

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit
Kelas/Semester : VIII / 1	Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.1.1. Mengetahui Internet dan jaringan lokal, serta komunikasi data via HP	4.1.1. Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.
Materi : Mengetahui Internet	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik mampu ;
1. Menjelaskan pengertian Internet
 2. Menceritakan sejarah Internet di Indonesia maupun di Dunia

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 1)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 1 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi Mengetahui Internet
<p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia 2. Internet 3. LKS, Modul 	<p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi Pertemuan ke 1
<p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan serta menjelaskan kepada siswa tentang sejarah internet, layanan, manfaat, kelebihan dan kekurangan internet, serta cara mengkoneksikan internet. <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh soal berkaitan dengan internet <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan dengan Pengenalan Internet <p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 1 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 1/ GCR**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 1**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Bekasi, 20 Juni 2021

Guru Mata Pelajaran

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika Kelas/Semester : VIII / 1	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.1.2. Mengenal konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (Bluetooth, wifi, broadband).	4.1.1. Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.
Materi : Jaringan Komputer	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik mampu ;

1. Menjelaskan pengertian jaringan komputer
2. Menjelaskan macam-macam bentuk jaringan dan membedakan topologi jaringan

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 2)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 2 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi Jaringan Komputer
<p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia 2. Internet 3. LKS, Modul 	<p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi Absensi Pertemuan ke 2
<p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan dan menjelaskan kepada siswa tentang karakteristik jaringan, kegunaan dan fungsi LAN, kelebihan dan kekurangan, prinsip kerja dan topologi jaringan. <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh gambar topologi jaringan internet <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan yang berkaitan dengan karakteristik kegunaan fungsi prinsip kerja jaringan dalam kehidupan nyata.
	<p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Absensi Pertemuan ke 2 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Absensi Pertemuan ke 2/ GCR**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Absensi Pertemuan ke 2**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit
Kelas/Semester : VIII / 1	Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.1.3. Mengenal enkripsi sebagai salah satu cara memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tidak berhak	4.1.1. Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.
Materi : Keamanan Komputer dan Jaringan	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik mampu ;

1. Macam-macam ancaman dan dasar keamanan jaringan komputer

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 3)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab <p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia 2. Internet 3. LKS, Modul <p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 3 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat Keamanan komputer dan jaringan <p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Goggle Meet atau Aktivitas Materi di Pertemuan ke 3 <p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan dan jelaskan kepada siswa tentang macam-macam dan dasar ancaman komputer dan jaringan <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh bentuk ancaman dan dasar dibuatnya keamanan komputer jaringan <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan ancaman dan dasar keamanan jaringan komputer <p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 3 Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 3. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 3** / Google Class Room
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 3**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika Kelas/Semester : VIII / 1	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.1.3. Mengenal enkripsi sebagai salah satu cara memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tidak berhak	4.1.1. Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.
Materi : Koneksi Komputer ke Internet	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik mampu ;
1. Mengkoneksikan atau menghubungkan komputer dengan internet

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 4)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab <p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia 2. Internet 3. LKS, Modul <p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 4 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi koneksi komputer ke internet <p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi di Pertemuan ke 4 <p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan menerapkan koneksi komputer ke internet <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh soal menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan mengkoneksi komputer ke internet <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan masalah dalam kehidupan nyata dengan mengaplikasikan komputer ke internet <p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 4 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 4**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 4**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika Kelas/Semester : VIII / 1	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.2.1. Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk mengeneralisir solusi berbagai situasi.	4.2.1. Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana.
Materi : Konsep Algoritma	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah mengikuti mempelajari peserta didik mampu ;
1. Memahami pengertian algoritma membedakan algoritma dengan pemrograman
 2. Merumuskan tahapan algoritma dan menyajikan algoritma

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 4)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 5 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi Konsep Algoritma
<p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia • Internet • LKS, Modul 	<p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi di Pertemuan ke 5
<p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan memahami pengertian algoritma <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh soal menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan menerapkan dan menyajikan algoritma <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan masalah dalam kehidupan nyata dengan menyajikan tahapan pemrograman
	<p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 5 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 5**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 5**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit
Kelas/Semester : VIII / 1	Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.2.1. Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk mengeneralisir solusi berbagai situasi.	4.2.2. Mendefinisikan variable, menyimpan data, dan mengubahnya
Materi : Pemograman Terstruktur	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah mengikuti mempelajari peserta didik mampu ;
1. Memahami pengertian pemograman terstruktur

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 4)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 6 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi pemograman terstruktur
<p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia • Internet • LKS, Modul 	<p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi di Pertemuan ke 6
<p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan menerapkan pemograman terstruktur <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh soal menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan mempelajari sejarah metodologi pemograman <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan masalah dalam kehidupan nyata dengan menerapkan konsep pemograman
	<p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 6 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 6**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 6**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TIKOM SABAR
SMP NEGERI 33 KOTA BEKASI**

Mata Pelajaran : Informatika	Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit
Kelas/Semester : VIII / 1	Tahun Pelajaran : 2020/2021
KD : 3.2.1. Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk mengeneralisir solusi berbagai situasi.	4.2.3. Memakai instruksi kondisiona
Materi : Program Modular	

I. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik mampu ;
1. Menyederhanakan dan memetakan algoritma ke dalam bentuk yang lebih kecil
 2. Menerjemahkan algoritma ke dalam pemrograman

II. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan ke 4)	
<p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Daring Singkronus - Model 6 S - Tanya jawab 	<p>A. PENDAHULUAN (Aktifitas Pendahuluan Kelas Daring)</p> <p>SEMANGAT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui Google Meet yang dipimpin oleh guru /siswa 2. Memeriksa kehadiran siswa di Aktivitas Absensi Pertemuan ke 7 3. Menyiapkan psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Memotivasi peserta dengan menyampaikan secara singkat manfaat mempelajari materi program modular
<p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa K13 Informatika Kelas VIII Penerbit Masmedia 2. Internet 3. LKS, Modul 	<p>B. KEGIATAN INTI</p> <p>SAMPAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. 2. Menyampaikan Materi secara runtut dan sistematis melalui Google Meet atau Aktivitas Materi di Pertemuan ke 7
<p>Media Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Android Phone 2. Laptop 3. LKPD 4. Kelas Daring berbasis Google Class Room 5. Google Formulir 6. Video Youtube 7. Power Point 	<p>SEMAIKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kepada siswa cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan menggunakan program modular <p>SELARASKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh soal menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata dengan memecahkan algoritma ke dalam algoritma yang lebih kecil/modul <p>SERAPKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tugas LKPD berkaitan masalah dalam kehidupan nyata dengan menerapkan langkah-langkah modular programing
	<p>C. PENUTUP</p> <p>SIMPLIFIKASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik membimbing siswa membuat kesimpulan 2. Memberikan tugas dan dikirim di Lembar Aktivitas Tugas Pertemuan ke 7 3. Pendidik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan berpesan kepada peserta didik, agar memaksimalkan ibadahnya dan menerapkan 5M (Memakai masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) 4. Pertemuan ditutup dengan Doa

III. PENILAIAN :

1. Penilaian Sikap dengan : Ketepatan waktu absensi dan mengumpulkan tugas
2. Penilaian Pengetahuan : Tugas Online di **Aktivitas Penilaian Pertemuan ke 7**
3. Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD di **Aktivitas Tugas Pertemuan ke 7**

Evaluasi Diri :

Rencana Tindak lanjut :

Bekasi, 20 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

Guru Mata Pelajaran Matematika

Paidi, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Risdiana Hidayat, SE, M.Pd