



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (LESSON PLAN)

SMP AL-AZHAR SYIFA BUDI CIBINONG

Mata Pelajaran : Informatika/TIK	Kelas/Semester : VII / 1
Materi Pokok : Perangkat Keras Komputer	Alokasi Waktu : 1 Pertemuan
Kompetensi Dasar : 3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	

SPIRITUALISASI PENDIDIKAN

"Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu." (QS. Al Ankabut : 43)

MEDIA, ALAT & SUMBER PEMBELAJARAN

HP/Laptop, Modul Aplikasi Telegram/WA, Zoom Meeting, Web e-Learning, Google Drive, Google Form

TUJUAN PEMBELAJARAN (GOALS)

1. Mendeskripsikan sejarah perkembangan Komputer dari masa lalu sampai sekarang
2. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer
3. Menyebutkan nama perangkat keras komputer
4. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat keras
5. Menyebutkan fungsi perangkat keras komputer

KEGIATAN PEMBELAJARAN (ACTION)

WAKTU (TIME)

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan link pertemuan Zoom melalui WA grup atau Telegram 2. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, menyapa dan memeriksa kehadiran peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan berdoa melalui aplikasi Zoom. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta mengerjakan Pre Test guna mengukur pengetahuan sebelum penyampaian materi (link: https://elearning-smpasbc.com/mod/quiz/view.php?id=207) 2. Penyampaian materi sesuai tujuan pembelajaran dengan menyimak video/mengamati gambar dan atau membaca modul tentang Sejarah perkembangan Komputer, Jenis dan Fungsi Keras Komputer. (<i>Stimulation/Literacy</i>) Link: https://elearning-smpasbc.com/mod/url/view.php?id=205 3. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan/atau melakukan refleksi melalui komentar pada video pembelajaran (<i>Problem Statement</i>) 4. Memberikan penugasan berupa LK untuk mengembangkan sikap belajar dan berkarya (<i>Data Processing</i>). Link: https://bit.ly/LK-Hardware 5. Memberikan pertanyaan dalam bentuk kuis tentang Sejarah perkembangan Komputer, Jenis dan Fungsi Keras Komputer. (<i>Evaluasi</i>) Link: https://elearning-smpasbc.com/mod/quiz/view.php?id=211 	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang 2. Mengajak peserta didik berdoa setelah pembelajaran. 	
Pasca pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan setiap peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran melalui web e-Learning sekolah sebagai bahan pemantauan belajar harian. 2. Membuka layanan konsultasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan 3. Memberikan umpan balik terhadap hasil karya/tugas peserta didik/jawaban refleksi pengalaman belajar. 	Fleksibel

PENILAIAN (ASSESSMENT)

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Penilaian sikap dilakukan dengan cara melihat keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh	Melakukan test tertulis berbentuk kuis melalui aktifitas web e-learning sekolah (terlampir)	Mengklasifikasikan hardware dengan cara dikelompokkan berdasar keberfungsian melalui web Google Form (terlampir)

Mengetahui,
Kepala SMP Al-Azhar Syifa Budi Cibinong

Bogor, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

LAMPIRAN

I. MATERI AJAR (Terlampir)

II. TEKNIK PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

- Teknik Penilaian : Observasi
Bentuk Instrumen : Lembar Jurnal
Waktu Pelaksanaan : Saat pembelajaran berlangsung

JURNAL PENGAMATAN SIKAP

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Sikap (Aspek/ Nilai karakter)	Keterangan*)
1					
2					
3					
4					
5					

*) Keterangan bisa berupa tindak lanjut dan/atau perkembangan sikap peserta didik setelah dilakukan pembinaan.

2. Penilaian Pengetahuan

IPK	Teknik Penilaian	Bentuk	Instrumen
1. Mendeskripsikan sejarah perkembangan Komputer dari masa lalu sampai sekarang 2. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer 3. Menyebutkan nama perangkat keras komputer 4. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat keras 5. Menyebutkan fungsi perangkat keras komputer	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Terlampir

3. Penilaian Keterampilan

LEMBAR KERJA

No	Kelompok Hardware	Nama Perangkat	Fungsi
1	Input Device	1.	
		2.	
		3.	
2	Process Device	1.	
		2.	
		3.	
3	Output Device	1.	
		2.	
		3.	
4	Storage Device	1.	
		2.	
		3.	
5	Peripheral Device	1.	
		2.	
		3.	

Catatan:

Lembar kerja di atas dibuat menjadi model online menggunakan aplikasi Google Form

Keterangan Skor:

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria:

- 4 = Baik Sekali
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

- A = 80 – 100 : Baik Sekali
- B = 70 – 79 : Baik
- C = 60 – 69 : Cukup
- D = ... < 60 : Kurang

Keterangan Nilai Akhir:

- a. Penilaian Sikap : $\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$
- b. Penilaian Tes Tulis : $\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (15)}} \times 100$
- c. Penilaian Keterampilan : $\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (15)}} \times 100$

Nilai akhir yang diperoleh siswa = Nilai Sikap + Nilai Tes Tertulis + Nilai Keterampilan

III. PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**1. Remedial :**

- Bila jumlah siswa 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan Pemrograman Visual Scratch
- Bila Jumlah Siswa 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan Pemrograman Visual Scratch
- Bila Jumlah Siswa 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai siswa = KKM)

PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN**Program Nilai :**

Mata Pelajaran : Informatika/TIK
 Kelas :
 KKM :

Semester :
 Tahun Pelajaran :

Kompetensi Dasar	

No.	N a m a	M a t e r i	Nilai	Ketunta san	Remedial / Pengayaan	NR 1	NR 2	NR 3	Nilai Akhir

2. Pengayaan

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

**EVALUASI MATERI 1 – PERANGKAT KERAS KOMPUTER
MULTIPLE CHOICE**

1. Komputer berasal dari kata bahasa Inggris, *to compute* yang artinya
A. Mengolah
B. Menyalin
C. Mnghubungkan
D. Menghitung
ANS: D
2. Sejarah perkembangan komputer modern bermula sejak tahun 1940. Pembagian generasi perkembangan komputer modern terdiri atas menjadi....
A. 3 generasi
B. 4 generasi
C. 5 generasi
D. 6 generasi
ANS: C
3. Pengolahan data pada komputer generasi ke empat menggunakan
A. integrated circuit
B. tabung vakum
C. IC/Chip
D. mikro prosesor
ANS: C
4. Komponen komputer yang dapat dilihat secara fisik, dapat dipegang atau di pindahkan disebut....
A. hardware
B. brainware
C. software
D. harddisk
ANS: A

5. Perhatikan gambar berikut:



- Berdasarkan gambar tersebut perangkat komputer yang termasuk alat *input* ditunjukkan oleh nomor....
- A. 1, 2, 3
 - B. 1, 3, 5
 - C. 2, 5, 6
 - D. 3, 4, 6
- ANS: C

6. Perangkat komputer yang berfungsi untuk menampilkan data, instruksi dan informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar atau suara disebut....
- A. Input device
 - B. Output device
 - C. Storage device
 - D. Peripheral device
- ANS: B

7. Sebutan untuk Chip yang merupakan otak pemroses dan pusat pengendali berbagai perangkat lain sehingga komputer dapat bekerja satu dengan lainnya adalah...
- A. Processor
 - B. Memory
 - C. Monitor
 - D. Motherboard
- ANS: A

8. Perangkat komputer yang digunakan sebagai tempat untuk memasang atau meletakkan seluruh rangkaian system komputer disebut
- 1. memory
 - 2. processor
 - 3. mouse
 - 4. motherboard
- ANS: D

9. Perhatikan ciri-ciri perangkat keras berikut!
- 1. Memiliki fungsi sebagai perangkat penyimpan
 - 2. Berbahan dasar lempengan logam yang dilapisi material magnetik
 - 3. Biasanya terpasang langsung dengan CPU
 - 4. Jika dilepas bentuknya kotak
- Berdasarkan ciri-ciri perangkat tersebut, perangkat yang dimaksud adalah....
- A. Monitor
 - B. Flashdisk
 - C. Memory
 - D. Harddisk
- ANS: D

10. CPU adalah perangkat pemroses yang utama dan terpenting di dalam komputer yang mengendalikan seluruh proses pengolahan data mulai dari membaca data dari peralatan input, mengolah atau memproses sampai pada mengeluarkan informasi (Output) ke peralatan Output. Kepanjangan dari CPU adalah
- A. Central Processing Unit
 - B. Center Processing Unit
 - C. Control Programing Unit
 - D. Central Protokol Unit
- ANS: A

11. Perhatikan gambar berikut!



- Fungsi dari perangkat keras berikut adalah....
- A. Mencetak dokumen yang telah diproses oleh CPU
 - B. Memindai dokumen/gambar menjadi data digital sehingga dapat diolah oleh komputer
 - C. Menampilkan data, instruksi dan informasi dalam bentuk teks dan grafik atau gambar
 - D. Menyimpan data atau dokumen yang telah diproses oleh CPU
- ANS: B

12. Berikut hardware yang digunakan untuk bermain game adalah....

- A. scanner
- B. joystick
- C. soundcard
- D. printer

ANS:

13. Perangkat komputer yang mempunyai fungsi mirip dengan mesin fotokopi adalah

- A. scanner
- B. mouse
- C. keyboard
- D. tuas kontrol

ANS: A

14. Printer yaitu peralatan keluaran yang digunakan untuk mencetak data atau informasi dari komputer dan kertas sebagai medianya. Berikut yang tidak termasuk kedalam jenis printer adalah...

- A. Leser Jet
- B. Ink Jet
- C. Dot Matrik
- D. Xerox

ANS: D

15. Perhatikan tabel berikut!

1	2	3	4
Input Device	Output Device	Storage Device	Process Device
Mouse	Monitor	Microphone	Processor
Camera	Printer	Harddisk	Micro SD
Memory	Speaker	Joystick	Motherboard

Perangkat di atas yang tepat sesuai jenisnya ditunjukkan oleh nomor....

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

ANS: B