

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: UPT SMP Negeri 2 Masamba
Mata Pelajaran	: TIK
Kelas/Semester	: VII/Genap
Tema	: Perangkat Keras Komputer
Sub Materi	: Alat input
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1 x pertemuan)
Komptensi Dasar	: Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran dan pembimbingan menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran *Discovery Learning*, setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat memahami:

1. Alat input utama
2. Fungsi alat input utama

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru dan peserta didik berdoa
3. Guru dan peserta didik mengondisikan kelas untuk siap belajar (memeriksa kehadiran dan menyiapkan buku pelajaran)
4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi
5. Peserta didik mendapat informasi mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kegiatan Inti

1. Merumuskan Pertanyaan
 -) Guru menampilkan materi pelajaran tentang alat input komputer
 -) Peserta didik mengamati materi dan mengajukan pertanyaan
2. Merencanakan Penyelidikan
 -) Peserta didik mendiskusikan materi tentang alat input komputer berdasarkan penjelasan guru
3. Mengumpulkan dan menganalisis data
 -) Peserta didik mencari informasi tentang alat input komputer pada buku pelajaran
4. Menarik kesimpulan
 -) Peserta didik menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok untuk dibacakan di depan kelas
5. Aplikasi dan tindak lanjut
 -) Setiap kelompok membacakan hasil diskusi di depan kelas dan ditanggapi kelompok lain
 -) Guru mengapresiasi setiap kelompok yang tampil

Penutup

-) Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar hari ini dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari
-) Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat

) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. Penilaian

-) Penilaian Sikap : Observasi / Pengamatan
-) Penilaian Pengetahuan : Tertulis / Penugasan
-) Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui
Kepala sekolah,

Luwu Utara, 02 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

HASAN PASANJERAN, S.Pd.
NIP. 197305242005021004

RASMAN TUMBANG, S.Pd.
NIP. 197205102007011035

LAMPIRAN:**SOAL**

1. Apa yang dimaksud dengan alat input?
2. Tuliskan dua alat input utama!
3. Tuliskan tiga bagian dari keyboard!
4. Tuliskan lima cara kerja mouse!

RUBRIK PENILAIAN HASIL

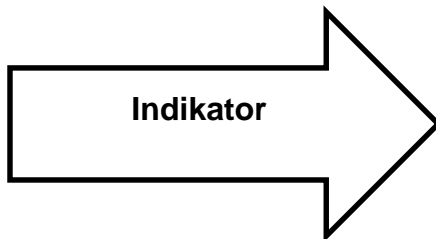
ASPEK PENILAIAN	BENTUK PENILAIAN	SKOR
Sikap	1. Aktifitas selama pembelajaran (aktif berdiskusi, bertanya jawab, dan lain-lain)	15
	2. Ketepatan mengumpulkan tugas	10
Pengetahuan	Ketepatan menjawab soal	25
Keterampilan	1. Komunikasi dalam pembelajaran	25
	2. Ketepatan menjawab soal	25

BAHAN AJAR ALAT INPUT KOMPUTER

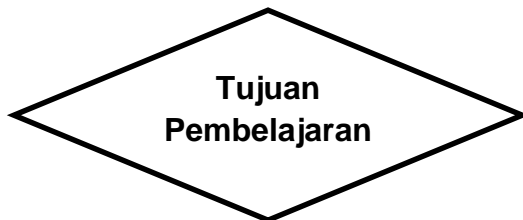
OLEH : RASMAN TUMBSNG, S.Pd.



3. Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer



- 3.1. Menyebutkan alat input komputer
- 3.2. Menjelaskan fungsi alat input komputer



Setelah mengikuti proses pembelajaran materi alat input komputer diharapkan:

1. Peserta didik dapat menyebutkan alat input komputer utama dengan baik
2. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi alat input komputer utama

A. Pengertian Perangkat Keras Komputer

Perangkat keras (hardware) komputer dapat diartikan sebagai peralatan fisik dari komputer itu sendiri. Perangkat keras komputer terdiri dari empat komponen penting, yaitu: 1) Alat Input, 2) Alat Proses, 3) Media Penyimpanan, dan 4) Alat Output.

B. Alat Input Komputer

Input (masukan) data dimaksudkan untuk mengubah suatu data dari sumber dokumen ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima di dalam komputer. Contohnya papan ketik (keyboard) dan mouse (tetikus).

Fungsi alat input antara lain memasukkan data dan program yang akan diproses ke dalam komputer, menerjemahkan kode-kode yang dikenal oleh media input ke dalam kode-kode yang dikenal komputer (yaitu kode bit/binary digit), kemudian mengirim data yang sudah berbentuk bit ke dalam media penyimpanan.

Alat input komputer yang utama adalah:

1. Papan Ketik (Keyboard)

Keyboard merupakan alat input yang berfungsi untuk mengetik atau menginput huruf, angka, atau simbol tertentu ke perangkat lunak atau sistem operasi yang dijalankan oleh komputer.

Keyboard biasanya dibagi dalam tiga bagian, yaitu function keys (tombol fungsi), type writer (tombol huruf, angka, dan tanda baca), numeric keypad (tombol angka dan tanda baca yang berfungsi sebagai kalkulator).

2. Mouse (Tetikus)

Mouse (tetikus) adalah pointing device yang berguna untuk mengatur posisi kursor di layar dan memasukkan data ke dalam komputer.

Cara kerja mouse sebagai berikut: 1) Mouse Pointer yang dapat digerakkan dengan menggeser mouse, 2) Klik adalah menekan tombol mouse satu kali, 3) Double Klik adalah menekan tombol mouse dua kali secara cepat tanpa menggeser mouse, 4) Drag (geser) adalah menekan tombol kiri mouse dengan ditahan dan digeser, 5) Shortcut adalah menekan tombol kanan mouse satu kali dengan cepat kemudian dilepas lagi.