

Recana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Bawen.
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas / Semester	: VII / 1
Alokasi Waktu	: 1 x 40 menit
Nama Guru	: Kartika, S.Kom.,M.Kom.
e-mail	: peteng.dedet.banget@gmail.com

A. Kompetensi Inti (KI)

- 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji 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 (KD)

- 3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.
- 4.1 Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.

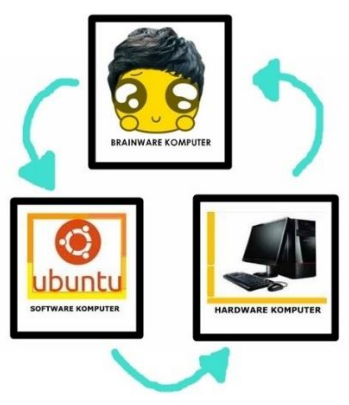
C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati, siswa dapat menjelaskan pengertian *Hardware*.
- Setelah mengamati, siswa dapat menjelaskan pengertian *Software*.
- Setelah mengamati, siswa dapat menjelaskan pengertian *Brainware*.
- Setelah berdiskusi dan observasi secara mandiri, siswa dapat mengidentifikasi contoh *hardware* dan *software*.

D. Indikator Hasil Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan secara singkat pengertian *Hardware*.
- Siswa dapat menjelaskan secara singkat pengertian *Software*.
- Siswa dapat menjelaskan secara singkat pengertian *Brainware*.
- Siswa dapat menyebutkan 5 contoh *hardware* dengan benar.
- Siswa dapat menyebutkan 5 contoh *software* dengan benar.
- Siswa dapat menyebutkan 1 contoh *brainware* dengan benar.

E. Materi Pembelajaran



Gambar 1. Komponen Komputer

Software atau perangkat lunak merupakan komponen data-data dan program-program yang ada pada komputer yang disimpan secara digital dan digunakan atau dijalankan sesuai dengan yang diinginkan.

Hardware atau perangkat keras merupakan sebuah komponen dalam komputer yang bisa disentuh dan dilihat oleh kasat mata, hardware terdiri dari perangkat input dan output, perangkat pemrosesan dan perangkat penyimpanan.

Brainware atau pengguna (manusia) merupakan user untuk mengoperasikan sebuah komputer. Contohnya programmer, operator dan orang-orang yang memakai atau menggunakan komputer.

F. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan : TPACK (Technological and Pedagogical Content Knowledge) / student – centered

Model : Discovery Learning, Digital Learning

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah

G. Aktifitas Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Menanyakan kondisi kesehatan siswa, mengajak mereka berdoa sebelum memulai pelajaran. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara singkat. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 	5'
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyajikan sebuah gambar komputer/HP dan menanyakan beberapa pertanyaan stimulasi. Guru menjelaskan materi komponen komputer (<i>Hardware, Software, Brainware</i>). Guru membuka kesempatan kepada peserta didik untuk saling berdiskusi baik ke guru maupun sesama peserta didik. Guru memberikan penugasan yang berkaitan dengan materi pelajaran. 	25'
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rangkuman/simpulan pelajaran. Refleksi kegiatan yang sudah dilaksanakan. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 	15'

H. Penilaian

Teknik : Tertulis

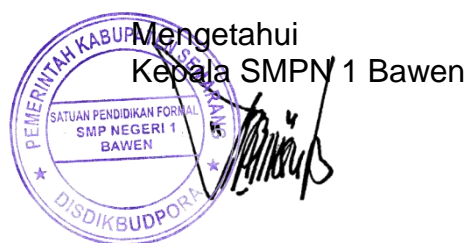
Bentuk soal : Uraian

Jumlah soal : 2

Soal:

- Sebutkan 5 contoh dari Hardware!
- Sebutkan 5 contoh dari Software!

Penskoran : Jumlah jawaban x 10 point = 100 point



Bawen, 2 Januari 2022
Guru Mapel

Sukardi, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19700313 199412 1 002

Kartika, S.Kom.,M.Kom
NIP. 19821108 201001 2 021

Lampiran :



Gambar 2. Perangkat komputer

Sumber materi :

<https://www.blackxperience.com/blackattitude/blacktech/hp-elite-x3-smartphone-laptop-dan-pc-desktop-dalam-satu-fungsi>

<https://irwandistudi.wordpress.com/portfolio/pengertian-hardware-software-dan-brainware-beserta-contohnya/>

<https://brainly.co.id/tugas/30482064>