

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Kertasari
Mata Pelajaran	: TIK
Kelas/ Semester	: VII / (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020-2021
Materi	: Perangkat Keras dan Sistem Operasi
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan (2 JP)
Pertemuan	: 1

#### A. 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, procedural, dan Metakognif) 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

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi	3.1.1 Menganalisis <i>Hardware</i> yang ada di sebuah unit komputer dengan tepat 3.1.2 Menganalisis fungsi dari setiap <i>Hardware</i> Input, <i>Hardware</i> Proses dan <i>Hardware</i> Output dengan tepat
4.1.2 Mematikan komputer dengan benar	4.1.1.2. Menyusun Laporan tentang menghidupkan HP, Tablet atau komputer dengan benar

Nilai Karakter : Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif

#### C. Tujuan Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama :

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, siswa dapat :

- Menunjukkan sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- Menerapkan Sikap Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif selama dan setelah melakukan aktivitas pembelajaran Perangkat Keras dan Sistem Operasi serta Aplikasi
- Menganalisis *Hardware* yang ada di sebuah unit komputer dengan tepat
- Menganalisis fungsi dari setiap *Hardware* Input, *Hardware* Proses dan *Hardware* Output dengan tepat

#### D. Materi Pembelajaran

##### Materi Reguler

##### Pertemuan 1

- Pengertian *Hardware*
- Fungsi *Hardware*
- Jenis – Jenis *Hardware*

- *Hardware* Input
- *Hardware* Proses
- *Hardware* Output

➤ **Materi Pengayaan**

- Fungsi *Hardware*
- Jenis – Jenis *Hardware*

- *Hardware* Input
- *Hardware* Proses
- *Hardware* Output

➤ **Materi Remedial**

- *Hardware* Input
- *Hardware* Proses
- *Hardware* Output

**E. Metode Pembelajaran**

Pertemuan 1 :

Metode Pembelajaran : Inquiry, Discovery Learning, PBL

Pendekatan : *Saintifik-TPACK*

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

**F. Media dan Alat/Bahan**

1. Media

- Gambar : Perangkat Keras, komputer, HP, laptop, flashdisk, dan Sistem Operasi, serta

Aplikasi :

- Google Kelas
- Aplikasi Whatsapp,
- Bahan Ajar
- Video perangkat keras komputer (*sumber : Learnfree.org*)
- Slide Powerpoint pembelajaran Hardware
- Google Kelas untuk **penilaian, Aplikasi Kahoot!**

2. Alat : HP dan Laptop

**G. Sumber Pembelajaran**

- Buku :

Fauziah; Gatot Soepriyono; A. Ramadona Nilawati; M.S. Harlina. 2019. Informatika 1 SMP/MTs Kelas VII, Yudhistira.

Kusumo, Putranto Kharisma Adhi; Wijaya Kusumah; Muhammad Firman Suwarya; Wiwin Sabayanti; Asep Sugandi; Toad Isbani; Rian Amaranto; Eko Adi Saputro; Ramli Jainal Muttaqin 2020. AYO BELAJAR INFORMATIKA – TINGKAT SMP KELAS 7. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.

- Situs pendukung :

1. <https://cbmcase.wordpress.com/definisi-casing-komputer/>
2. <https://www.immersa-lab.com/pengertian-cpu-dan-fungsinya.htm>
3. <http://hirupmotekar.com/2017/10/22/pmo-pertemuan-1-pengenalan-pemrograman-mobile>
4. <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-handphone-sejarah-dan-fungsinya/>
5. <https://kamus.tokopedia.com/p/perangkat-lunak/>
6. [https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem\\_operasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_operasi)
7. <https://proxsisgroup.com/berbagai-jenis-perangkat-lunak>
8. <http://portal.bangkabaratkab.go.id/content/pengertian-dan-fungsi-keyboard-maupun-jenis-jenisnya>

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

### PERTEMUAN 1

#### Kegiatan Pendahuluan ( Sinkron menggunakan Google Kelas untuk meeting)(15 menit)

Kegiatan	Indikator yang dinilai	Waktu
Menyiapkan peserta didik secara fisik dan mental ; <ul style="list-style-type: none"> <li>Meliputi pengaturan kelas, penyampaian salam, berdo'a (<b>Religius</b>) menanyakan kondisi siswa, dan presensi.</li> </ul>	(1) Keterampilan membuka pelajaran (9) Keterampilan mengelola kelas	5 menit
Menyampaikan tujuan pembelajaran dan Memotivasi siswa ; <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Membangkitkan motivasi</b> siswa dengan memberikan gambaran tujuan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari.</li> <li><b>Peserta didik</b> menyimak informasi guru mengenai kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	(2) Keterampilan menarik perhatian dan memotivasi peserta didik	2 menit
Menyampaikan cakupan materi ; <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan pokok-pokok materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.</li> </ul>		1 menit
Menyampaikan LKPD, Absensi, Bahan Ajar (TPACK) <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Peserta didik</b> membuka google kelas dan melihat semua kelengkapan pembelajaran seperti LKPD, Absensi, dan Bahan Ajar.</li> <li><b>Peserta didik</b> melakukan absen melalui google form</li> </ul>	(7) TPACK (8) Keterampilan mengembangkan variasi interaksi (11) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar	2 menit
Menyampaikan apersepsi; <ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan perhatian siswa (dengan menunjukan video awal mengenai apa itu komputer)</li> <li>Guru Mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai apa itu komputer?</li> <li><b>Peserta didik</b> menjawab serangkaian pertanyaan lisan guru secara bersama-sama (penilaian formatif dengan teknik jawaban bersama untuk mengecek penguasaan kompetensi yang dipelajari sebelumnya).</li> <li>Peserta didik menyimak video yang ditayangkan dan penjelasan guru tentang garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit

- Peserta didik menyimak, guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan

#### Kegiatan Inti (85 Menit)( Asinkron menggunakan fitur chat di Google Kelas atau WA grup)

##### Tahap Mengidentifikasi Topik (Critical Thinking and Problem Solving)

Kegiatan	Indikator yang dinilai	Waktu
<b>Guru</b> memberikan pertanyaan mengenai apa itu komputer ; <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Peserta didik</b> berdiskusi mengenai video yang sudah ditayangkan, dan mencari apa itu komputer?</li> <li><b>Peserta didik</b> mengemukakan ide dan gagasan mengenai apa itu komputer.</li> </ul>	(17) Kemampuan mengembangkan cara berpikir tingkat tinggi (HOTS)	5 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> lain mengemukakan ide dan gagasan yang lain.</li> </ul>		
<p>Guru Memberikan analogi mengenai kegiatan input – proses – ouput ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> mengamati analogi kegiatan input – proses – output pada kegiatan sehari-hari.</li> </ul>	(18) Kemampuan menggunakan analogi/metafora	5 menit
<p>Guru menyampaikan 2 persamaan dan perbedaan antara perangkat keras (Hots)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> membandingkan analogi yang sudah disampaikan dengan kegiatan input – proses- outpu pada persamaan dan perbedaan perangkat keras.</li> <li>• <b>Peserta didik</b> menyampaikan ide dan gagasan hasil analisis antara perbedaan perangkat keras input – proses – output</li> </ul>	(18) Kemampuan menggunakan analogi/metafora	5 menit
<p>Guru memberikan pertanyaan mengenai fungsi dan alasannya melalui gambar yang akan didiskusikan</p> <p>Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik masing-masing membuat kelompok</li> <li>• Peserta didik bergabung pada group wa kelompok</li> <li>• Peserta didik berdiskusi didalam group wa melau chat maupun voice note</li> <li>• Peserta didik mengisi lembar kerja secara kolaborasi (TPACK) menggunakan google doc.</li> </ul>	PBL, HOTS, (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	15 menit
<p>Guru menyampaikan video pengenalan tombol dan port komputer;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> membandingkan tombol dan port yang ada pada komputer desktop dan laptop.</li> </ul> <p>Guru menanyakan Peserta didik untuk menyampaikan hasil menganalisis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> menyampaikan ide dan gagasan hasil analisis dari video yang sudah ditayangkan.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	10 menit
<p>Guru mensimulasikan secara interaktif mengenai port dan kabel pada komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> memcocokkan kabel mana yang sesuai dengan port yang digunakan</li> <li>• <b>Peserta didik</b> dapat praktek dengan mengakses link untuk melakukan simulasi.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	10 menit
<p>Guru menyampaikan fungsi dari periferal perangkat keras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> mengenal fungsi periferal dan termasuk pada kelompok input/proses/output.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit
<p>Kuis 1 perangkat keras komputer (<b>preetest</b>) menggunakan Kahoot!</p>	(23) Keterampilan melakukan penilaian hasil belajar berbasis HOTS	10 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> login menggunakan aplikasi kahoot!, dan memasukan kode kuis untuk mulai mengerjakannya.</li> </ul> <p>Guru memandu peserta didik untuk kuis 1</p>		
<p>Guru menayangkan video mengenai ada berapa perangkat keras input dan output pada video.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> menyampaikan hasil pengamatan (<b>Jujur</b>) pada video yang sudah ditayangkan.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit
<p>Guru menyampaikan materi mengenai sistem komputer;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> dapat memahami apa itu sistem komputer setelah menganalisis video, menyampaikan hasil analisis (<b>Jujur</b>) dan penyampaian materi dari guru.</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit
<p>Guru menyampaikan materi mengenai perangkat bergerak (Mobile Device)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> memperhatikan pembahasan guru,</li> </ul>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit
<p>Pembahasan materi sistem operasi, menayangkan video pengamatan sistem operasi, pembahasan materi tugas sistem operasi, jenis sistem operasi (windows, macos, linux, os mobile)</p>	(12) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (13) Keterampilan mengorganisasi sumber belajar dan/atau bahan ajar (14) Mengintegrasikan kemampuan critical thinking, creative thinking, reflective thinking dan decision making ke dalam kegiatan belajar melalui inquiry based activities	5 menit

### Tahap Evaluasi (Critical Thinking and Problem Solving)

Kegiatan	Indikator yang dinilai	Waktu
<p>Guru memberikan evaluasi melalui kuis 1 perangkat keras komputer;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Peserta didik</b> login menggunakan aplikasi kahoot!</li> <li>• <b>Peserta didik</b> mengikuti kegiatan kuis.</li> <li>• <b>Peserta didik</b> termotivasi mengikuti kegiatan</li> </ul>	(23) Keterampilan melakukan penilaian hasil belajar berbasis HOTS	5 menit – 10 menit

### Kegiatan Penutup (Gmeet, WA, Google Kelas) ( 12 menit )

Kegiatan	Indikator yang dinilai	Waktu
<p>Guru memberikan rangkuman materi yang sudah disampaikan; Guru menyampaikan gambaran materi pada pertemuan berikutnya;</p>	(25) Keterampilan menutup pelajaran	10 menit

<p>Guru menyampaikan tugas untuk dikerjakan dirumah / sebagai tugas asinkron (<b>Mandiri</b>);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik mengerjakan tugas pada googleform di luar pertemuan;</li> </ul> <p>Pertanyaan 1 : Apa yang di maksud dengan Hardware?  Pertanyaan 2 : Apa Fungsi dari hardware?  Pertanyaan 3 : Apa yang dimaksud dengan hardware input?  Pertanyaan 4 : Apa yang dimaksud dengan hardware proses?  Pertanyaan 5 : Apa yang dimaksud dengan hardware Output?</p> <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya</li> <li>➤ Peserta didik dan guru berdoa bersama dan saling memberikan salam saat pembelajaran selesai</li> </ul>		
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## I. Penilaian Hasil Belajar

Teknik Penilaian : Tes Online

Bentuk Instrumen :

- Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti pembelajaran online melalui Google Kelas
- Penilaian Pengetahuan : Tes Online menggunakan aplikasi Google Kelas, Proyek kelompok di Google Kelas
- Penilaian Keterampilan : Tugas/Laporan Hasil diskusi kelompok, keaktifan saat diskusi di fitur chat

### Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### Remedial :

- Bila jumlah siswa 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan Perangkat Keras dan Sistem Operasi, serta Aplikasi
- Bila Jumlah Siswa 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan Perangkat Keras dan Sistem Operasi, serta Aplikasi
- Bila Jumlah Siswa 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai siswa = KKM)

#### Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok siswa diberi tugas pengayaan dari buku siswa / Internet

Mengetahui  
Kepala SMPN 2 Kertasari

H. Ruspandi, S.Pd.

Bandung, 18 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Fhyan Hadiat, S.Kom.