

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	UPT SMP NEGERI 2 PAGELARAN
Mata Pelajaran	:	Informatika
Kelas/Semester	:	VII/1
Materi	:	Mengenal Perangkat Keras, Sistem Operasi, dan Aplikasi
Sub Materi	:	Perangkat Keras Komputer
Pembelajaran Ke-	:	1
Alokasi Waktu	:	10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode diskusi dan penugasan peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi jenis dan fungsi dari beberapa perangkat keras komputer.

B. Kegiatan Pembelajaran

Langkah / Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar. 2. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang perangkat pada komputer. 3. Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai kepada peserta didik dalam pembelajaran hari ini. 4. Guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari hari ini . 5. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dikerjakan bersama serta teknik penilaian yang akan digunakan yaitu tes dan evaluasi. 	2 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi tentang perangkat keras komputer. 2. Guru menunjukkan beberapa perangkat keras computer kepada peserta didik. 3. Guru memotivasi siswa untuk aktif bertanya setelah mendengarkan materi yang disampaikan guru. 4. Guru membagi kelompok dimana satu kelompok terdiri 5 orang dan membagikan Lembar Kerja Siswa kepada perwakilan kelompok 5. Guru meminta siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang perangkat keras pada contoh perangkat keras yang disediakan oleh guru. 6. Guru munugaskan kepada siswa untuk mengerjakan project pada Lembar Kerja Siswa. 7. Guru mendampingi peserta didik dalam diskusi kelompok untuk melakukan pengolahan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan terkait materi perangkat keras Komputer. 8. Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah selesai dan menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk unjuk kerja kelompok. 9. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. 10. Guru mempersilakan tanya jawab dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan tentang hasil diskusi berdasarkan review presentasi setiap kelompok. 	8 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal 	2 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan meminta peserta didik menjawab pertanyaan. Apa manfaat yang diperoleh dari mempelajari Perangkat Keras Komputer? 3. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi soal disusun guru sesuai indikator pencapaian kompetensi. 4. Guru memberikan tugas proyek pembuatan klipping tentang perangkat keras komputer. 5. Guru menjelaskan materi pertemuan berikutnya dan tugas mempelajari 6. Guru meminta perwakilan kelas untuk memimpin doa 7. Guru mengucapkan salam hangat kepada peserta didik dan bertanda pembelajaran telah berakhir 	
--	---	--

C: Penilaian

1. Teknik Penilaian

No	Sikap Spritual / Sosial	Kompetensi Pengetahuan	Keterampilan
1	Observasi	Tes Tertulis	Unjuk Kerja

2. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap : a. Disiplin b. Jujur c. Kerjasama d. Percaya diri e. Toleransi	Melalui pengamatan aktivitas di kelas	Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung
2	Pengetahuan tentang penerapan fungsi-fungsi perangkat keras computer	Tes tulis dalam lembar project siswa	setelah pembelajaran
3	Keterampilan	Melalui unjuk kerja dan/ atau diskusi	Pada saat presentasi

Mengetahui,
Kepala UPT SMP Negeri 2 Pagelaran

Pagelaran, 12 Juli 2021
Guru Informatika

YULIANTO, S.Pd.
Nip. 19690721 199802 1 001

EDI SUNANDAR, S.Kom., S.Pd.
Nip. -