

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMP Negeri 32 Bandar Lampung
Kelas/Semester	: VII / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Alokasi Waktu	: 10 Menit
Matapelajaran	: Informatika
Sub Materi	: Pengenalan Perangkat Keras pada Piranti Komputer
Kompetensi Dasar Pengetahuan	: 3.1 Mengenal pemungisian perangkat keras dan sistem operasi serta aplikasi
Kompetensi Dasar Keterampilan	: 4.1 Mengamati saat sebuah pirnti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap pakai.

## A. Tujuan Pembelajaran

Setelah Mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, dengan metode Literasi, Eksperimen dan Presentasi dengan menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat, siswa dapat :

1. Mengenal berbagai macam perangkat keras pada piranti komputer.

## B. Kegiatan Pembelajaran

<b>PENDAHULUAN</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran sebagai sikap disiplin.</li><li>3. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali materi dengan bertanya.</li><li>4. Materi yang akan dipelajari siswa adalah : <a href="#">Mengenal berbagai macam perangkat keras dalam komputer.</a></li><li>5. Memberitahuakn tentang tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung.</li></ol>	2 Menit
<b>KEGIATAN INTI</b>	<p><b>Mengamati (Literasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru Memberikan stimulus berupa masalah untuk diamatai dan disimak peserta didik melalui membaca, mengamati situasi atau melihat gambar dan lain-lain.</li><li>2. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan pengamatan dari permasalahan yang ada pada buu paket berkaitan dengan <a href="#">Mengenal Berbagai macam Jenis dan Fungsi Perangkat Keras dalam komputer</a></li></ol> <p><b>Menanya (Critical Thinking)</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap kritis, yang sangat dibutuhkan untuk mendapatkan hasil pengamatan yang baik.</li><li>2. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan, yang berkaitan dengan materi/gambar/videoa yang disajikan guru dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran contoh pertanyaan :<ol style="list-style-type: none"><li>a. Apa yang dimakud dengan perangkat keras</li><li>b. Jelaskan yang dimakasud dengan perangkat keras</li></ol></li></ol>	6 Menit

	<p><b>Mengumpulkan Informasi (Kegiatan Literasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara individual/mandiri peserta didik mengumpulkan berbagai macam informasi dengan penuh tanggung jawab, cermat dan kreatif yang mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan, dari buku paket ataupun sumber lainnya seperti internet, melalui kegiatan : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan seluruh perangkat keras dimasing-masing piranti yang berbeda-beda</li> </ol> </li> </ol> <p><b>Menalar/Menegosiasi (Kerjasama &amp; Berpikir Kritis)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengasosiasikan datang yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber, mengembangkan hasil dan menyajikan karya selanjutnya, menyajikan dalam bentuk presentasi yang ditanggapi forum kelas belajar.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan (Comunication &amp; Creativity)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan secara aktif dalam interaksi pembelajaran sehari-hari, atau mempresentasikan secara tertulis di dalam kelompok kelas atau mempublikasikannya dalam dan sebagainya.</li> <li>3. Guru dan peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang <b>Mengenal berbagai macam Jenis dan Fungsi perangkat keras dalam komputer.</b></li> </ol>	
<b>PENUTUP</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan.</li> <li>2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Berdoa dan memberi salam</li> </ol>	2 Menit

### C. PENILAIAN

SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku jujur dan disiplin</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kinret (menggunakan, mengutai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan rana absatrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</li> </ol>

Mengetahui  
Kepala SMPN 32 Bandarlampung

Bandarlampung, 3 Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran

Dr. WAHONO, M.Pd  
NIP. 19650310 199702 1 002

Ruadi Darna Saputra, S.Kom