

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 4 Medan
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Materi Pokok : Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami apa yang dimaksud dengan teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengetahui media komunikasi jaman dahulu (kuno)
3. Mengetahui media komunikasi masa kini (modern)

B. Media Pembelajaran & Sumber Belajar

1. Alat : Laptop, Proyektor
2. Sumber : Buku paket, internet, Video pembelajaran
<https://youtu.be/dEs2Rjy3XIQ>, media pembelajaran lainnya

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan :

- Guru menyapa siswa dengan penuh semangat kepada peserta didik, berdoa, dan melakukan peregangan singkat.
- Guru memeriksa kehadiran siswa
- Guru Menjelaskan topik

Kegiatan Inti

- Guru menunjukkan beberapa alat komunikasi
- Siswa menyebutkan nama alat yang ditunjukkan guru dan menjelaskan fungsi masing-masing
- Siswa diminta untuk menyebutkan beberapa alat komunikasi lainnya yang mereka ketahui
- Siswa menonton video penjelasan tentang teknologi media komunikasi masa lampau
- Siswa membentuk kelompok dengan meja yang berdekatan,
- Siswa mencari informasi tentang sejarah perkembangan teknologi informasi mulai dari masa lampau hingga modern
- Siswa mengelompokkan teknologi komunikasi masa lampau (kuno) dan teknologi komunikasi masa kini (modern).
- Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pengelompokan teknologi informasi yang mereka dapat.

Kegiatan penutup

- Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi
- Guru memberikan umpan balik terhadap kesimpulan siswa
- Guru memotivasi siswa untuk semangat dalam mempersiapkan pembelajaran berikutnya.

D. PENILAIAN

- Sikap : Pengamatan atau Observasi (lembar penilaian terlampir)
- Pengetahuan : Tes tertulis (Pilihan berganda)

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP N 4

Medan, Januari 2022
Guru Bidang studi

Dewi Sri Indriati Kusuma, S. Pd, M. Si
NIP:19751018 199903 2 008

Meida Sitanggang, M. Kom
NIP: 19840502 201101 2 007

Lampiran
Materi

1. **Teknologi Informasi dan Komunikasi Masa Lampau** : <https://youtu.be/dEs2Rjy3XIQ>

2. **Teknologi Informasi dan Komunikasi masa kini** :
 - a. **Internet**
Internet merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia.
 - b. **Handphone**
Handphone atau telepon genggam yang sering disebut dengan ponsel adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon rumah namun memiliki keunggulan yang jauh lebih banyak dari telepon biasa. Handphone tidak menggunakan kabel dan ukurannya kecil sehingga bisa dibawa kemana-mana. Selain alat berbicara jarak jauh handphone juga memiliki kelebihan yaitu mampu berkirim pesan teks, menambahkan aplikasi dan lain-lain.
 - c. **Augmented Reality** adalah perkembangan game dengan menggabungkan realitas dunia dan game dunia dalam satu simulasi, akan lebih banyak orang lagi dengan adanya platform baru seperti Iphone yang mendukung aplikasi Augmented Reality. Selama ini Augmented Reality hanya populer di PC saja, namun sekarang mulai merambah ke Mobile gadget.
 - d. **Mobile Money**.
Mobile money sendiri merupakan salah satu bentuk layanan perbankan yang menggunakan ponsel sebagai media perantara transaksi. Untuk hal ini, nomor rekening yang digunakan adalah nomor ponsel itu sendiri.

1. **PENILAIAN SIKAP**

Lembar Pengamatan Sikap

No.	Aspek	Skor (1-3)
1.	Disiplin (1) Mengikuti tata tertib sekolah maupun kelas (2) Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu (3) Membawa peralatan dan perlengkapan belajar	
2.	Tanggung Jawab (1) Melaksanakan tugas dengan baik (2) Menggunakan waktu secara efisien dalam aktivitas pembelajaran (3) Memahami setiap tindakan yang dilakukan	
3.	Toleransi (1) Menghormati pendapat orang lain (2) Menerima kesepakatan walaupun berbeda pendapat dengannya (3) Memafkan kesalahan orang lain	
4.	Santun (1) Menghormati guru dan teman (2) Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain (3) Menggunakan bahasa yang santun setiap berbicara pendapat	
5.	Percaya Diri (1) Berani menyampaikan mempresentasikan hasil karyanya (2) Berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan (3) Mampu membuat keputusan dengan efektif	

Pedoman Penskoran :

1. **Penskoran**

Skor	Aspek Pengamatan
3	Seluruh indikator ditunjukkan oleh siswa
2	Dua indikator ditunjukkan oleh siswa

1	Satu indikator ditunjukkan oleh siswa
0	Tidak ada indikator ditunjukkan oleh siswa

2. Pengolahan Skor

Skor Maksimal : 15

Perhitungan Skor Akhir :

$$Skor\ Akhir = \frac{Skor}{Skor\ Maksimal} \times 3$$

Dari Skor Akhir, maka peserta didik akan mendapatkan nilai :

Nilai Sikap	Kriteria
Sangat Baik (SB)	Skor 2,5 – 3,00 (90-100)
Baik (B)	Skor 2,0 – 2,40 (80-89)
Cukup (C)	Skor 1,5 – 1,49 (70-79)
Kurang (K)	<1,5 (Kurang dari 70)

2. Penilaian Pengetahuan

Pilihan Ganda

No	Instrumen, Soal dan Kunci	Skor
1.	Berikut ini yang merupakan teknologi komunikasi masa lampau adalah: a. Telepon genggam b. Internet c. TV Internet d. Telegram Kunci : d	20
2.	Teknologi komunikasi yang digunakan untuk transaksi keuangan menggunakan ponsel disebut dengan: a. Mobile Money b. E-banking c. ATM d. E-card Kunci : a	20
3.	Daun lontar merupakan teknologi komunikasi masa lampau yang berfungsi untuk: a. Mengirim pesan b. Menuliskan informasi penting c. Membungkus makanan d. Menghasilkan pupuk kualitas tinggi Kunci : b	20
4.	Teknologi masa kini yang mampu menggabungkan dunia game dengan dunia nyata adalah: a. TV Kabel b. Internet c. Augmented Reality d. Mobile Money Kunci : c	20
5.	Teknologi Komunikasi masa lampau yang masih digunakan hingga masa kini antara lain: a. Lonceng dan surat b. Internet dan mobile banking c. Daun lontar dan whatshaap d. Merpati dan tv kabel Kunci : a	