

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
(SELEKSI SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 20 Surakarta  
 Kelas / Semester : VII / Gasal  
 Tema : Perangkat Keras Komputer  
 Sub Tema : Perangkat input, proses dan output komputer  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi Waktu : 10 Menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dilakukan dengan Model STAD dan Pendekatan *Scientific Learning* dengan tujuan siswa diharapkan mampu memahami perangkat input, proses dan output computer serta menjadi pribadi siswa yang cerdas, mampu bekerjasama dengan siswa dan pribadi yang bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Pendahuluan	<b>Tatap muka (1 menit)</b> - Peserta didik memberi salam, berdoa - Guru melakukan presensi dan memberi motivasi pada siswa - Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran perangkat input, proses dan output komputer - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
Kegiatan Inti  Langkah 1 <i>Seeking of information.</i>	<b>Tatap muka (2 menit)</b> - Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi bahan bacaan terkait materi perangkat keras input, proses dan output komputer ( <i>Creative</i> )
Langkah 2. <i>acquisition of information</i>	<b>Tatap muka (4 menit)</b> - Guru membentuk beberapa kelompok peserta didik untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai materi perangkat keras input, proses dan output komputer ( <i>Collaboration</i> )  - Guru menugaskan siswa untuk membuat rangkuman hasil diskusi yang dikerjakan di buku tugas masing - masing peserta didik ( <i>Critical Thinking</i> )
Langkah 3. <i>synthesizing of knowledge</i>	<b>Tatap Muka (2 menit)</b> - Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi perangkat keras input, proses dan output komputer ( <i>communication</i> ) - Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami - Peserta didik kemudian mengumpulkan hasil rangkuman dan kesimpulan diskusi yang dikerjakan di dalam buku tugas.
Penutup	<b>Tatap Muka (1 menit)</b> - Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar - Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa - Guru menutup pertemuan dengan salam

**C. PENILAIAN**

- Sikap : Observasi saat proses pembelajaran
- Pengetahuan : Penugasan
- Keterampilan : Praktik dan Portofolio

**D. LAMPIRAN**

- Materi pembelajaran perangkat keras input, proses dan output komputer (Lampiran 1)
- Alat penilaian berupa tabel yang berisi gambar (lampiran 2)
- Kunci jawaban dan kriteria penilaian (sesuai lampiran 1)

Surakarta, 17 Juli 2021

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 20 Surakarta

Guru Mata Pelajaran

Lilie Sri Wahyuti, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19680229 199003 2 002

Zaenal Abidin, S.Kom  
 NIP. 19820529 201001102

## Lampiran I

### MATERI PERANGKAT KERAS INPUT DAN OUTPUT KOMPUTER

Perangkat keras komputer adalah bagian dari sistem komputer sebagai perangkat yang dapat diraba, dilihat secara fisik, dan bertindak untuk menjalankan instruksi dari perangkat lunak (software). Perangkat keras komputer juga disebut dengan hardware. Hardware berperan secara menyeluruh terhadap kinerja suatu sistem komputer.

#### 1. Jenis-Jenis Perangkat Keras Komputer dan Fungsinya

Input	Pengertian
<b>Keyboard</b> 	<b>Keyboard</b> adalah perangkat input utama sebuah sistem komputer yang terdiri dari tombol-tombol untuk mengoperasikan komputer. Keyboard dapat digunakan untuk melakukan input data secara menyeluruh pada sistem komputer.
<b>Mouse</b> 	<b>Mouse</b> adalah perangkat peripheral komputer yang digunakan untuk melakukan input data berupa gerakan kursor, klik, dan scroll. Mouse pada awalnya menggunakan bola untuk melakukan gerakan kursor, seiring perkembangan teknologi digunakan sensor cahaya untuk mendeteksi pergerakan.
<b>Scanner</b> 	<b>Scanner</b> adalah perangkat keras input pada komputer dengan data masukan berupa hasil pindai ( <i>scan</i> ) dari sebuah dokumen, layaknya mesin fotocopy.
<b>ROM-Drive</b> 	<b>ROM-Drive</b> adalah perangkat keras input yang dapat membaca inputan data dari kepingan digital berupa CD atau DVD. Perangkat ini biasanya digunakan untuk menginstal sistem operasi atau software. Terdapat beberapa jenis ROM-Drive yaitu DVD-ROM dan CD-ROM dengan kemampuan R (read:hanya bisa membaca) atau RW (bisa read:membaca dan write:menulis). Sekarang beberapa jenis komputer jinjing (laptop) tidak menyediakan ROM-Drive, sehingga instalasi sistem operasi dilakukan dengan flashdisk bootable.

Proses	Pengertian
<p><b>Prosesor (CPU)</b></p> 	<p><b>Prosesor</b> adalah perangkat keras proses utama yang merupakan komponen circuit elektronik yang dapat melakukan eksekusi komputasi logika, aritmatika, sistem kontrol, dan input/output (I/O) spesifik berdasarkan instruksi yang diperintahkan pengguna. Hampir seluruh proses di dalam suatu sistem komputer dilakukan oleh prosesor. Prosesor juga disebut dengan CPU (<i>Central Processing Unit</i>).</p>
<p><b>Mainboard</b></p> 	<p><b>Motherboard</b> adalah perangkat keras yang berupa papan circuit yang menghubungkan setiap perangkat keras pada sistem komputer dan dilengkapi dengan chip BIOS (Basic Input Output System). Perangkat ini juga disebut papan induk atau mainboard. Terdapat banyak port-port di motherboard untuk menghubungkan berbagai hardware dalam sistem komputer.</p>
<p><b>VGA</b></p> 	<p><b>VGA (<i>Video Graphics Array</i>)</b> adalah perangkat keras yang digunakan untuk melakukan proses visualisasi data dalam bentuk grafis. Perkembangan VGA yang sangat pesat, mendukung perkembangan industri game dan CAD.</p>
<p><b>Kartu suara</b></p> 	<p><b>Kartu suara (<i>sound card</i>)</b> adalah perangkat keras yang digunakan untuk melakukan proses data berupa suara, baik mengeluarkan maupun merekam suara.</p>

Output	Pengertian
<p data-bbox="142 201 259 236"><b>Monitor</b></p> 	<p data-bbox="378 255 1445 336"><b>Monitor</b> adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan hasil proses data grafis dari VGA. Data yang ditampilkan menyediakan informasi berupa video.</p>
<p data-bbox="142 408 259 443"><b>Speaker</b></p> 	<p data-bbox="378 462 1356 542"><b>Speaker</b> adalah perangkat output yang digunakan untuk mengeluarkan hasil pemrosesan kartu suara berupa suara.</p>
<p data-bbox="142 615 243 650"><b>Printer</b></p> 	<p data-bbox="378 696 1307 731"><b>Printer</b> adalah perangkat output yang digunakan untuk mencetak kertas.</p>
<p data-bbox="142 838 284 873"><b>Proyektor</b></p> 	<p data-bbox="378 919 1442 999"><b>Proyektor</b> adalah perangkat output yang digunakan untuk menampilkan gambar di layar proyeksi dengan menggunakan elemen optik</p>

Lampiran 2

Setiap siswa mengisi nama dan fungsi alat berikut

Input	Pengertian dan fungsi
	
	
	
	