

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SELEKSI SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Lumajang
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Elemen : Sistem Komputer (SK)
 Sub Tema : Mengidentifikasi dan menjelaskan perangkat keras komputer
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 10 menit
 Mata Pelajaran : Informatika
 Materi Pokok : Sistem Komputer-Perangkat Keras

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan PJBL ini siswa dapat:

Menjelaskan bagian-bagian sebuah sistem komputer, bagaimana sistem komputer bekerja, bagaimana data dikodifikasi serta dapat mempresentasikan hasil project *Punch Card*

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (Berpusat pada peserta didik)	Alokasi Waktu
Membuat pertanyaan ilmiah/Pertanyaan mendasar	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Aktivitas Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan kegiatan pembukaan dengan salam kemudian dilanjutkan berdoa bersama, membaca Asmaul Khusna, (Orientasi) menyanyikan lagu Indonesia Raya dan membaca teks pancasila (Nasionalisme) 2. Guru mengkondisikan dan memastikan kesiapan peserta untuk mengikuti aktivitas pembelajaran dengan melakukan presensi kehadiran siswa. 3. Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik (“Saat ini komputer/ponsel pintar telah banyak membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat terjadi karena adanya sistem komputer yang merupakan gabungan dari perangkat keras dan perangkat lunak”) (Apersepsi) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Motivasi) yang dilanjutkan dengan membentuk kelompok diskusi 5. Guru menyampaikan topik “<i>Perangkat Keras</i>” <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Bersama-sama melakukan ice breaking</p>	2 menit
Mendesain Perencanaan	<p>Kegiatan Inti</p>	6 menit

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (Berpusat pada peserta didik)	Alokasi Waktu
Produk (berupa Punch Card)	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Guru menunjukkan beberapa gambar perangkat keras komputer kepada peserta didik secara bergantian.</p> <p>Pertanyaan Pemantik: Pada era digital saat ini, banyak kegiatan kita yang bergantung pada peralatan komputer. Tahukah kalian bahwa komputer bisa membantu kegiatan kita karena adanya sistem komputer? Bagaimana kerja sistem komputer?</p> <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Mengamati</p> <p>Bersama-sama melihat tayangan gambar “perangkat keras komputer “</p> <p>Menanya (Critical Thinking)</p> <p>Siswa menulis satu pertanyaan terkait materi tayangan gambar di buku catatannya dan kemudian untuk dibacakan setiap kelompok siswa. Kemudian Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan Project Punch Card, meliputi: pembagian tugas, persiapan alat dan bahan, media dan sumber yang dibutuhkan.</p>	
Menyusun Jadwal Pembuatan	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan Project (tahapan-tahapan dan pengumpulannya)</p> <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian Project dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.</p>	
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Project	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan Project, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.</p> <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Peserta didik melakukan pembuatan Project sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian Project dengan guru.</p>	
Menguji Hasil	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Guru berdiskusi tentang Project, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.</p>	

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (Berpusat pada peserta didik)	Alokasi Waktu
	<p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Membahas kelayakan Project yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada kelompok lain.</p>	
Evaluasi Pengalaman Belajar	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Guru membimbing proses pemaparan Project, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan.</p> <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Mengasosiasi:</p> <p>Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan</p>	
Melaporkan hasil (publikasi)	<p>Aktivitas Guru:</p> <p>Guru menginstruksikan kepada peserta didik dengan membuat PPT atau Ms. word tentang laporan Project yang sudah dilakukan secara kelompok</p> <p>Aktivitas Siswa:</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <p>Peserta didik bersama kelompoknya untuk saling berkoordinasi dalam pelaporan hasil sesuai dengan deadline yang telah ditentukan.</p>	
	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Guru melakukan <i>refleksi</i> terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang telah disampaikan.</p> <p>Guru memberikan kesimpulan dan memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya yaitu “Perangkat Lunak Komputer”</p>	2 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Demikian terhadap materi ini dapat dilakukan dari penilaian sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Teknik penilaian secara observasi, tes tulis, dan project.

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Lumajang

Lumajang, 05 Januari 2022

Guru Mapel Informatika

Mohamad Ismantoro, S. Pd.
NIP. 19660210 198703 1 003

Siti Nur'aini, S. Kom.
NIP.19780416 200903 2 004

D. LAMPIRAN PENILAIAN (ASESMEN)

PENILAIAN SIKAP

No.	NAMA SISWA	RASA INGIN TAHU		JUMLAH SKOR
		1	2	
		(1-4)	(1-4)	
1.				
2.				
3.				

KETERANGAN :

RASA INGIN TAHU

1. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi (Skor 1 – 4).
2. Menggali informasi lebih dalam berkaitan dengan materi (Skor 1 – 4)

Mengisi lembar observasi tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

- 4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati.
 3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati.
 2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati.
 1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati.

Kriteria nilai :

- 3,50 x 4,00 : sangat baik (A)
 2,50 x 3,50 : baik (B)
 1,50 x 2,50 : cukup (C)
 1,00 x 1,50 : kurang (D)

$$NA = \frac{\text{SKOR YANG DIPEROLEH}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 4$$

PENILAIN PENGETAHUAN

SMP Negeri 1 Lumajang						
KARTU AKTIVITAS: PERANGKAT KERAS						
Tahun Pelajaran 2021/2022						
Aktivitas: Dari bentuk dan ciri benda berikut ini, kategorikan perangkat keras tersebut dalam kelompok input, proses, output, dan storage	Buku Sumber: BS-BG Informatika SMP Kelas VII	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
		Pengetahuan /Pemahaman	Aplikasi	Penalaran		
Lingkup Materi Sistem Komputer	RUMUSAN BUTIR SOAL					
Materi Pengenalan Perangkat Keras	No.	Foto Piranti	Kategori (Berilah tanda ✓)			
			Input	Proses	Output	Storage
	1.					

	2.					
	3.					
	4.					
	5.					
	6.					
	7.					

SMP Negeri 1 Lumajang KARTU AKTIVITAS: PERANGKAT KERAS Tahun Pelajaran 2021/2022				
Aktivitas: Pada aktivitas ini kalian akan belajar mengenali perangkat keras dan deskripsinya melalui pencocokan gambar dan teks dalam bentuk kartu yang dilubangi	Buku Sumber: BS-BG Informatika SMP Kelas VII	<input type="checkbox"/> Pengetahuan /Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> Penalaran
Lingkup Materi Sistem Komputer	RUMUSAN BUTIR SOAL			
Materi Bermain dengan <i>Punch Card</i>	No.	Bermain dengan Punch Card		
	1.	Kertas berwarna atau kertas manila, digunting menjadi persegi.		
	2.	Gambar perangkat keras dan teks deskripsi dari perangkat tersebut yang tercetak di kertas tersebut dan dilaminating. Guru kalian yang akan menyiapkan gambar-gambar tersebut.		
	3.	Gunting <i>hole puch</i> (pelubang kertas).		
	4.	Pita atau tali berwarna dengan panjang 10 cm.		

SMP Negeri 1 Lumajang
KARTU AKTIVITAS : SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS
Tahun Pelajaran 2021/2022

Aktivitas: Kalian diharapkan membuat rangkuman tentang spesifikasi perangkat keras dan kapasitas memori dari komputer yang kalian gunakan	Buku Sumber: BS-BG Informatika SMP Kelas VII	<input checked="" type="checkbox"/> Pengetahuan /Pemahaman	<input type="checkbox"/> Aplikasi	<input type="checkbox"/> Penalaran
---	---	---	--	---

Lingkup Materi Sistem Komputer	RUMUSAN BUTIR SOAL
--	---------------------------

Materi Mengenal spesifikasi perangkat keras	No.	Spesifikasi Hardware	Spesifikasi
	1.	Tipe Processor Kecepatan:	
	2.	RAM	
	3.	Hardisk	
	4.	Monitor	
	5.	Keyboard	
	6.	Audio	
	7.	Kartu Jaringan	

Belum Memenuhi Standar	Mengarah Memenuhi Standar	Sesuai Standar	Melampaui Standar
<p>❗ Siswa belum dapat memahami arti perangkat keras</p> <p>❗ Siswa belum bisa menjelaskan arti perangkat keras</p>	<p>❗ Siswa sudah mulai memahami arti perangkat keras</p> <p>❗ Siswa mulai bisa menjelaskan arti perangkat keras walaupun kalimatnya tidak lengkap</p>	<p>❗ Siswa sudah dapat memahami arti perangkat keras</p> <p>❗ Siswa sudah bisa menjelaskan arti perangkat keras</p>	<p>❗ Siswa dengan mandiri, berpikir kritis dan kreatif dapat memahami orang lain tentang arti perangkat keras</p> <p>❗ Siswa selain bisa menjelaskan arti perangkat keras juga bisa menyebutkan manfaat dari perangkat keras</p>

$$NA = \frac{SKOR\ YANG\ DIPEROLEH}{SKOR\ MAKSIMAL} \times 4$$

PENILAIAN KETRAMPILAN

No	Ketrampilan yang diamati	Skor 1	Skor 2	Skor 3
1	Mengidentifikasi dan menyebutkan nama perangkat keras	Menyebutkan 3 nama perangkat tidak disertai fungsinya	Menyebutkan 3 nama perangkat tidak disertai 2 fungsinya	Menyebutkan 3 nama perangkat tidak disertai 3 fungsinya

$$NA = \frac{SKOR\ YANG\ DIPEROLEH}{SKOR\ MAKSIMAL} \times 4$$

E. LKPD

Nama: _____
 Kelas/ta. Guru: _____

Indahnya Tech, Sekeloa 1
 LUMAJANG
 Sesi: _____

LKPD-PERANGKAT KERAS KOMPUTER

HUBUNGAN GAMBAR DENGAN NAMA PERANGKAT

	Printer RAM		Printer CPU
	Flashdisk Scanner		CPU Projector
	Mouse Monitor		RAM Projector
	Mouse Monitor		CPU Flashdisk