

INFORMATIKA KELAS 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP SWASTA METHODIST TANJUNG MORAWA

Maina Trisnawati Hasibuan (mainahasibuan8@gmail.com)

KOMPETENSI DASAR	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN
------------------	---------------------	---------------------

<p>3.1. Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.</p> <p>4.1. Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.</p>	<p>Peserta didik mampu mengenali perangkat lunak komputer</p>	<p>Software / Perangkat Lunak Komputer</p>
--	---	--

Langkah Langkah Pembelajaran

<p>a. Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mengabsen kehadiran siswa dalam pembelajaran dengan meminta siswa mengetik kata “Hadir” di kolom komentar – Mengingatkan tata tertib pembelajaran online <p>b. Kegiatan Inti</p> <p>1. Pemberian rangsangan (stimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menyampaikan peta konsep pembelajaran ➢ Guru meminta peserta didik menahan nafas dan pada hitungan ketiga nafas di hembuskan. Masing – masing peserta didik diminta melihat nafas masing – masing. Adakah? Warna apa? Bentuknya apa? <p>2. Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik menyimpulkan arti perangkat lunak pada manusia ➢ Guru menanyakan kepada peserta didik sejauh mana mengenal Perangkat lunak komputer <p>3. Pengumpulan data (data collection)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menayangkan video tentang sejarah Internet melalui link https://www.youtube.com/watch?v=eyhOzjJgGe4&t=17s ➢ Peserta didik mencari informasi tentang perangkat lunak komputer melalui tayangan video yang di berikan guru <p>4. Pengolahan data (data processing)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru meminta beberapa orang dari peserta didik untuk menampilkan hasil pengamatannya di forum diskusi Google Class Room. <p>5. Pembuktian (verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Setiap peserta didik diberi kesempatan menanggapi hasil pengamatan teman – temannya dan berdiskusi mencari kebenaran akan pengertian dan jenis – jenis perangkat lunak komputer <p>6. Menarik simpulan/generalisasi (generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Peserta didik di beri kesempatan untuk menuliskan hasil diskusi dan membuat kesimpulan tentang perangkat lunak computer. <p>c. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru mengapresiasi atas pekerjaan siswa selama pembelajaran daring melalui Google class room. – Guru memberikan penguatan agar tetap menjaga Kesehatan dan tetap semangat belajar secara online 	<p style="text-align: center;">Metode dan Model Pembelajaran</p> <p>Metode : Consultasi Online Model Pembelajaran : Discovery Learning Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (Discovery Learning) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">PENILAIAN PEMBELAJARAN (ASSESSMENT)</p> <p style="text-align: center;">Teknik penilaian : Penilaian penugasan</p> <hr/> <p>Bentuk penilaian : Menjawab soal secara online melalui link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeXZQqvz1M92WOBC4Akob8-EhT14yWU6UI41lsHFp27mi6IOg/viewform</p>
--	--

KEPALA SEKOLAH

Drs Poltak Silitonga, M.PdK

GURU MATA PELAJARAN

Maina Trisnawati Hasibuan