

PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : IV / 1 dan 2
Nama Guru : Andika, S.Pd
NIP : -
Sekolah : SDS TUNAS HARAPAN BANGSA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Membuat Animasi
Alokasi Waktu	: 4x35 menit (2x pertemuan)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk membuat animasi	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan digital dasar, seperti membuat animasi
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara membuat animasi menggunakan Microsoft PowerPoint dan TupiTube	<ul style="list-style-type: none">Membuat animasi menggunakan Microsoft PowerPoint dan TupiTube

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat animasi menggunakan Microsoft Powerpoint dan TupiTube.

C. Alat dan Bahan: Komputer; smartphone dan aplikasi pemindai barcode; buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga; flipbook

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Melihat tayangan video animasi kupu-kupu.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Mengidentifikasi program pembuat presentasi.
4. Mengamati menu dan ikon program pembuat presentasi.
5. Mempraktikkan cara membuat animasi menggunakan Microsoft Powerpoint dan TupiTube.
6. Melakukan refleksi.

E. Penilaian Pembelajaran

1. Praktik: Membuat animasi menggunakan Microsoft Powerpoint (halaman 13)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Storyboard	20	
2	Slide presentasi (4 slide), dengan ketentuan: judul, gambar, cerita, penutup	30	

3	Animasi	50	
Jumlah			

2. Praktik: Membuat animasi menggunakan TupiTube (halaman 18)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Storyboard	20	
2	Animasi	80	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Mengedit gambar/foto
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk mengedit foto	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan digital dasar, seperti mengedit foto
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara mengedit gambar menggunakan Microsoft Word	<ul style="list-style-type: none">Mengedit foto menggunakan Microsoft Word

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat mengedit gambar/foto menggunakan Microsoft Word.

C. Alat dan Bahan: Komputer; kamera; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Menyimak penjelasan guru.
2. Mengidentifikasi program pengolah kata Microsoft Word.
3. Mengamati menu dan ikon program Microsoft Word.
4. Mempraktikkan cara mengedit gambar.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Praktik: Mengedit foto menggunakan Microsoft word (halaman 29)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Kesesuain gambar dengan tema	30	
2	Menggunakan efek	70	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Membuat poster
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.1 Mengidentifikasi pemanfaatan tik untuk membuat poster	4.1 Menggunakan perangkat tik untuk melatih keterampilan digital dasar, seperti membuat poster
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara membuat poster menggunakan Microsoft Word	<ul style="list-style-type: none">Membuat poster menggunakan Microsoft Word

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat poster menggunakan Microsoft Word.

C. Alat dan Bahan: Komputer; kamera; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Mengamati poster.
2. Menjelaskan pengertian dan manfaat poster.
3. Mempraktikkan cara membuat poster.
4. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Praktik: Membuat poster (halaman 32)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Rancangan poster	20	
2	Kesesuaian gambar dengan tema	10	
3	Efek poster	30	
4	Kreativitas	40	
Jumlah			

2. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 34-38)	PG, Isian, Uraian	

3. Proyek: Membuat film animasi pendek (halaman 39)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
2	Uji Keterampilan (halaman 39)	Proyek	

Rubik Penilaian Proyek

No	Kategori	Skor maksimal	Skor Perolehan
1	Kelengkapan dalam penyelesaian tugas dan ketepatan mengumpulkan sesuai dengan tanggal yang telah disepakati (poster, animasi)	60	
2	Ketepatan konsep yang diterapkan dalam penyelesaian tugas	30	
3	Presentasi	10	
	Jumlah		

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Cara dan Etika Berkomunikasi Digital
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi menjelaskan berbagai cara berkomunikasi digital, termasuk etikanya.	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi menerapkan berbagai cara berkomunikasi digital, termasuk etikanya.
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara berkomunikasi digital serta etika berkomunikasi digital	<ul style="list-style-type: none">Menerapkan berbagai cara berkomunikasi digital serta etika berkomunikasi digital

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menerapkan berbagai cara berkomunikasi digital, termasuk etikanya.

C. Alat dan Bahan: Komputer; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video etika berkomunikasi digital.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Melakukan diskusi.
4. Menjelaskan cara berkomunikasi digital dan etikanya.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Berdiskusi (halaman 47)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

2. Produk: Membuat poster tentang komunikasi digital (halaman 47)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Kesesuaian tema poster	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Kata Sandi yang Kuat
Alokasi Waktu	: 4x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi menjelaskan pentingnya kata sandi yang kuat.	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi membuat kata sandi yang kuat.
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pentingnya kata sandi yang kuat	<ul style="list-style-type: none">Membuat kata sandi yang kuat

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat kata sandi yang kuat

C. Alat dan Bahan: Komputer; kamera; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Menyimak penjelasan guru.
- Menjelaskan pentingnya kata sandi yang kuat.
- Mempraktikkan cara membuat kata sandi yang kuat.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Berdiskusi (halaman 50)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Bermain Game secara Aman
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.2 Mengidentifikasi panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dan literasi digital yang meliputi mengidentifikasi cara bermain game secara aman.	4.2 Menerapkan panduan keselamatan dan keterampilan berinternet sebagai wawasan dari literasi digital yang meliputi menerapkan cara bermain game secara aman.
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Mengidentifikasi cara bermain game secara aman	<ul style="list-style-type: none">Menerapkan cara bermain game secara aman

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menerapkan cara bermain game secara aman.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video cara aman berkomunikasi digital.
2. Menyimak penjelasan cara bermain game secara aman.
3. Menjelaskan cara bermain game secara aman.
4. Membuat poster peraturan bermain game.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Produk: Membuat poster peraturan bermain game (halaman 52)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat poster	50	
2	Hasil diskusi	15	
3	Presentasi	35	
Jumlah			

2. Penugasan: Berdiskusi (halaman 53)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	55	
2	Presentasi	45	
Jumlah			

3. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 55-58)	PG, Isian, Uraian	
3	Latihan Penilaian Akhir Semester (halaman 61-64)	PG, Isian, Uraian	

4. Produk: Membuat amplop (halaman 59)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
2	Uji Keterampilan (halaman 59)	Proyek	

Rubik Penilaian Produk

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Membuat amplop	20	
2	Tes tulis	60	
3	Diskusi	20	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Genap
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Perangkat Komputer
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.3 Mengidentifikasi konfigurasi (perangkat) komputer	4.3 Menyajikan hasil diskusi tentang konfigurasi (perangkat) komputer
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan perangkat komputer	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan hasil diskusi tentang perangkat keras dan perangkat lunak dalam perangkat computer

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyajikan hasil diskusi tentang konfigurasi komputer dengan penuh percaya diri, santun, dan disiplin.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video tentang perangkat computer.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Melakukan diskusi.
4. Menjelaskan tentang perangkat computer.
5. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Diskusi (halaman 71)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Menjawab pertanyaan	70	
2	Mencatat hasil diskusi	20	
3	Presentasi	10	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Cara Kerja Komputer
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.4 Mengidentifikasi cara kerja komputer	4.4 Menyajikan hasil karya yang berkaitan dengan cara kerja komputer
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara kerja komputer	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan hasil diskusi yang berkaitan dengan cara kerja komputer

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyajikan hasil diskusi tentang cara kerja komputer dengan penuh percaya diri, santun, dan disiplin.

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

1. Melihat tayangan video beragam perangkat computer dan tugasnya.
2. Menyimak penjelasan guru.
3. Menjelaskan cara kerja computer.
4. Melakukan diskusi.
5. Melengkapi keterangan gambar.
6. Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: Diskusi (halaman 75)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	80	
2	Presentasi	20	
Jumlah			

2. Tes tulis (halaman 76-82)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 78-82)	PG, Isian, Uraian	

3. Produk: Membuat brosur tentang cara kerja komputer

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
2	Uji Keterampilan (halaman 83)	Produk	

Rubik Penilaian Produk (halaman 83)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Rancangan poster	15	
2	Membuat brosur	50	
3	Kesesuaian gambar dan tema	35	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Genap
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Pemrograman dalam kehidupan sehari-hari
Alokasi Waktu	: 14x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.5 Mengidentifikasi lingkup pemrograman dalam kehidupan sehari-hari	4.5 Merancang aktivitas pemrograman dalam kehidupan sehari-hari
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan peran pemrograman dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none">Merancang aktivitas pemrograman yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat merancang aktivitas pemrograman dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab, penuh percaya diri dan santun

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Menyimak tayangan video mengenai Penerapan pemrograman dalam kehidupan.
- Menyimak penjelasan guru.
- Menjelaskan mengenai pemrograman dan peran pemrograman dalam kehidupan sehari-hari.
- Melakukan diskusi.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

1. Penugasan: diskusi

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	70	
2	Presentasi	30	
Jumlah			

2. Penugasan: Membuat rancangan aktivitas pemrograman (halaman 92)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Gambar olahraga favorit	15	
2	Rancangan alat olahraga yang ingin diciptakan	40	
3	Peranan perangkat lunak terhadap alat	45	
Jumlah			

3. Proyek: mementaskan pertunjukan dengan bantuan computer (halaman 93)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Penampilan kelompok	50	
2	Pemanfaatan perangkat computer dalam pementasan	25	
3	Pemilihan tema pertunjukan	25	
Jumlah			

4. Tes tulis (halaman 99-102)

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Kemampuan (halaman 99-101)	PG, Isian, Uraian	

5. Produk: Menuliskan ide pemrograman

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Uji Keterampilan (halaman 102)	Produk	

Rubik Penilaian Produk (halaman 102)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Ide pemrograman	100	
Jumlah			

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SDS Tunas Harapan Bangsa
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi komunikasi
Kelas/Semester	: IV/Genap
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Membuat Karya Kreatif
Alokasi Waktu	: 10x35 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR PADA KI 3	KOMPETENSI DASAR PADA KI 4
3.6 Membangun proses berpikir komputasi melalui berbagai karya kreatif	4.6 Menciptakan karya kreatif untuk melatih jiwa kewirausahaan (entrepreneurship)
INDIKATOR	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan cara pembuatan karya kreatif	<ul style="list-style-type: none">Membuat karya kreatifMembuat rencana penjualan karya kreatif

B. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat karya kreatif

C. Alat dan Bahan: Komputer; aplikasi pemindai barcode; Buku Informatika untuk SD/MI Kelas IV. Penerbit Erlangga.

D. Kegiatan Pembelajaran:

- Melihat tayangan video Membuat origami.
- Menyimak penjelasan guru.
- Mempraktikkan cara membuat origami atau gelang persahabatan.
- Membuat rencana penjualan hasil karya.
- Menjual karya kreatif.
- Melakukan refleksi.

E. Penilaian

- Produk: Membuat Origami dan Membuat Gelang Persahabatan (halaman 105-108)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Mencatat hasil diskusi	70	
2	Presentasi	30	
Jumlah			

2. Proyek: Membuat Rencana Penjualan Hasil Karya (halaman 109)

No	Keterangan	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1	Kelengkapan rencana penjualan	75	
2	Poster	15	
3	Laporan	5	
4	Presentasi	5	
Jumlah			

3. Tes Tulis

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Penilaian Akhir Tahun (halaman 111-114)	PG, Isian, Uraian	

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....

.....