Perangkat
Kegiatan Belajar Mengajar

- Pemetaan Kompetensi
- Identifikasi KI dan KD
- Rancangan Penilaian Kognitif
- Kriteria Ketuntasan Minimal
- Program Tahunan
- Program Semester
- Rincian Minggu Efektif
- Silabus Berkarakter
- Hasil Identifikasi Kompetensi Dasar
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Informatika

SMP MAMBA'US SHOLIHIN
Kelas VII - Semester 1

Nama : Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

NIP : -

Unit Kerja : SMP Mamba'us Sholihin

Pemetaan Kompetensi

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan kebera-daannya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Ruang Lingkup			Alokasi Waktu
				1	2	3	
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi 4.1.1 Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Memahami prosedur mematikan komputer yang benar - Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar - Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Teknik komputer	√			12 x 40’
	3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka - Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Analisis data		√		12 x 40’
	3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai 4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	- Menenal program visual dari demo dan tutorial - Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual	- Algoritma dan pemrograman			√	12 x 40’

Mengetahui
Kepala SMP Mamba’us Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi’i, S.Kom, S.Pd, Gr

Identifikasi KI, KD untuk Menetapkan Kegiatan Pembelajaran (TM, PT, KMTT)

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti:
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Jenis Kegiatan Pembelajaran		
				TM	PT	KMTT
3. Memahami pengetahuan (faktual, konsep-tual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi 4.1.1 Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Pengertian, fungsi, dan keunggulan komputer - Perangkat keras (*hardware*) - Perangkat lunak - Prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer - Macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai peranti	- Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perang-kat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidup-kan sampai siap dipakai - Memahami prosedur mema-tikan komputer yang benar - Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar - Memberi penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti			
	3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pema-kaian beberapa fungsi	- Perangkat lunak peng-olah angka - Menggunakan Microsoft Excel 2007 - Menggunakan rumus - Menggunakan fungsi	- Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka - Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi			
	3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai 4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program seder-hana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	- Microsoft Visual Basic 6.0 - Lingkungan Visual Basic 6.0 - Cara kerja Visual Basic - Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0	- Mengenal program visual dari demo dan tutorial - Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual			

Keterangan:
TM : Tatap Muka
PT : Penugasan Terstruktur
KMTT : Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Rancangan Penilaian Kognitif
Pemetaan Penilaian Berdasarkan KI/KD/Indikator

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti:
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan kebera-daannya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	UH	UTS	LUS
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai de-ngan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	3.1 Mengenal pemfungsian pe-rangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi 4.1.1 Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Memahami prosedur mematikan komputer yang benar - Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar - Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti			
	3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka - Mengolah sebuah *sheet* yang mengan-dung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi			
	3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai 4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkung-an visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	- Mengenal program visual dari demo dan tutorial - Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual			

Keterangan:
UH : Ulangan Harian
UTS : Ulangan Tengah Semester
LUS : Latihan Ulangan Semester

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal Per Kompetensi Dasar dan Indikator

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

No.	Kompetensi Dasar dan Indikator	Kriteria Ketuntasan Minimal			
		Kriteria Penetapan Ketuntasan			
		Kompleksitas	Daya Dukung	Intake	Nilai KKM (%)
1.	**Teknik komputer** Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai Mematikan komputer dengan benar - Memahami prosedur mematikan komputer yang benar - Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti - Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti				
2.	**Analisis data** Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya - Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi - Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi				
3.	**Algoritma dan Pemrograman** Memahami program visual dari demo dan tutorial Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai - Mengenal program visual dari demo dan tutorial - Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan - Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual				

Catatan: Poin kriteria penetapan ketuntasan diisi guru masing-masing sesuai KKM yang akan dicapai di tingkat sekolahnya

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal Per Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

No.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Kriteria Ketuntasan Minimal			
		Kriteria Penetapan Ketuntasan			
		Kompleksitas	Daya Dukung	Intake	Nilai KKM (%)
1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya				
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya				
3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata - Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya - Memahami program visual dari demo dan tutorial - Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai				
4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori - Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Mematikan komputer dengan benar - Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti - Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi - Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan				

Catatan: Poin kriteria penetapan ketuntasan diisi guru masing-masing sesuai KKM yang akan dicapai di tingkat sekolahnya

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Program Tahunan

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Semester	No.	Materi Pokok/Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Keterangan
1	1.	**Teknik komputer** - Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Mematikan komputer dengan benar - Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	12 JP	
	2.	**Analisis data** - Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya - Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	12 JP	
	3.	**Algoritma dan pemrograman** - Memahami program visual dari demo dan tutorial - Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai - Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	12 JP	
		Jumlah	36 JP	
2	4.	**Dampak sosial informatika** - Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital	12 JP	
	5.	**Berpikir komputasional (tematis)** - *Computational thinking* untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola - Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung graf/jejaring, pola sederhana, dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual)	12 JP	
	6.	**Praktik lintas bidang (tematis)** - Menumbuhkan budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif - Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing - Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer - Mengembangkan dan menggunakan abstraksi (model) - Mengembangkan artefak komputasional (produk TIK): siswa menulis rumus untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain - Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional (produk TIK) - Mengomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan hak kekayaan intelektual	10 JP	
		Jumlah	34 JP	

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Program Semester

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

No.	Materi Pokok/ Kompetensi Dasar	Jml Jam	Bulan																									Ket.
			Juli				Agustus					September				Oktober					November				Desember				
			1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	**Teknik komputer** - Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Mengamatisaat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Mematikan komputer dengan benar - Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	12 JP			x	x	x	x	x	x																			
2.	**Analisis data** - Mengenal data berupa angka dan hasil per-hitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya - Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	12 JP									x	x	x		x	x	x												
3	**Algoritma dan pemrograman** - Memahami program visual dari demo dan tutorial - Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai - Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana dilingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	12 JP																x	x	x	x	x	x			Persiapan Penerimaan Rapor			
	Jumlah	36 JP																											

Keterangan:
: Kegiatan tengah semester
: Latihan ulangan semester 1
: Ulangan semester 1
: Libur semester 1

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Rincian Minggu Efektif

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

I. Jumlah minggu dalam semester 1

No.	Bulan	Jumlah Minggu
1.	Juli	2
2.	Agustus	5
3.	September	4
4.	Oktober	5
5.	November	4
6.	Desember	4
	Jumlah Total	**24**

II. Jumlah minggu tidak efektif dalam semester 1

No.	Kegiatan	Jumlah Minggu
1.	Kegiatan tengah semester	1
2.	Latihan ulangan semester 1	1
3.	Ulangan semester 1	1
4.	Persiapan penerimaan rapor	1
5.	Libur semester 1	2
	Jumlah Total	**6**

III. Jumlah minggu efektif dalam semester 1

Jumlah minggu dalam semester 1 - jumlah minggu tidak efektif dalam semester 1
= 24 minggu - 6 minggu
= 18 minggu efektif

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Silabus Berkarakter

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi 4.1.1 Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Teknik komputer	**Mengamati** - Mengamati pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, beserta dengan aplikasi - Mencatat hal-hal yang penting dan tidak diketahui **Menanya** - Mengidentifikasi dan mengenali pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, beserta dengan aplikasi - Menyusun pertanyaan mengenai pemungsiaan perangkat keras dan sistem operasi beserta dengan aplikasi **Mengumpulkan Informasi** - Mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun - Mencari sumber belajar lain seperti buku referensi lain dan internet - Mencari hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya - Menyimpulkan tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, beserta dengan aplikasi - Mencari informasi untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas **Menalar/Mengasosiasi** - Mendiskusikan tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, beserta dengan aplikasi - Menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh **Mengomunikasikan** - Mengemukakan hasil analisis mengenai pemungsian perangkat keras dan sistem operasi beserta dengan aplikasi	- Mengenal dan memahami ten-tang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi - Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai - Memahami prosedur mematikan komputer yang benar - Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar - Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	**Sikap** - Observasi **Pengetahuan** - Penugasan (Tugas Terstruktur/Tugas Mandiri/Tes Ter-tulis) **Keterampilan** - Portofolio - Proyek	12 x 40'	- Buku Informatika VII - Buku paket - Buku referensi lain	- Bersahabat/komunikatif - Disiplin - Rasa ingin tahu

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
		- Mempraktikkan bagaimana menganalisis pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, beserta dengan aplikasi					
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya 4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Analisis data	**Mengamati** - Membaca pengertian data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Mengamati data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Mencatat hal-hal yang penting dan tidak diketahui **Menanya** - Mengidentifikasi pertanyaan mengenai data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyusun pertanyaan tentang data berupa angka dan hasil perhitungan rumus **Mengumpulkan Informasi** - Mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun - Mencari sumber belajar lain seperti buku referensi lain dan internet - Menyimpulkan beberapa data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Mencari informasi untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas **Menalar/Mengasosiasi** - Mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya - Menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh mengenai data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka **Mengomunikasikan** - Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi - Mendiskusikan sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus - Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka - Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	**Sikap** - Observasi **Pengetahuan** - Penugasan (Tugas Terstruktur/Tugas Mandiri/Tes Ter-tulis) **Keterampilan** - Portofolio - Proyek	12 x 40'	- Buku Informatika VII - Buku paket - Buku referensi lain	- Disiplin - Kerja keras - Mandiri
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrogram-an visual yang dipa-kai	- Algoritma dan pemrograman	**Mengamati** - Mengamati tentang program visual dari demo dan tutorial - Mengamati tentang kerja dan objek-objek lingkungan - Mengamati tentang bagaimana meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual - Mencatat hal-hal yang penting dan tidak diketahui	- Mengenal program visual dari demo dan tutorial - Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual	**Sikap** - Observasi **Pengetahuan** - Penugasan (Tugas Terstruktur/Tugas Mandiri/Tes Ter-tulis) **Keterampilan** - Portofolio - Proyek	12 x 40'	- Buku Informatika VII - Buku paket - Buku referensi lain	- Disiplin - Kerja keras - Mandiri

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan		**Menanya** - Mengidentifikasi pertanyaan mengenai program visual dari demo dan tutorial - Mengidentifikasi pertanyaan mengenai cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Mengidentifikasi pertanyaan mengenai sebuah program sederhana di lingkungan visual **Mengumpulkan Informasi** - Mencari informasi dan mendiskusikan bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial - Mencari informasi bagaimana memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Mencari informasi tentang bagaimana meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual - Mencari sumber belajar lain seperti buku referensi lain dan internet - Mencari informasi untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas **Menalar/Mengasosiasi** - Mendiskusikan bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial - Memahami dan mengerti bagaimana cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Mendiskusikan bagaimana meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual **Mengomunikasikan** - Mengemukakan hasil analisis tentang memahami program visual dari demo dan tutorial - Memahami dan dapat menjelaskan cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual - Meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual					

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Hasil Identifikasi Kompetensi Dasar

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Dasar KI 3	Kompetensi Dasar KI 4	Materi Pokok
3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi	4.1.1 Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	- Teknik komputer
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya	4.2 Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	- Analisis data
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	- Algoritma dan pemrograman

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti :
- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar :
- Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi
- Mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai
- Mematikan komputer dengan benar
- Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti

Indikator :
- Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi
- Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai
- Memahami prosedur mematikan komputer yang benar
- Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar
- Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti

Alokasi Waktu : 12 jam pelajaran (6 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran
- Siswa dapat mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi
- Siswa dapat memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai
- Siswa dapat memahami prosedur mematikan komputer yang benar
- Siswa dapat mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar
- Siswa dapat menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti

Karakter siswa yang diharapkan:
- Bersahabat/komunikatif, disiplin, dan rasa ingin tahu

B. Materi Pembelajaran

Teknik komputer

Pertemuan Ke-1 s.d. 6

1. Komputer merupakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dapat mengolah data menjadi informasi serta dapat menjalankan program berdasarkan suatu aturan tertentu.
2. Komputer adalah alat yang multifungsi, fungsi komputer sebagai berikut.
   a. Menambahkan, memperbaiki, dan mengambil informasi sampai mengirimkannya kembali ke benua lain melalui satelit komunikasi dan saluran telepon.
   b. Dapat menghitung, membandingkan, mensimulasikan kegiatan-kegiatan, dan mengontrol proses dalam sebuah industri.
   c. Melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan penelitian ilmiah.
   d. Dapat menguji semua pekerjaan-pekerjaan dengan benar, tepat, mudah, dan cepat.
3. Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat-perangkat komputer yang secara fisik dapat dilihat dan diraba.
4. Perangkat proses (*process device*) adalah perangkat yang berfungsi memproses masukan yang diterima oleh komputer sehingga dihasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan.
5. Perangkat keluaran atau *output device* merupakan perangkat yang berfungsi untuk menampilkan hasil pengolahan data yang dilakukan oleh CPU. Hasil keluaran tersebut dapat dibaca di layar monitor atau cetakan kertas.

C. Metode Pembelajaran
1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 s.d. 6

Pendahuluan (30 Menit)
1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran

7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa

Kegiatan Inti (420 Menit)

Mengamati:

1. Guru meminta siswa mengamati bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
2. Guru memberikan penjelasan singkat tentang bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
3. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antarsiswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara bersahabat/komunikatif, disiplin, dan rasa ingin tahu
4. Guru mengamati keterampilan siswa dalam mengamati

Menanya:

1. Guru memotivasi, mendorong kreativitas dalam bentuk bertanya, memberi gagasan yang menarik dan menantang untuk didalami
2. Guru membahas dan berdiskusi mempertanyakan tentang bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti

Mengumpulkan Informasi:

1. Guru membimbing siswa untuk menggali informasi tentang bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
2. Guru membimbing siswa untuk mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dan mengerjakan Latihan Siswa dan Aktivitas Siswa di buku Informatika VII dan mencari sumber belajar lain
3. Guru dapat menyediakan sumber belajar buku paket dan referensi lain
4. Guru dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dengan memberikan konfirmasi atas jawaban siswa, atau menjelaskan jawaban pertanyaan kelompok
5. Guru dapat menunjukkan sumber belajar lain yang dapat dijadikan referensi untuk menjawab pertanyaan

Mengasosiasi:

1. Guru membimbing siswa untuk menganalisis dan memahami bagaimana mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
2. Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya
3. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Mengomunikasikan:

1. Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari tentang mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi, bagaimana mengamati saat sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai, bagaimana mematikan komputer dengan benar, dan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti
2. Memberikan tanggapan hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengonfirmasi, sanggahan dan alasan, tambahan informasi, atau melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya
3. Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip, atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : - Komputer, LCD, peranti lain yang dibutuhkan (*handphone*/tablet)
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku Informatika VII
   - Buku paket
   - Buku referensi lain

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Bersahabat/komunikatif	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Rasa ingin tahu	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten

3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Mengenal dan memahami tentang pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi 2. Memahami proses yang terjadi ketika sebuah peranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai 3. Memahami prosedur mematikan komputer yang benar 4. Mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar 5. Memberikan penjelasan tentang macam-macam interaksi dengan antarmuka standar sebagai peranti	Tes tertulis	Uraian	1. Jelaskan fungsi dari tombol-tombol keyboard berikut! a. Esc b. Tab 2. Apakah yang dimaksud dengan *microprocessor*? 3. Sebutkan perangkat periferal yang digunakan untuk membangun jaringan internet! 4. Jelaskan perangkat berikut ini! a. Monitor b. Joystick c. Processor 5. Jelaskan yang Anda ketahui tentang virus komputer!

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti :
- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar :
- Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan serta mengaksesnya
- Membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi

Indikator :
- Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus
- Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka
- Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi

Alokasi Waktu : 12 jam pelajaran (6 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran
- Siswa dapat memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus
- Siswa dapat menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka
- Siswa dapat membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi

Karakter siswa yang diharapkan:
- Disiplin, kerja keras, dan mandiri

B. Materi Pembelajaran

Analisis data

Pertemuan Ke-7 s.d. 12

1. Data angka adalah data yang biasanya digunakan untuk operasi perhitungan. Data angka dapat berupa angka 0 sampai dengan 9, + , -, -, $, dan (...). Perbedaan antara data teks dan data angka terletak pada perataan teks. Pada teks data akan merapat ke kiri, sedangkan pada numerik data akan merapat ke kanan.
2. Perangkat lunak pengolah angka adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyimpan dan mengolah data dalam bentuk angka.
3. Workbook adalah file/dokumen yang terdiri dari lembaran-lembaran (*sheet*).
4. Data label adalah data-data berupa teks atau karakter yang tidak akan dilakukan operasi matematika.
5. Data value adalah data-data yang berupa angka atau rumus-rumus yang dapat dilakukan operasi matematika.
6. Salah satu fungsi utama penggunaan perangkat lunak pengolah angka adalah untuk keperluan perhitungan data secara otomatis.
7. Fungsi adalah program siap pakai yang disediakan Excel untuk membantu mempermudah pengolahan data. Fungsi-fungsi tersebut dikelompokkan menurut jenisnya, misalnya fungsi keuangan (*financial*), fungsi matematika (*math and trigonometry*), dan sebagainya.

C. Metode Pembelajaran
1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-7 s.d.12

Pendahuluan (30 Menit)
1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, serta membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi
3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab mengenai bagaimana memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, serta membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran
7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa

Kegiatan Inti (420 Menit)

Mengamati:
1. Guru meminta siswa memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, serta membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi

2. Guru memberikan penjelasan singkat tentang bagaimana memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, serta membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
3. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antarsiswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan mandiri
4. Guru mengamati keterampilan siswa dalam mengamati

Menanya:

1. Guru memotivasi, mendorong kreativitas dalam bentuk bertanya, memberi gagasan yang menarik dan menantang untuk didalami
2. Guru membahas dan berdiskusi mempertanyakan tentang bagaimana memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, dan membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi

Mengumpulkan Informasi:

1. Guru membimbing siswa untuk menggali informasi tentang bagaimana memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, dan membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi
2. Guru membimbing siswa untuk mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dan mengerjakan Latihan Siswa dan Aktivitas Siswa di buku Informatika VII dan mencari sumber belajar lain
3. Guru dapat menyediakan sumber belajar buku paket dan referensi lain
4. Guru dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dengan memberikan konfirmasi atas jawaban siswa, atau menjelaskan jawaban pertanyaan kelompok
5. Guru dapat menunjukkan sumber belajar lain yang dapat dijadikan referensi untuk menjawab pertanyaan

Mengasosiasi:

1. Guru membimbing siswa untuk memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, dan membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi
2. Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya
3. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Mengomunikasikan:

1. Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai bagaimana memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka, dan membuat sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi
2. Memberikan tanggapan hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengonfirmasi, sanggahan dan alasan, tambahan informasi, atau melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya
3. Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip, atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : - Komputer, LCD, dan peranti tambhan lainnya
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku Informatika VII
   - Buku paket
   - Buku referensi lain

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Kerja keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Mandiri	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Memahami data berupa angka dan hasil perhitungan rumus 2. Menyimpan serta mengakses dokumen yang berisi data angka 3. Mengolah sebuah *sheet* yang mengandung data, rumus, dan hasil pemakaian beberapa fungsi	Tes tertulis	Uraian	1. Jelaskan kegunaan perintah berikut! a. Striketrough b. Superscript c. Subscript 2. Jelaskan yang dimaksud dengan operasi perbandingan! 3. Sebutkan operator yang digunakan untuk penggabungan teks! 4. Apakah yang dimaksud dengan operasi aritmatika? 5. Sebut dan jelaskan ikon yang terdapat pada Print What!

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VII/1
Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Kompetensi Inti :
- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar :
- Memahami program visual dari demo dan tutorial
- Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai
- Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan

Indikator :
- Mengenal program visual dari demo dan tutorial
- Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual
- Menuliskan sebuah program sederhana di lingkungan visual

Alokasi Waktu : 12 jam pelajaran (6 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran
- Siswa dapat memahami program visual dari demo dan tutorial
- Siswa dapat memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual
- Siswa dapat meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual

Karakter siswa yang diharapkan:
- Disiplin, kerja keras, dan mandiri

B. Materi Pembelajaran

Algoritma dan pemrograman

Pertemuan Ke-13 s.d. 18

1. Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan aplikasi pembuatan *software* yang menggunakan tampilan grafis sebagai alat komunikasi atau disebut juga *Graphical User Interface* (GUI). Microsoft Visual Basic 6.0 sering disebut juga dengan VB 6.0.
2. Antarmuka (*interface*) pada visual basic, berisi main menu, menu toolbar, menu toolbox, form, project explorer, property, dan form layout.
3. Main menu terdiri dari dua komponen yaitu Menubar dan TitleBar. MenuBar menampilkan menu yang berisi perintah-perintah, sedangkan TitleBar menampilkan judul proyek.
4. Project adalah sekumpulan form, modul, fungsi, data dan laporan yang digunakan dalam suatu aplikasi.
5. Untuk membuat project baru, Anda dapat melakukan beberapa cara berikut.
   a. Pilih menu File ® Klik New Project ® Pilih Standart EXE ® klik tombol Open, atau
   b. Klik ikon new project pada Toolbar yang terletak di pojok kiri atas ® Pilih Standart EXE ® klik tombol Open, atau
   c. Tekan Ctrl + N pada keyboard.

C. Metode Pembelajaran
1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-13 s.d. 18

Pendahuluan (30 Menit)
1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab untuk memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran
7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa

Kegiatan Inti (420 Menit)

Mengamati:
1. Guru meminta siswa memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
2. Guru memberikan penjelasan singkat tentang bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa

3. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antarsiswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan mandiri
4. Guru mengamati keterampilan siswa dalam mengamati

Menanya:

1. Guru memotivasi, mendorong kreativitas dalam bentuk bertanya, memberi gagasan yang menarik dan menantang untuk didalami
2. Guru membahas dan berdiskusi untuk memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual

Mengumpulkan Informasi:

1. Guru membimbing siswa untuk menggali informasi tentang bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
2. Guru membimbing siswa untuk mencari informasi dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dan mengerjakan Latihan Siswa dan Aktivitas Siswa di buku Informatika VII dan mencari sumber belajar lain
3. Guru dapat menyediakan sumber belajar buku paket dan referensi lain
4. Guru dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dengan memberikan konfirmasi atas jawaban siswa, atau menjelaskan jawaban pertanyaan kelompok
5. Guru dapat menunjukkan sumber belajar lain yang dapat dijadikan referensi untuk menjawab pertanyaan

Mengasosiasi:

1. Guru membimbing siswa untuk menganalisis tentang bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
2. Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan hubungan atas berbagai informasi yang sudah diperoleh sebelumnya
3. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Mengomunikasikan:

1. Menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pembelajaran, apa yang telah dipelajari, keterampilan atau materi yang masih perlu ditingkatkan, atau strategi atau konsep baru yang ditemukan berdasarkan apa yang dipelajari mengenai bagaimana memahami program visual dari demo dan tutorial, cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual, dan meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual
2. Memberikan tanggapan hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengonfirmasi, sanggahan dan alasan, tambahan informasi, atau melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya
3. Membuat rangkuman materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip, atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : - Komputer, LCD, dan peranti tambahan lainnya
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku Informatika VII
   - Buku paket
   - Buku referensi lain

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Kerja keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Mandiri	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Memahami program visual dari demo dan tutorial 2. Memahami cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual 3. Meniru sebuah program sederhana di lingkungan visual	Tes tertulis	Uraian	1. Sebutkan langkah menampilkan jendela code! 2. Sebutkan langkah-langkah menyimpan hasil project! 3. Apakah yang dimaksud dengan properti? 4. Apa fungsi tab Alphabetic pada properties? 5. Sebutkan beberapa event yang ada pada Visual Basic!

Mengetahui
Kepala SMP Mamba'us
Sholihin

Senori, 01 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Achmad Aunul Haq, S.Sos.I

Syafi'i, S.Kom, S.Pd, Gr