

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Tanjungmedar
Kelas / Semester	: VII/Genap
Tema	: Mempraktikkan keterampilan dasar komputer
Sub Tema	: Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer
Pembelajaran ke	: 1 (satu)
Alokasi waktu	: 10 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Disediakan seperangkat komputer, melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat menunjukkan komponen perangkat keras komputer beserta fungsi dan cara penggunaan dengan tepat.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Pendahuluan

3 menit

- Saya sudah membiasakan, sebelum masuk kelas berdiri dulu di pintu masuk kelas, dan siswa sudah mengerti untuk merapihkan meja, kursi, pakaian dan duduk tegap siap menerima pelajaran (mendisiplinkan siswa focus menerima materi);
- Sudah diketahui siswa pula bahwa saya selalu melangkahkan kaki kanan masuk kelas sambil bergumam "bismillah" (sesuai agama/kepercayaan) lalu mengucapkan salam (menjelaskan ke siswa bahwa proses belajar adalah marwah mulya sharing/ladang ilmu yang mudah-mudahan diberkahi Allah semoga menjadi pahala bagi semua, ilmu nya bermanfaat sepanjang hidup)
- Perwakilan siswa memimpin berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran;
- Saya menebar senyum berdiri di depan siswa, menyapa kabar siswa dan mengabsen dengan penuh kehangatan dan riang. (mencipta chemistry/kedekatan hati/rasa)
- Menyiapkan tugas sebagian siswa untuk menjadi kameramen, penulis, dua siswa penanya, dan penyimpul materi yang akan di pelajari. (pembiasaan pembelajaran berpusat di siswa, dan ciptakan kreatifitas yang nantinya jadi portopolio siswa)
- Memotivasi siswa (biasanya pakai video motivasi/lucu dari YT misal : siswa SD di india yang dorong pohon besar, yang menghalagi jalan sambil hujan sedangkan orang dewasa acuh dll) dan review materi yang sudah disampaikan.
- Menyampaikan tema, sub tema, tujuan materi dan penting nya materi yang akan dipelajari

#### 2. Inti

5 menit

- Saya sudah menyiapkan seperangkat komputer disimpan di depan, setelah menjelaskan salah satu perangkat digital yang digunakan untuk mengolah informasi dan komunikasi, maka siswa diperintahkan untuk mengamati satu persatu perangkat keras komputer. (*berpikir kreatif*)
- Mempersilahkan siswa mencari di google melalui hp masing masing mengenai nama perangkat keras komputer yang mirip dengan yang ditampilkan di depan kelas. (*berpikir kreatif, pemecahan masalah*)
- Siswa secara pribadi atau kelompok menuliskan nama peralatan komputer beserta fungsi dan cara penggunaanya (*pemecahan masalah, berkolaborasi*)
- Saya mengawasi/memonitor dan membimbing siswa dalam proses yang sedang di kerjakan. (*pemecahan masalah, berkolaborasi*)
- Memastikan seluruh siswa dapat mengetahui dan memahami seluruh perangkat keras komputer (*berkomunikasi, berkolaborasi*)
- Siswa atau perwakilan kelompok mempresentasikan materi yang didapatkan dari pencarian di hp masing masing. (*berpikir kritis dan pemecahan masalah*)

- Sebagian siswa kedepan memegang dan menyebutkan alat dan fungsinya perangkat keras komputer (*berpikir kritis dan pemecahan masalah*)
- Siswa menampilkan proses yang diberi tugas di awal (kameramen, penulis, dua siswa penanya, dan penyimpul materi (*berkomunikasi, berkolaborasi*))



Monitor



CPU



Speaker



Keyboard



Mouse

### 3. Penutup

2 menit

- Siswa bersama saya membuat kesimpulan
- Siswa dengan dibantu saya melakukan refleksi

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Sikap : Pengamatan selama proses pembelajaran

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian Sikap				Ket
		Sopan	Disiplin	Jujur	Tekun	

- Pengetahuan : Tes tertulis menggunakan kuis di google classroom : <https://bit.ly/3FOFNpz>

➤ Keterampilan : Unjuk kerja menggunakan daftar cek skor

1. Instrumen Penilaian Keterampilan

Indikator Pencapaian subtema	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer : Monitor, CPU, Keyboard, Mouse, Speaker	Tes praktik (kinerja)	Tes identifikasi	Tunjukkanlah perangkat komputer, fungsi dan cara penggunaanya

2. Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Menunjukkan Komponen Komputer					N=(Skor/15)x100
		Monitor	CPU	Keyboard	Mouse	Speaker	
		3	3	3	3	3	<i>Skor max</i>

Mengetahui,  
Kepala SMPN 1 Tanjungmedar,

Tanjungmedar, Januari 2022  
Guru Mapel TIK.

DADAN ANDANA, M.Pd  
NIP. 19701207 199802 1 001

WAHYU, S.Pd  
NIP. 19720229 199203 1 002