



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Mengenal Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi	Sub Materi	: Apa itu Teknologi Informasi dan Komunikasi
Alokasi Waktu	: 4 JP x 30 menit		

Standar Kompetensi : Memahami fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
Kompetensi Dasar : Mengenal Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian dari teknologi informasi dan komunikasi.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginfokan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Memberikan gambaran tentang teknologi informasi dan komunikasi.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 3-6.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa mempresentasikan ulang materi yang terdapat pada video pembelajaran melalui voice note, video ataupun foto terkait *apa itu teknologi informasi dan komunikasi* kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *apa itu teknologi informasi dan komunikasi*. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- a. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- b. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)

2. Kreativitas siswa dalam menjelaskan pengertian dari teknologi informasi dan komunikasi.  
(Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Eni Roheni, M. Pd.

Eni Roheni, M. P. d



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Mengenal Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi	Sub Materi	: Kemajuan Teknologi
Alokasi Waktu	: 2 JP x 30 menit		

Standar Kompetensi : Memahami fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
Kompetensi Dasar : Mengenal Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Mengetahui kegunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginfokan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian dikaitkan pada materi yang akan dipelajari yaitu tentang *kemajuan teknologi*.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat *kemajuan teknologi* dalam kehidupan yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 7.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa mempresentasikan ulang materi yang terdapat pada video pembelajaran melalui voice note, video ataupun foto terkait *kemajuan teknologi* kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *kemajuan teknologi*. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- a. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- b. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)

2. Kreativitas siswa dalam menjelaskan pengertian dari teknologi informasi dan komunikasi.  
(Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Eni Roheni, M. Pd.

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Enj Roheni, M. Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Mengetahui Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi	Sub Materi	: Contoh Alat Teknologi Informasi dan Komunikasi
Alokasi Waktu	: 4 JP x 30 menit		

Standar Kompetensi : Memahami fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
Kompetensi Dasar : Mengetahui Teknologi Informasi dan Komunikasi.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Mengetahui contoh-contoh alat teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginformasikan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian dikaitkan pada materi yang akan dipelajari yaitu tentang *contoh alat teknologi informasi dan komunikasi*.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat mengetahui contoh alat teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 8-11.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa mempresentasikan ulang materi yang terdapat pada video pembelajaran melalui voice note, video ataupun foto terkait *contoh alat teknologi informasi dan komunikasi* kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *contoh alat teknologi informasi dan komunikasi*. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- a. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- b. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)
2. Kreativitas siswa dalam menggambar alat teknologi informasi dan komunikasi. (Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Eni Roheni, M. Pd.

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Eni Roheni, M. pd.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Mengenal Perangkat Komputer	Alokasi Waktu	: 8 JP x 30 menit

Standar Kompetensi : Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kompetensi Dasar : Mengenal perangkat keras komputer.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Mendeskripsikan macam-macam peralatan teknologi informasi dan komunikasi serta fungsinya.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginfokan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian dikaitkan pada materi yang akan dipelajari yaitu tentang *mengenal perangkat komputer*.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat mengenal berbagai perangkat komputer dalam kehidupan yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 19-27.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa mempresentasikan ulang materi yang terdapat pada video pembelajaran melalui voice note, video ataupun foto terkait mengenal perangkat komputer kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait mengenal perangkat komputer. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- c. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- d. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)

2. Kreativitas siswa mempresentasikan berbagai perangkat komputer. (Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Eni Roheni, M. Pd.

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Eni Roheni, M. Pd





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kehidupan	Alokasi Waktu	: 6 JP x 30 menit

Standar Kompetensi : Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kompetensi Dasar : Menjelaskan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang pendidikan, keuangan, dan usaha.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginfokan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian dikaitkan pada materi yang akan dipelajari yaitu tentang *teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan*.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 37-41.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa menjelaskan peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang pendidikan, keuangan, dan usaha melalui voice note, video ataupun foto kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- a. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- b. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)
2. Kreativitas siswa mempresentasikan peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan. (Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Eni Roheni, M. Pd.

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Eni Roheni, M. Pd.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Mata Pelajaran	: TIK	Kelas/Semester	: I/Ganjil
Materi	: Menggunakan Komputer	Alokasi Waktu	: 8 JP x 30 menit

Standar Kompetensi : Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kompetensi Dasar : Mendemonstrasikan fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Mendemonstrasikan cara menyalakan dan mematikan komputer.
2. Mendemonstrasikan cara menggunakan *mouse*.
3. Mendemonstrasikan cara menggunakan *keyboard*.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. **Orientasi** : Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran *online* dengan menginfokan pada siswa untuk mengamati video pembelajaran yang dibagikan melalui *WhatsApp*.
- b. **Apersepsi** : Mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya kemudian dikaitkan pada materi yang akan dipelajari yaitu tentang *menggunakan komputer*.
- c. **Motivasi** : Menjelaskan manfaat menggunakan komputer yang terdapat pada video pembelajaran.
- d. **Pemberian acuan** : Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. **Kegiatan Literasi**: siswa diberi stimulus/rangsangan berupa video pembelajaran.
- b. **Critical Thinking (berpikir kritis)**: siswa mengamati dan memahami informasi yang terdapat pada video pembelajaran.
- c. **Collaboration (kolaborasi)**: siswa secara individu mengumpulkan informasi yang terdapat pada video pembelajaran ataupun pada buku paket Informatika kelas I halaman 49-71.
- d. **Communication (komunikasi)**: siswa mendemonstrasikan cara menyalakan dan mematikan komputer, menggunakan *mouse*, dan menggunakan *keyboard* melalui video kemudian hasil tersebut dikirimkan melalui *WhatsApp*.
- e. **Creativity (kreatifitas)**: Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait menggunakan komputer. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

#### 3. Kegiatan Penutup

- a. **Siswa** membuat ringkasan tentang hal-hal penting mengenai materi yang telah dipelajari.
- b. **Guru** membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan serta memberikan apresiasi pada siswa yang memiliki kinerja terbaik selama pembelajaran online dengan melihat hasil belajar yang dikirim siswa.

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Siswa secara individu menyelesaikan permasalahan (soal) yang terdapat pada buku paket Informatika kelas I. (Penilaian Pengetahuan)
2. Kreativitas siswa dalam mendemonstrasikan cara menyalakan dan mematikan komputer, menggunakan *mouse*, dan menggunakan *keyboard*. (Penilaian Keterampilan)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,

Eni Roheni, M. Pd.

Karawang, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Eni Roheni, M. Pd.