

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sstuan Pendidikan	:	UPTD SPF SMP Negeri 2 Lilirilau
Mata Pelajaran	:	Informatika
Kelas/Semester	:	VII/Satu
Tema	:	Mengenal berbagai jenis perangkat lunak aplikasi beserta fungsinya
Sub Tema	:	<b>Perangkat Lunak Aplikasi</b>
Pembelajaran Ke-	:	Satu
Alokasi Waktu	:	10 Menit

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode diskusi dan penugasan peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi jenis dan fungsi dari perangkat lunak yang terdapat di komputer serta dapat menjelaskan fungsi dari masing masing perangkat lunak komputer .

**B. Kegiatan Pembelajaran**

Langkah / Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, menanyakan kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.</li> <li>2. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang perangkat pada komputer.</li> <li>3. Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai kepada peserta didik dalam pembelajaran hari ini.</li> <li>4. Guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari hari ini .</li> <li>5. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dikerjakan bersama serta teknik penilaian yang akan digunakan yaitu tes dan evaluasi.</li> </ol>	2 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjukan beberapa perangkat lunak yang terpasang di computer kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru menyemangati siswa untuk menulis beberapa pertanyaan dikertas tentang apa yang akan diketahui tentang perangkat lunak komputer.</li> <li>3. Guru menyeleksi semua pertanyaan yang masuk dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru membagi kelompok dimana satu kelompok terdiri 5 orang dan membagikan Lembar Kerja Siswa sesuai dengan pertanyaan yang masuk kepada perwakilan kelompok</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang perangkat lunak yang terpasang di komputer .</li> <li>6. Guru mendampingi peserta didik dalam diskusi kelompok untuk melakukan pengolahan data yang diperoleh dari berbagai sumber yang relevan terkait materi perangkat lunak Komputer.</li> <li>7. Guru memberitahu waktu mengerjakan sudah selesai dan menginstruksikan kepada tiap kelompok untuk unjuk kerja kelompok.</li> <li>8. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>9. Guru mempersilakan tanya jawab dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan tentang hasil diskusi berdasarkan review presentasi setiap kelompok.</li> </ol>	6 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal</li> </ol>	2 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan meminta peserta didik menjawab pertanyaan. Apa manfaat yang diperoleh dari mempelajari Perangkat lunak Komputer?</li> <li>3. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi soal disusun guru sesuai indikator pencapaian kompetensi.</li> <li>4. Guru memberikan tugas proyek pembuatan klipping tentang icon perangkat lunak komputer.</li> <li>5. Guru menjelaskan materi pertemuan berikutnya dan tugas mempelajari</li> <li>6. Guru meminta perwakilan kelas untuk memimpin doa</li> <li>7. Guru mengucapkan salam hangat kepada peserta didik dan bertanda pembelajaran telah berakhir</li> </ol>	
--	--	--

C: Penilaian

1. Teknik Penilaian

No	Sikap Spritual / Sosial	Kompetensi Pengetahuan	Keterampilan
1	Observasi	Tes Tertulis	Unjuk Kerja

2. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap : a. Disiplin b. Jujur c. Kerjasama d. Percaya diri e. Toleransi	Pengamatan aktivitas dikelas	Selama pembelajaran berlangsung
2	Pengetahuan Menerapkan pefungsian perangkat lunak computer	Tes tulis dalam lembar soal	setelah pembelajaran
3	Keterampilan	Unjuk kerja dan diskusi	Pada saat presentasi

Kepala UPTD SPF SMPN 2 Lilirilau

**H. SAMSUDDIN, S.Pd**  
Nip. 19651201 198803 1 012

Salaonro, 22 Januari 2021  
Guru Mapel Informatika

**K A S M I R, S.Kom**  
Nip. 19771109 201001 1 013