

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Buntu Pepasan
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester	: VII/2
Tema	: Perangkat Keras Komputer
Sub Tema	: Mengidentifikasi Perangkat Keras berdasarkan fungsinya
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (10 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat :

1. Menjelaskan pengertian perangkat keras komputer dengan benar
2. Menjelaskan jenis-jenis perangkat keras komputer dengan benar
3. Mengelompokkan perangkat keras komputer berdasarkan fungsinya dengan tepat dan benar

B. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (2 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam, menyapa dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar
- b. Guru memeriksa kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran
- c. Guru mengecek kehadiran peserta didik
- d. Guru memotivasi peserta didik dengan cara melakukan ice breaking sebelum memulai pembelajaran
- e. Guru menggali pemahaman awal (apersepsi) dengan menggunakan media pembelajaran
- f. Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (6 Menit)

- a. Guru mengajak siswa untuk mengamati dan memahami materi perangkat keras komputer melalui slide power point.
- b. Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok.
- c. Guru membagikan LKPD tentang perangkat keras komputer kepada setiap kelompok
- d. Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
- e. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses pembelajaran
- f. Guru memantau diskusi dan membimbing peserta didik dalam diskusi kelompok
- g. Setiap kelompok menyajikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompok sesuai dengan LKPD di depan kelas, dan kelompok lain menanggapi dan bertanya
- h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- i. Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, mengklarifikasi, menguatkan konsep penting yang harus dipahami oleh siswa.

3. Kegiatan Penutup (2 Menit)

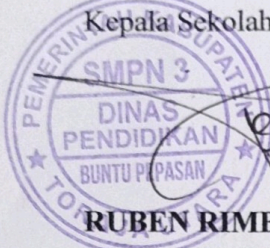
- a. Peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan dan merefleksikan kegiatan pembelajaran
- b. Memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang perangkat keras komputer
- c. Meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan dan memberi wawasan lebih pada peserta didik
- d. Peserta didik diberi tugas membaca buku dan literatur lain yang berkaitan dengan perangkat keras komputer
- e. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya untuk dipersiapkan dan dipelajari sebelumnya
- f. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan ditutup dengan doa

C. Penilaian

1. Sikap : Lembar Pengamatan Sikap (terlampir)
2. Pengetahuan : Tes tertulis (terlampir)
3. Keterampilan : Unjuk kerja (terlampir)

Mengetahui :

Kepala Sekolah,



RUBEN RIMBA TANDIBUA', S.Pd.

NIP. 18631103 198707 1 001

Buntu Pepasan, 5 Januari 2022

Calon Guru Penggerak,

SELVI LISU BANNE SUSATIO, S.Kom.

NIP. -

RUBRIK PENILAIAN

A. PENILAIAN SIKAP

- Teknik Penilaian : Observasi
Bentuk Instrumen : Lembar Jurnal
Waktu Pelaksanaan : Saat Pembelajaran berlangsung

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN SIKAP

Lembar Penilaian Sikap - Observasi pada Kegiatan Diskusi						
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi dan Komunikasi					
Kelas/Semester	: VII/Genap					
Topik/Subtopik	: Perangkat Keras Komputer					
Indikator	: Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, rasa ingin tahu, santun dan komunikatif sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.					
No	Nama Siswa	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	Keterangan
1						
2						
2222						

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.
4 = sangat baik
3 = baik
2 = cukup
1 = kurang

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

Soal Pilihan Ganda :

- Komponen (elemen) utama sistem komputer yang secara fisik dapat dilihat, dipegang dan dipindahkan disebut
 - Mainware
 - Hardware
 - Brainware
 - Software
- Perangkat keras komputer yang berfungsi untuk mengeluarkan hasil pemrosesan dan pengolahan data disebut
 - Output Device
 - Peripheral Device
 - Input Device
 - Storage Device
- Memori komputer yang berfungsi untuk menyimpan sementara perintah dan data pada saat sebuah program dijalankan disebut
 - Memori
 - Harddisk
 - RAM
 - ROM
- Bagian dari sebuah komputer yang mempunyai fungsi sebagai pusat pengolahan data dan pengontrolan kerja komputer adalah
 - Memori
 - RAM
 - Hard disk
 - Processor

5. Papan induk (papan elektronik) yang dilengkapi jalur-jalur koneksi yang memungkinkan perangkat-perangkat komputer berkomunikasi satu dengan yang lainnya dan merupakan tempat bergantungnya semua perangkat keras komputer disebut
- CPU
 - LAN Card
 - Memory Card
 - Motherboard

Pedoman Penskoran :

No. Soal	Kunci Jawaban	Bobot Soal
1	B	20
2	A	20
3	C	20
4	D	20
5	D	20
Jumlah skor maksimal		100

Jika benar mendapatkan skor 20

Jika salah dan tidak menjawab mendapatkan skor 0

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

C. PENILAIN KETERAMPILAN

Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
Bentuk Instrumen : Lembar Praktik/ Rubrik penilaian

Instrument:

- Lakukan pengamatan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti. yang berada dihadapan kalian atau sekitar kalian!
- Identifikasilah 5 (lima) piranti masukan dan bentuk masukannya
- Identifikasilah 5 (lima) piranti keluaran dan bentuk keluarannya
- Identifikasilah 5 (lima) piranti macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

Rubrik Penilaian:

No	Instrumen Penilaian	Skala skor				Ket
		4	3	2	1	
1	mengidentifikasi Input device (perangkat masukan) komputer					
2	mengidentifikasi Prosesing unit (perangkat Proses) komputer					
3	Mengidentifikasi output device (perangkat keluaran) komputer					
4	Mengidentifikasi Storage device (media penyimpanan) komputer					

Pedoman Peskoran :

- Nilai 4 : Sudah sangat menguasai
Nilai 3 : Sebagian besar sudah menguasai
Nilai 2 : sedikit menguasai
Nilai 1 : Tidak menguasai