterima menjadi informasi baru yang berguna dan dapat dimengerti oleh manusia.
- **Memberikan Output**  
Hardware berfungsi untuk memberikan output kepada user setelah proses pengolahan input selesai. Output ini akan ditampilkan melalui perangkat keras khusus sehingga user mampu melihat dengan mudah output yang telah didapatkan.
- **Menyimpan data**  
Hardware adalah perangkat keras yang berfungsi untuk menyimpan data output yang dihasilkan dan biasanya tersimpan dalam perangkat penyimpanan sekunder komputer.

### 3. Jenis Hardware



Menurut fungsinya, jenis-jenis hardware adalah sebagai berikut:

#### 1. Input Device

*Input device* atau perangkat masukan merupakan bagian dari hardware yang berperan dalam memasukkan data (gambar, teks, video, audio) ke dalam komputer.

No	Jenis Masukan Data	Alat Input
1.	Teks	Keyboard
2.	Gambar	Kamera Scanner Barcode Reader
3.	Audio	Microphone
4.	Video	Kamera, Webcam
5.	Data	Flashdisk CD/DVD Harddisk
6.	Sentuhan / Klikan	Mouse Track Ball Joystick Light Pen



## Macam-macam alat input



Keyboard



Mouse



Kamera



Scanner



Barcode Reader



Microphone



Flashdisk



CD/DVD



Harddisk



Track Ball



Joystick



Lightpen

## 2. Process Device

*Process device* atau perangkat pemroses merupakan otak komputer yang berfungsi untuk mengolah/memproses intruksi dari perangkat sebelumnya yang kemudian diolah menjadi informasi /output.

Alat process device dinamakan CPU (Central Processing Unit) yang merupakan otak dari komputer yang didalamnya terdapat berbagai perangkat.

Beberapa contoh hardware yang termasuk ke dalam *process device*, yaitu:

- VGA, berfungsi untuk mengolah informasi berupa data grafis.



- RAM, berfungsi untuk menentukan kecepatan akses komputer, menyimpan system yang ada pada komputer
- Proccesor, berfungsi mengatur seluruh proses yang ada pada komputer.
- Hardisk ,berfungsi menyimpan data,system,aplikasi yang ada pada komputer
- Motherboard,berfungsi sebagai tempat penyimpanan perangkat lain
- Sound Card,berfungsi mengolah informasi berupa audio

Macam-macam alat pemroses



Harddisk



Motherboard



RAM



Processor



Sound Card



VGA Card

### 3. Output Device

*Output device* atau perangkat keluaran merupakan bagian dari hardware yang berfungsi untuk menghasilkan informasi baru atau data yang berguna dan dapat dimengerti user.

Informasi baru ini dikeluarkan melalui perangkat lain yang terhubung ke komputer seperti monitor, printer, atau proyektor.

No	Jenis Keluaran Data	Alat Output
1.	Teks / Gambar	Monitor Printer Proyektor
2.	Video	Monitor Proyektor
3.	Audio	Speaker Earphone

Macam-macam alat output.



Monitor



Printer



Earphone



Speaker

#### 4. Storage Unit

*Storage unit* atau perangkat penyimpanan merupakan bagian dari hardware yang berfungsi untuk menyimpan data di dalam atau di luar komputer.

Beberapa contoh hardware yang termasuk ke dalam *storage device*, yaitu:

- Hardisk internal, berfungsi untuk menyimpan data pada perangkat di dalam [komputer](#).
- Hardisk eksternal, berfungsi untuk menyimpan data pada perangkat di luar komputer. Salah satu jenis hardisk eksternal yaitu flashdisk.
- CD/DVD, berfungsi untuk menyimpan data
- Memori Card berfungsi untuk menyimpan data

Macam-macam storage



Harddisk



Flashdisk



CD/DVD



Harddisk Eksternal



Memori Card

#### 5. Periferal

*Periferal* atau perangkat tambahan adalah komponen hardware yang membantu komputer dalam memproses informasi yang dimasukkan ke dalam komputer. Dimana ada atau tidaknya alat ini komputer akan tetap bisa bekerja dan melakukan tugasnya.

Beberapa contoh hardware yang termasuk ke dalam *periferal*, yaitu:

- Modem, berfungsi untuk menghubungkan komputer ke jaringan internet dengan cara mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog, dan sebaliknya.