

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Sekolah : UPT SMPN 1 PANCUNG SOAL
 Mata Pelajaran : Informatika
 Materi Pokok : 1. Perangkat Keras, Sistem Operasi, dan Aplikasi
 2. Menghidupkan dan mematikan komputer dan beberapa piranti Sesuai prosedur
 3. Macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
 Kelas/Semester : VII/Satu
 Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1.1. mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	3.1.1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer 3.1.2. Menjelaskan macam macam perangkat keras 3.1.3. Menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer 3.1.4. Menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer 3.1.5. Menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer 3.1.6. Menjelaskan pemfungsian sistem operasi komputer 3.1.7. Menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer 3.1.8. Menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer 3.1.9. Menjelaskan pemfungsian program aplikasi pada komputer. 3.1.10. Menjelaskan langkah-langkah menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai. 3.1.11. Menjelaskan langkah langkah mematikan komputer dengan benar. 3.1.12. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
4.1.1 mengamati saat sebuah piranti (misalnya hp, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.	<ul style="list-style-type: none"> • Menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai. • Menghidupkan komputer sesuai prosedur
4.1.2 mematikan komputer dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • mematikan sebuah piranti sesuai prosedur. • mematikan komputer sesuai prosedur.
4.1.3 Menjelaskan (mengidentifikasi) macam-macam interaksi	<ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya • mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk

dengan antarmuka standar berbagai piranti.	keluarannya • mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
--	--

*** Nilai karakter :**

Religius, Mandiri, Gotong royong, Integritas

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer
2. Menjelaskan macam macam perangkat keras
3. Menjelaskan pefungsian perangkat keras komputer
4. Menjelaskan pengertian sistem operasi pada komputer
5. Menjelaskan macam macam sistem operasi pada komputer
6. Menjelaskan pefungsian sistem operasi komputer
7. Menjelaskan pengertian program aplikasi pada komputer
8. Menjelaskan macam macam program aplikasi pada komputer
9. Menjelaskan pefungsian program aplikasi pada komputer.
10. Menghidupkan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.
11. Menghidupkan komputer sesuai prosedur
12. mematikan sebuah piranti sesuai prosedur.
13. mematikan komputer sesuai prosedur.

Pertemuan 2

1. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.
2. Mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya
3. Mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya
4. Mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Reguler

- a. Pengertian perangkat keras komputer
- b. macam macam perangkat keras
- c. pefungsian perangkat keras komputer

2. Materi Pengayaan

Menghidupkan dan mematikan sebuah piranti (misalnya hp, tablet) sampai siap dipakai.

3. Materi Remedial

Macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti

E. Media Bahan dan Alat

1. Media:
 - a. Video Perangkat komputer cara Mematikan dan menghidupkan komputer.
 - b. Video macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar
2. Alat:
 - a. Perangkat Keras, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi
3. Sumber Belajar:
 - a. Buku
 - b. Buku Referensi
 - c. Situs internet:

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan saintifik
2. Model Pembelajaran Inkuiri

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama:

Neuroscience
tahap
persiapan

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. • Kelas dilanjutkan dengan <u>berdo'a</u>. Do'a dipimpin oleh siswa yang <u>datang paling awal</u>. • Siswa merapikan diri agar siap untuk belajar serta <u>memeriksa kerapihan diri</u> dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran. • Guru mengambil absen sebagai bukti kehadiran peserta didik pada pertemuan tersebut. <p>Tahap 1 : Penyampaian tujuan dan motivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa <u>menyimak</u> apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya <u>dan mengaitkan dengan pengalamannya</u> sebagai bekal pelajaran berikutnya. • Siswa <u>bertanya jawab dengan</u> guru berkaitan dengan materi sebelumnya. • Siswa <u>menyimak</u> penjelasan guru tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan tersebut dan penilaian. 	2 menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap 2 : <u>Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</u></p> <p><i>1. Kegiatan inti Pertemuan 1 (60 menit)</i></p> <p><i>a. Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tayangan tentang Video Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. <p><i>b. Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan pertanyaan dari tayangan tersebut tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. • Hasil dari rumusan pertanyaan peserta didik di diskusikan dalam kelompok untuk dijadikan sebagai rumusan kelompok. <p><i>c. Mengumpulkan informasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui diskusi dan hasil rumusan pertanyaan kelompok peserta didik mencari literasi tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. (buku, internet, dan sumber lain) <p><i>d. Mengasosiasi/ mengolah informasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui diskusi kelompok peserta didik membuat kesimpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. <p><i>e. Mengkomunikasikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menyajikan hasil kesimpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menuangkan kedalam kertas plano (media lainnya) dan mempresentasikan ke kelompok lain • Kelompok lain dapat memberikan tanggapan atas hasil kesimpulan dan presentasi yang disajikan oleh kelompok. <p><i>f. Mencipta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghidupkan dan mematikan perangkat komputer sesuai prosedur • Menghidupkan dan mematikan piranti lainnya. (seperti HP, Tablet, dsb.). 	
Penutup	<p>2. Kegiatan Penutup Pertemuan 1 (10 menit)</p> <p><i>a. Simpulan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan dibimbing dan difasilitasi pendidik membuat simpulan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. • Peserta didik diberikan arahan tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. <p><i>b. Evaluasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. <p><i>c. Refleksi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta umpan balik pada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Apakah pembelajaran menarik, menyenangkan dan memberi wawasan lebih pada peserta didik. <p><i>d. Tindak Lanjut</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi tugas membaca buku dan literatur lain yang berkaitan dengan Perangkat komputer, Sistem Operasi, dan Program Aplikasi cara Mematikan dan menghidupkan komputer. <p><i>e. Penutup</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran. 	2 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap

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

JURNAL PENGAMATAN SIKAP

Sekolah : UPT SMPN 1 PANCUNG SOAL
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : VII/Satu
 Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (4 JP)

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Sikap (Aspek/ Nilai karakter)	Keterangan*)
1					

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Sikap (Aspek/ Nilai karakter)	Keterangan*)
2					

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

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tertulis

Bentuk Instrumen : Uraian

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Soal	Bobot	Kunci
1	3.1.1. Menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer	1. Peserta didik dapat menjelaskan Pengertian perangkat keras komputer	1. Jelaskan Pengertian perangkat keras komputer?	5	
	3.1.2. Menjelaskan macam macam perangkat keras	2. Peserta didik dapat menjelaskan macam macam perangkat keras komputer	2. Jelaskan macam macam perangkat keras?	5	
	3.1.3. Menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer	3. Peserta didik dapat menjelaskan pemfungsian perangkat keras komputer	3. Jelaskan pemfungsian perangkat keras komputer?	10	

3. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Tes Praktik

Bentuk Instrumen : Lembar Praktik/ Rubrik penilaian

Instrumen:

1. Lakukan pengamatan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti. yang berada dihadapan kalian atau sekitar kalian!
2. Identifikasilah 5 (lima) piranti masukan dan bentuk masukannya
3. Identifikasilah 5 (lima) piranti keluaran dan bentuk keluarannya
4. Identifikasilah 5 (lima) piranti macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.

Rubrik Penilaian:

No	Instrumen Penilaian	Skala skor				Ket
		4	3	2	1	
1	mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya					
2	mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya					
3	mengidentifikasi macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.					

Panduan Peskoran

No	Instrumen Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	mengidentifikasi piranti masukan dan bentuk masukannya	Dapat mengidentifikasi lebih atau sama dengan 5	Dapat mengidentifikasi 3-4	Dapat mengidentifikasi 1-2	Tidak dapat mengidentifikasi
2	mengidentifikasi piranti keluaran dan bentuk keluarannya	Dapat mengidentifikasi lebih atau sama dengan 5	Dapat mengidentifikasi 3-4	Dapat mengidentifikasi 1-2	Tidak dapat mengidentifikasi

Mengetahui
Kepala UPT SMPN 1 Pancung Soal

Inderapura, 17 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

MAITALELY, S.Pd, M.Pd
NIP. 19720505 200003 2 005

RIANA ANDAYANI, S.Pd
NIP.