

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



Disusun oleh:  
Wiwiet Mutiah, S.Gz., M.E.

**YAYASAN AL-HUDA CITATAH  
SEKOLAH MENEGAH PERTAMA (SMP) ISLAM AL-ANSHOR**

Jl. Kebon Kaung RT 03 RW 07 Kelurahan Ciriung

Cibinong-Bogor

2021

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Islam Al-Anshor  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/semester : VII/ Ganjil  
Materi/Tema : Perangkat Keras dan Perangkat Lunak  
Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit (3 Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- KI.1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI.3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memahami fungsi perangkat keras</li><li>2. Memahami jenis-jenis perangkat keras</li><li>3. Memahami fungsi perangkat lunak</li><li>4. Memahami jenis-jenis perangkat lunak</li><li>5. Memahami perangkat lunak sistem operasi</li><li>6. Memahami perangkat lunak sistem aplikasi</li></ol>
4.1.1 Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, Tablet) dihidupkan sampai siap dipakai	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memahami cara menghidupkan piranti elektronik</li></ol>
4.1.2 Mematikan komputer dengan benar	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan proses mematikan komputer dengan benar</li></ol>
4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memahami antarmuka pada piranti elektronik</li><li>2. Memahami jenis-jenis antarmuka</li><li>3. Menjelaskan macam-macam interaksi antarmuka yang bisa dilakukan pada sebuah piranti</li></ol>

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami fungsi perangkat keras
2. Memahami jenis-jenis perangkat keras
3. Memahami fungsi perangkat lunak
4. Memahami jenis-jenis perangkat lunak
5. Memahami perangkat lunak sistem operasi
6. Memahami perangkat lunak sistem aplikasi
7. Memahami cara menghidupkan piranti elektronik
8. Melakukan proses mematikan komputer dengan benar
9. Memahami antarmuka pada piranti elektronik
10. Memahami jenis-jenis antarmuka
11. Menjelaskan macam-macam interaksi antarmuka yang bisa dilakukan pada sebuah piranti

### D. Materi Pembelajaran

1. Perangkat keras komputer
2. Perangkat lunak komputer
3. Proses menghidupkan dan mematikan piranti elektronik
4. Antarmuka

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Cooperative Learning
3. Metode : Diskusi, presentasi, tanya jawab

### F. Media Pembelajaran

1. Media : Slide presentasi
2. Alat : Laptop, proyektor, spidol, dan *whiteboard*

### G. Sumber Belajar

1. Fauziah, Gatot Soepriyono, A. Ramadona Nilawati, M. S. Harlina. (2020). Informatika untuk SMP/MTs Kelas VII. Edisi Kedua 2020. Bogor: Yudhistira.

### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

<b>Kegiatan Pendahuluan (15 menit)</b>
<b>Orientasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka</li><li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa</li><li>3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li><li>4. Guru mempersilakan peserta didik untuk menyiapkan diri sebelum memulai kegiatan pembelajaran</li></ol>
<b>Apersepsi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li></ol>



Keterangan :

BS : Bekerja Sama

JJ : Jujur

TJ : Tanggung Jawab

DS : Disiplin

Catatan :

a. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

b. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai  $\times$  jumlah kriteria =  $100 \times 4 = 400$

c. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai =  $275 : 4 = 68,75$

d. Kode nilai / predikat:

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

## 2. Pengetahuan

- Tes tertulis (uraian, isian, dan atau pilihan ganda)

Pertemuan ke-1

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	1. Memahami fungsi perangkat keras 2. Memahami jenis-jenis perangkat keras	Sebutkan 5 contoh hardware beserta penjelasannya!
2.	1. Memahami fungsi perangkat lunak 2. Memahami jenis-jenis perangkat lunak 3. Memahami perangkat lunak sistem operasi 4. Memahami perangkat lunak sistem aplikasi	Sebutkan 5 contoh software beserta penjelasannya!

## 3. Keterampilan

a. Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

b. Penilaian Presentasi

Contoh instrumen penilaian presentasi dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor) :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)