

KURIKULUM 2013

PERANGKAT PEMBELAJARAN

RPP TIK KELAS 5

SEMESTER 1 DAN 2

Nama Sekolah : SDS Tunas Harapan Bangsa

Nama Guru : Andika, S.Pd

NIPY / NIK : 201907011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : V/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Melakukan Penghitungan Sederhana
Alokasi Waktu : 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk mengembangkan keterampilan melakukan penghitungan sederhana	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan melakukan penghitungan sederhana
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan proses penghitungan sederhana menggunakan Microsoft Excel	<ul style="list-style-type: none">Melakukan penghitungan sederhana menggunakan Microsoft Excel

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan penghitungan sederhana menggunakan Microsoft Excel.

C. **Alat dan Bahan:** Komputer; buku Informatika untuk SD/MI Kelas V. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran

- Menyimak penjelasan guru.
- Mengidentifikasi program pengolah angka Microsoft Excel.
- Mengamati menu dan ikon pada Microsoft Excel.
- Mempraktikkan cara melakukan penghitungan dengan Microsoft Excel.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian Pembelajaran

- Praktik: Menghitung harga kue menggunakan Microsoft Excel (halaman 10)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Tabel	25	
2	Menggunakan rumus untuk menghitung total harga dan jumlah biaya	75	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru Mata Pelajaran,

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Mengedit foto
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk mengembangkan keterampilan mengedit foto	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan mengedit foto
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara mengedit foto menggunakan GIMP	<ul style="list-style-type: none">Mengedit foto menggunakan GIMP

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat mengedit foto menggunakan GIMP.

C. **Alat dan Bahan:** Komputer; kamera; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas V. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran

- Menyimak penjelasan guru.
- Mengamati piksel pada foto.
- Menjelaskan tentang piksel.
- Mempraktikkan cara mengedit foto menggunakan GIMP.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

- Praktik: Mengedit foto menggunakan GIMP (halaman 22)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Kesesuaian gambar dengan tema	20	
2	Mengedit foto (efek)	80	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Membuat GIF animasi
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk mengembangkan keterampilan membuat gif animasi	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan membuat gif animasi
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara membuat gif animasi menggunakan GIMPMenjelaskan cara membuat gif animasi menggunakan Microsoft Powerpoint	<ul style="list-style-type: none">Membuat gif animasi menggunakan GIMPMembuat gif animasi menggunakan Microsoft Powerpoint

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat gif animasi menggunakan GIMP dan Microsoft Powerpoint.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas V. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Melihat tayangan video Contoh GIF animasi.
- Menyimak penjelasan guru.
- Mengamati format gambar.
- Mempraktikkan cara membuat GIF animasi menggunakan GIMP dan Microsoft Powerpoint.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Praktik: Membuat gif animasi (halaman 35)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Gif animasi	70	
2	Slide presentasi	30	
Jumlah			

2. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 37-41)	PG, Isian, Uraian	

3. Proyek: Membuat Presentasi dengan Tema Makanan Sehat (halaman 42)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Keterampilan (halaman 42)	Proyek	

Rubik Penilaian Proyek

No	Kategori	Skor maksimal	Skor Perolehan
1	Kelengkapan dalam penyelesaian tugas dan ketepatan mengumpulkan sesuai dengan tanggal yang telah disepakati	60	
2	Ketepatan konsep yang diterapkan dalam penyelesaian tugas	30	
3	Presentasi	10	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : V/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Internet sebagai sumber informasi
Alokasi Waktu : 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi menjelaskan tentang jejak digital dan cara mengurangnya.	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi menerapkan cara mengurangi jejak digital.
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan tentang jejak digital dan cara mengurangnya	<ul style="list-style-type: none">Menerapkan cara mengurangi jejak digital

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menerapkan cara mengurangi jejak digital.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas V. Penerbit Erlangga..

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Melihat tayangan video tentang jejak digital.
- Menyimak penjelasan guru.
- Melakukan diskusi.
- Menjelaskan tentang jejak digital dan cara mengurangnya.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Berdiskusi (halaman 49)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Internet sebagai Sumber Informasi
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi menjelaskan cara melakukan riset dengan membandingkan beberapa referensi untuk memastikan kebenaran sebuah informasi	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi melakukan riset dengan membandingkan beberapa referensi untuk memastikan kebenaran sebuah informasi
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara melakukan riset dengan menggunakan mesin pencari dan ensiklopedia daring	<ul style="list-style-type: none">Melakukan riset dengan menggunakan mesin pencari dan ensiklopedia daring

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat melakukan riset dengan membandingkan beberapa referensi untuk memastikan kebenaran sebuah informasi.

C. **Alat dan Bahan:** Komputer; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas V. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Menyimak penjelasan guru.
2. Mencari perbedaan mesin pencari dan ensiklopedia daring.
3. Melakukan praktik membandingkan informasi yang diperoleh dari situs berbeda.
4. Melakukan diskusi.
5. Menjelaskan alasan perlunya membandingkan beberapa referensi untuk mencari sebuah informasi.
6. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Berdiskusi (halaman 55)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Internet sebagai Sumber Informasi
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi menjelaskan cara tetap aman saat menonton dan merekam vlog.	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi menerapkan cara tetap aman saat menonton dan merekam vlog.
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara tetap aman saat menonton dan merekam vlog.	<ul style="list-style-type: none">Menerapkan cara tetap aman saat menonton dan merekam vlog.

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menerapkan cara menonton dan merekam vlog secara aman.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video Vlog.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Menjelaskan cara menonton dan merekam vlog secara aman.
4. Mempraktikkan cara membuat skrip untuk vlog pribadi dan membuat vlog.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Produk: Membuat skrip untuk vlog pribadi

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat skrip untuk vlog	75	
2	Presentasi vlog	25	
Jumlah			

2. Produk: Membuat vlog (halaman 59)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Skrip	25	
2	Rekaman vlog	75	
Jumlah			

3. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 61-64)	PG, Isian, Uraian	
2	Latihan Penilaian Akhir Semester (halaman 67-72)	PG, Isian, Uraian	

4. Proyek: Membuat vlog

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Membuat vlog (halaman 65)	Proyek	

Rubik Penilaian Proyek

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Skrip sesuai dengan tema	10	
2	Pembagian kerja	15	
3	Membuat vlog	75	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Sejarah Perkembangan Komputer
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.3 Menjelaskan sejarah perkembangan computer dan dampak teknologi terhadap masyarakat	4.3 Menyajikan karya tentang sejarah perkembangan computer dan dampak teknologi terhadap masyarakat
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan sejarah perkembangan computer	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan karya yang berkaitan dengan sejarah perkembangan computer

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyajikan karya tentang sejarah perkembangan computer

C. **lat dan Bahan:** Komputer; laptop; smartphone; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. **Kegiatan Pembelajaran:**

1. Mengamati berbagai jenis computer yang ada di kehidupan sehari-hari.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Membuat lini masa sejarah perkembangan computer.
4. Menyimak tayangan video Bilangan Biner.
5. Bermain bilangan biner.
6. Mempraktikkan cara menuliskan bilangan biner.
7. Melakukan diskusi.
8. Melakukan refleksi.

E. **Penilaian**

1. **Produk:** Membuat Lini Masa Sejarah Perkembangan Komputer

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
----	------------	---------------	----------------

1	Membuat lini masa di karton atau dibuat dengan menggunakan komputer	50	
2	Kreativitas	25	
3	Presentasi	25	
Jumlah			

2. Tes tulis: Menuliskan Bilangan Biner

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Menuliskan bilangan biner (halaman 84)	Uraian	1 s.d 5

3. Penugasan: Berdiskusi (halaman 86)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : V/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Dampak teknologi computer terhadap masyarakat
Alokasi Waktu : 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.3 Menjelaskan dampak teknologi computer terhadap masyarakat	4.3 Menyajikan karya yang berkaitan dengan dampak teknologi computer terhadap masyarakat
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan dampak teknologi computer terhadap masyarakat	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan hasil diskusi tentang dampak teknologi computer terhadap masyarakat

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyajikan karya tentang dampak teknologi computer terhadap masyarakat

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video Dampak teknologi computer.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Melakukan diskusi.
4. Menjelaskan dampak teknologi computer.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Diskusi (halaman 90)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	80	
2	Presentasi	20	
Jumlah			

2. Tes tulis (halaman 92-94)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 92-94)	PG, Isian, Uraian	

3. Proyek: Membuat laporan perjalanan

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
2	Uji Keterampilan (halaman 95)	Proyek	

Rubik Penilaian Proyek (halaman 95)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Rencana perjalanan	15	
2	Laporan perjalanan (slide presentasi)	60	
3	Presentasi	25	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Konsep Dasar pemrograman
Alokasi Waktu	: 8x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.4 Mengidentifikasi konsep dasar dalam pemrograman	4.4 Membuat game sederhana
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan algoritme sebagai dasar pemrograman.Menjelaskan langkah-langkah membuat game sederhana.	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan algoritme dalam bentuk narasi dan diagram alirMembuat game sederhana

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyajikan algoritma dalam bentuk narasi dan diagram alir.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Menonton tayangan video mengenai algoritme di youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=YR2osCGIR7E>)
- Menyimak penjelasan guru.
- Berlatih membuat algoritme menanam biji bunga matahari.
- Berlatih membuat algoritme merakit robot.
- Mempraktikkan cara membuat game sederhana menggunakan Microsoft Powerpoint dan Microsoft Excel. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

- Penugasan: Membuat algoritme menanam biji bunga matahari (halaman 104)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat algoritme dalam bentuk narasi	70	
2	Membuat algoritme dalam bentuk diagram alir	30	
Jumlah			

2. Penugasan: Membuat algoritme merakit robot (halaman 105)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat algoritme dalam bentuk narasi	70	
2	Membuat algoritme dalam bentuk diagram alir	30	
Jumlah			

3. Penugasan: membuat algoritme memakai sepatu (halaman 106)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat algoritme dalam bentuk narasi	70	
2	Membuat algoritme dalam bentuk diagram alir	30	
Jumlah			

4. Tes tulis (halaman 120-122)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 120-122)	PG, Isian, Uraian	
2	Uji Keterampilan (halaman 123)	Penugasan	

Rubik Penilaian Penugasan (halaman 123)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat kegiatan pagi hari	10	
2	Algoritme dalam bentuk narasi	40	
3	Algoritme dalam bentuk diagram alir	40	
4	Presentasi	10	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Membuat Rancangan Produk Teknologi
Alokasi Waktu	: 8x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.5 Mengidentifikasi proses berpikir komputasi melalui	4.5 Menciptakan karya kreatif untuk melatih jiwa kewirausahaan (entrepreneurship)
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan rancangan produk untuk menyelesaikan masalah sehari-hari	<ul style="list-style-type: none">Membuat rancangan produk untuk menyelesaikan masalah sehari-hariMembuat presentasi rancangan produk yang telah dibuat

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menciptakan berbagai rancangan produk untuk menyelesaikan masalah sehari-hari

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video contoh algoritme cara kerja robot sampah.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Berlatih merancang produk untuk mengatasi pembuangan sampah sembarangan.
4. Merancang produk untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mempresentasikan hasil rancangan produk.
6. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Produk: Merancang produk untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (halaman 131)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat design for change	40	

2	Membuat gambar rancangan produk	10	
3	Prototipe	20	
4	Algoritme cara kerja produk dalam bentuk diagram alir	30	
Jumlah			

2. Portofolio: Mempresentasikan rancangan produk untuk dijual (halaman 132)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	gambar rancangan produk (dari halaman 131)	15	
2	Prototipe (dari halaman 131)	15	
4	Presentasi	70	
Jumlah			

3. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Penilaian Akhir Tahun (halaman 134-138)	PG, Isian, Uraian	

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....