

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTs. As-Shobariyah
Mata Pelajaran	: Informatika
Materi Pokok	: 1. Perangkat Keras, Sistem Operasi, dan Aplikasi 2. Menghidupkan dan mematikan komputer dan beberapa piranti Sesuai prosedur 3. Macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
Kelas/Semester	: VII/Satu
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (4 JP)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1.1. mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	3.1.1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer 3.1.2. Menjelaskan macam macam perangkat keras 3.1.3. Menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer 3.1.4. Menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer 3.1.5. Menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer 3.1.6. Menjelaskan pemfungsian sistem operasi komputer 3.1.7. Menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer 3.1.8. Menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer 3.1.9. Menjelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer. 3.1.10. Menjelaskan langkah-langkah menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai. 3.1.11. Menjelaskan langkah langkah mematikan komputer dengan benar. 3.1.12. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan

	antarmuka standar berbagai piranti.
4.1.1 mengamati saat sebuah piranti (misalnya hp, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.</li> <li>• Menghidupkan komputer sesuai prosedur</li> </ul>
4.1.2 mematikan komputer dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mematikan sebuah piranti sesuai prosedur.</li> <li>• mematikan komputer sesuai prosedur.</li> </ul>
4.1.3 Menjelaskan (mengidentifikasi) macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya</li> <li>• mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya</li> <li>• mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.</li> </ul>

**\* Nilai karakter :**

Religius, Mandiri, Gotong royong, Integritas

**C. Tujuan Pembelajaran**

Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer
2. Menjelaskan macam macam perangkat keras
3. Menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer
4. Menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer
5. Menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer
6. Menjelaskan pemfungsian sistem operasi komputer
7. Menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer
8. Menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer
9. Menjelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer.
10. Menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.
11. Menghidupkan komputer sesuai prosedur
12. mematikan sebuah piranti sesuai prosedur.
13. mematikan komputer sesuai prosedur.

Pertemuan 2

1. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
2. Mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya
3. Mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya
4. Mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

**D. Materi Pembelajaran**

**1. Materi Reguler**

- a. Pengertian perangkat keras komputer
- b. macam macam perangkat keras
- c. pemfungsian perangkat keras komputer
- d. pengertian sistem operasi pada komputer
- e. macam macam sistem operasi pada komputer

- f. pemfungsian sistem operasi komputer
- g. pengertian program aplikasi pada komputer
- h. macam macam program aplikasi pada komputer
- i. pemfungsian program aplikasi pada komputer.
- j. Menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.
- k. Menghidupkan komputer sesuai prosedur
- l. mematikan sebuah piranti sesuai prosedur.
- m. mematikan komputer sesuai prosedur.

## 2. Materi Pengayaan

Menghidupkan dan mematikan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.

## 3. Materi Remedial

Macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti

## E. Media Bahan dan Alat

1. Media:
  - a. Video Perangkat komputer cara Mematikan dan menghidupkan komputer.
  - b. Video macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar
2. Alat:
  - a. Perangkat Keras, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi
3. Sumber Belajar:
  - a. Buku .....
  - b. Buku Referensi .....
  - c. Situs internet: .....

## F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan saintifik
2. Model Pembelajaran Inkuiri

## G. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan Pertama: 2 JP

#### 1. Pendahuluan(10 menit)

- a. Berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.
- b. Memberikan motivasi  
Melalui tayangan video tentang pentingnya menggunakan perangkat komputer dan fungsinya dalam berbagai kehidupan.
- c. Melakukan Apersepsi  
Berdasarkan tayangan video, guru bertanya kepada peserta didik tentang keterkaitan penggunaan perangkat komputer dan piranti lainnya dalam kegiatan kehidupan sehari-hari sebagai rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- d. Menyampaikan Tujuan pembelajaran  
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, serta menghidupkan dan mematikan perangkat komputer dan piranti lainnya.

## **2. Kegiatan inti Pertemuan 1 (60 menit)**

### **a. Mengamati**

- Mengamati tayangan tentang Video Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.

### **b. Menanya**

- Merumuskan pertanyaan dari tayangan tersebut tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.
- Hasil dari rumusan pertanyaan peserta didik di diskusikan dalam kelompok untuk dijadikan sebagai rumusan kelompok.

### **c. Mengumpulkan informasi**

- Melalui diskusi dan hasil rumusan pertanyaan kelompok peserta didik mencari literasi tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. (buku, internet, dan sumber lain)

### **d. Mengasosiasi/ mengolah informasi**

- Melalui diskusi kelompok peserta didik membuat kesimpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.

### **e. Mengkomunikasikan**

- Setiap kelompok menyajikan hasil kesimpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.
- Menuangkan kedalam kertas plano (media lainnya) dan mempresentasikan ke kelompok lain
- Kelompok lain dapat memberikan tanggapan atas hasil kesimpulan dan presentasi yang disajikan oleh kelompok.

### **f. Mencipta**

- Menghidupkan dan mematikan perangkat komputer sesuai prosedur
- Menghidupkan dan mematikan piranti lainnya. (seperti HP, Tablet, dsb.)

## **3. Kegiatan Penutup Pertemuan 1 (10 menit)**

### **a. Simpulan**

- Peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi pendidik membuat simpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.
- Peserta didik diberikan arahan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.

### **b. Evaluasi**

- Memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.

c. *Refleksi*

- Meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan dan memberi wawasan lebih pada peserta didik.

d. *Tindak Lanjut*

- Peserta didik diberi tugas membaca buku dan literatur lain yang berkaitan dengan Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer.

e. *Penutup*

- Berdo'a dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran.

## 1. Pertemuan Pertama: 2 JP

a. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik.
- Memberikan motivasi  
Melalui tayangan video tentang pentingnya penggunaan perangkat komputer dan fungsinya dalam berbagai kehidupan.
- Melakukan Apersepsi  
Berdasarkan tayangan video, guru bertanya kepada peserta didik tentang keterkaitan penggunaan perangkat komputer dan piranti lainya dalam kegiatan kehidupan sehari-hari sebagai rasa syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- Menyampaikan Tujuan pembelajaran  
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, serta menghidupkan dan mematikan perangkat komputer dan piranti lainya.  
  
Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu pembelajaran tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, serta menghidupkan dan mematikan perangkat komputer dan piranti lainya.
- Guru menyampaikan lingkup penilaian, yaitu penilaian sikap (nilai karakter), penilaian pengetahuan dengan menggunakan teknik tes tertulis dan penilaian keterampilan dengan teknik penilaian yang akan digunakan, yaitu penilaian Tes Tertulis dan Tes Praktik.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

- Peserta didik melakukan pengamatan video dan berbagai macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar
- Merumuskan pertanyaan  
Dari hasil pengamatan peserta didik melakukan kegiatan diskusi kelompok merumuskan pertanyaan tentang macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar  
Misal: Peserta didik merumuskan pertanyaan tentang hal-hal yang belum diketahui terkait macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar
  1. Apakah yang dimaksud perangkat komputer dan piranti masukan/keluar? (pengetahuan konsep)
  2. Apakah fungsi dan kegunaan komputer dan piranti masukan/keluar? (pengetahuan faktual)

3. Perangkat yang termasuk piranti masukan? (pengetahuan faktual)
4. Perangkat yang termasuk piranti Keluaran? (pengetahuan faktual)
5. Bagaimanakah bentuk interaksi komputer dan piranti masukan/keluar? (pengetahuan konseptual)
6. Bagaimanakah cara kerja interaksi komputer dan piranti masukan/keluar )

- Berdasarkan rumusan pertanyaan yang telah dihasilkan Peserta didik dalam kelompoknya merencanakan prosedur pengumpulan dan analisis data, dengan menentukan sumber bahan, alat bantu, dan tempat serta pembagian tugas untuk melakukan pencarian informasi..
- Mengumpulkan fakta dan menganalisis data  
Peserta didik dalam kelompok, mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan membaca buku siswa, membaca buku referensi yang diperoleh siswa dari perpustakaan, browsing internet dan *handout* materi ajar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam mendapatkan data/informasi, diantaranya tentang: interaksi komputer dan piranti masukan/keluar
- Menarik kesimpulan  
Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan bimbingan guru menggunakan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan kemudian menyimpulkannya. Sebagai contoh, peserta didik menyimpulkan bahwa macam-macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar berhubungan dengan fungsi perangkatnya.
- Aplikasi dan tindak lanjut  
Peserta didik berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dirumuskan melakukan presentas, kelompok dapat mengidentifikasi macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar
- Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (yaitu kegiatan mengamati fenomena macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan informasi dengan cara membaca buku siswa dan beberapa referensi tentang macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar
- Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberikan penguatan terhadap simpulan hasil belajar yang telah dilakukan peserta didik
- Guru menyampaikan kegiatan belajar yang dikerjakan sebagai tugas yaitu observasi macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar yang disekitar lingkungan.
- Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya

## H. Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

Teknik Penilaian : Pengamatan  
Bentuk Instrumen : Lembar Jurnal  
Waktu Pelaksanaan : Saat pembelajaran berlangsung

### JURNAL PENGAMATAN SIKAP

Sekolah : MTs. As-Shobariyah  
Mata Pelajaran : Informati  
Kelas/Semester : VII/Satu  
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Sikap (Aspek/ Nilai karakter)	Keterangan*)
1					
2					

\*)Keterangan bisa berupa tindak lanjut dan/atau perkembangan sikap peserta didik setelah dilakukan pembinaan.

### 2. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tertulis  
Bentuk Instrumen : Uraian

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Soal	Bobot	Kunci
1	3.1.1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer	1. Peserta didik dapat menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer	1. Jelaskan Pengertian perangkat keras komputer?	5	
	3.1.2. Menjelaskan macam macam perangkat keras	2. Peserta didik dapat menjelaskan macam macam perangkat keras komputer	2. Jelaskan macam macam perangkat keras?	5	
	3.1.3. Menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer	3. Peserta didik dapat menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer	3. Jelaskan pemfungsian perangkat keras komputer?	10	

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Soal	Bobot	Kunci
	3.1.4. Menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer	4. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer	4. Jelaskan pengertian sistem operasi pada komputer?	5	
	3.1.5. Menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer	5. Peserta didik dapat menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer	5. Jelaskan macam macam sistem operasi pada komputer?	10	
	3.1.6. Menjelaskan pemfungsian sistem operasi komputer	6. Peserta didik dapat menjelaskan pemfungsian sistem operasi komputer	6. Jelaskan pemfungsian sistem operasi komputer?	10	
	3.1.7. Menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer	7. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer	7. Jelaskan pengertian program aplikasi pada komputer?	5	
	3.1.8. Menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer	8. Peserta didik dapat menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer	8. Jelaskan macam macam program aplikasi pada komputer?	10	
	3.1.9. Menjelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer.	9. Peserta didik dapat menjelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer.	9. Jelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer?	10	
	3.1.10. Menjelaskan langkah-langkah menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.	10. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.	10. Jelaskan langkah-langkah menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai?	10	
	3.1.11. Menjelaskan langkah langkah mematikan komputer dengan benar.	11. Peserta didik dapat menjelaskan langkah langkah mematikan komputer dengan benar.	11. Jelaskan langkah langkah mematikan komputer dengan benar?	10	
	3.1.12. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	12. Peserta didik dapat menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	12. Jelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti?	10	
Total Bobot				100	



### 3. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Tes Praktik

Bentuk Instrumen : Lembar Praktik/ Rubrik penilaian

Instrumen:

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

Panduan Peskoran

No	Instrumen Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya	Dapat mengidentifikasi lebih atau sama dengan 5	Dapat mengidentifikasi 3-4	Dapat mengidentifikasi 1-2	Tidak dapat mengidentifikasi
2	mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya	Dapat mengidentifikasi lebih atau sama dengan 5	Dapat mengidentifikasi 3-4	Dapat mengidentifikasi 1-2	Tidak dapat mengidentifikasi
3	mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	Dapat mengidentifikasi lebih atau sama dengan 5	Dapat mengidentifikasi 3-4	Dapat mengidentifikasi 1-2	Tidak dapat mengidentifikasi

Memeriksa/Menyetujui,  
Kepala MTs. As-Shobariyah,

Sukabumi, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**DADAH ROBIAH, S.Pd.I**

**DENI ALAMSYAH, S.Kom**

**Lampiran 1. Lembar Kerja Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke 2**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Amatilah video dan berbagai macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar!</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buat dan rumuskanlah pertanyaan tentang macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar! ..... ..... ..... ..... ..... .....</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buatlah perencanaan prosedur pengumpulan dan analisis data, dengan menentukan sumber bahan, alat bantu, dan tempat serta pembagian tugas untuk melakukan pencarian informasi! ..... ..... ..... ..... ..... .....</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Lakukanlah pengumpulan fakta dengan mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan sesuai dengan perencanaan melalui membaca buku siswa, membaca buku referensi yang diperoleh siswa dari perpustakaan, browsing internet dan <i>handout</i> materi ajar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam mendapatkan data/informasi! ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buatlah kesimpulan dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan! ..... ..... ..... ..... ..... .....</li></ul>

- Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dirumuskan peserta didik melalui presentasi kelompok dapat mengidentifikasi macam macam interaksi komputer dan piranti masukan/keluar!
  1. Identifikasilah 5 (lima) piranti masukan dan bentuk masukannya
  2. Identifikasilah 5 (lima) piranti keluaran dan bentuk keluarannya
  3. Identifikasilah 5 (lima) piranti macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

.....

.....

.....

.....

.....

.....