

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TATAP MUKA TERBATAS

Nama Guru Pengajar	:	Yunelly Wikundhari, S.Kom
Surel	:	yunellywikundhari43@guru.smp.belajar.id
Nama Sekolah	:	SMP NEGERI 2 Sokaraja
Mata Pelajaran	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester	:	VII / 2 (Dua)
Alokasi Waktu	:	10 Menit
Tema	:	Perangkat Keras Komputer
Sub Tema	:	Perangkat Input Data
Pertemuan ke	:	3

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati, menghargai, dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, rasa ingin tahu, percaya diri, dan motivasi internal, toleransi, pola hidup sehat, ramah lingkungan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi:

Kompetensi Dasar:

- 1.1. Menghargai keberagaman perangkat keras komputer.
- 2.1. Menghayati sikap bekerjasama, jujur, disiplin, gotong royong, toleransi, disiplin, bertanggung jawab, menghargai rasa ingin tahu, sikap santun, memiliki motivasi internal dalam menggali informasi tentang perangkat keras komputer.

Indikator:

- 2.1.1. Menunjukkan tanggung jawab, gotong royong, dan disiplin dalam menggali informasi tentang perangkat keras komputer.

3.1. Memahami, dan menjelaskan perangkat keras komputer.

Indikator:

3.1.1 Menjelaskan tentang perangkat keras komputer (*Input Device*)

3.1.2. Menjelaskan tentang perangkat keras komputer (*Output Device*)

4.1. Mencoba membuat kesimpulan tentang berbagai macam jenis perangkat keras komputer.

Indikator:

4.1.1 Mengelompokkan berbagai jenis perangkat keras komputer

Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis perangkat keras komputer, sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan dan bangsa Indonesia.
2. Siswa mampu mengelompokkan berbagai jenis perangkat keras komputer dengan jujur terhadap diri sendiri.
3. Siswa mampu mempresentasikan hasil kesimpulan tentang jenis-jenis perangkat keras komputer, berdasarkan teori, literatur, dan prosedur yang tepat dengan disiplin dan tanggung jawab.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menyatakan pendapat tentang manfaat dari berbagai jenis perangkat keras komputer, sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan dan bangsa Indonesia.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat keras komputer dengan rasa ingin tahu atas perkembangan TIK.
3. Mengidentifikasi berbagai macam dan jenis perangkat keras komputer sesuai dengan literatur, teori, dan penugasan dengan penuh tanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran

1. Menyebutkan nama-nama perangkat keras komputer.
2. Menyebutkan fungsi dari berbagai perangkat keras komputer.
3. Mengelompokkan berbagai jenis tiap-tiap perangkat keras komputer.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sainctific
2. Model : Project Base Learning
3. Metode : Tanya jawab, dan Flip Class Room

F. Media dan Alat Pembelajaran

Alat : Smart Phone, Laptop, LCD Proyektor

Media : GCR, Classpoint/ Google Form, Media Presentasi, Internet, Youtube

G. Sumber Belajar

https://www.academia.edu/5546969/Buku_TIK_BSE_KELAS_7

<https://g.co/kgs/S8eeAm>

https://www.youtube.com/watch?v=JG_pea_aqpQ

<https://www.youtube.com/watch?v=5dfDo-dWkOo>

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam kepada peserta didik.2. Guru mengecek tempat duduk siswa.3. Guru memastikan siswa sudah cek suhu badan, mencuci tangan, dan mengenakan masker dengan benar.4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum kegiatan proses pembelajaran dimulai,5. Guru menanyakan kondisi siswa.6. Guru mengecek kehadiran siswa.7. Guru memberikan motivasi belajar peserta didik tentang manfaat dan aplikasi materi dalam kehidupan.8. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya yaitu dengan cara tanya jawab.9. Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.10. Guru menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilakukan.	2 menit
Inti Saat PTM Darurat	<ol style="list-style-type: none">1. Penyampaian materi sesuai tujuan pembelajaran yaitu Hardware computer yaitu Input Device secara aplikatif. Menggunakan media presentasi yang sudah dikirimkan ke dalam class room H-1 pembelajaran dilaksanakan.2. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan/atau melakukan refleksi.3. Memberikan penugasan untuk mengembangkan sikap belajar dan berkarya dalam penerapan penggunaan alat input mouse & keyboard secara	5 menit

	benar pada aplikasi Google Documents.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menggaris bawahi dan memberi penguatan pada materi esensial. 2. Guru menyampaikan ulasan materi untuk pertemuan berikutnya 3. Guru menutup pembelajaran 4. Guru mempersilahkan berdoa 	3 menit

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Mencatat ketepatan peserta didik dalam mengumpulkan tugas sebagai bentuk sikap tanggung jawa, disiplin ke dalam buku jurnal penilaian sikap.

2. Penilaian Pengetahuan

Melakukan test tertulis berbentuk kuis melalui aplikasi *classpoint* atau *google form*.

3. Penilaian Keterampilan

Membuat klasifikasi hardware di kelompokkan berdasar keberfungsian.

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja



M. TEJOWIBOWO, S.Pd.

NIP. 19670320 198902 1 003

Sokaraja, 5 Januari 2022

Guru Bimbingan TIK



YUNELLY WIKUNDHARI, S.Kom

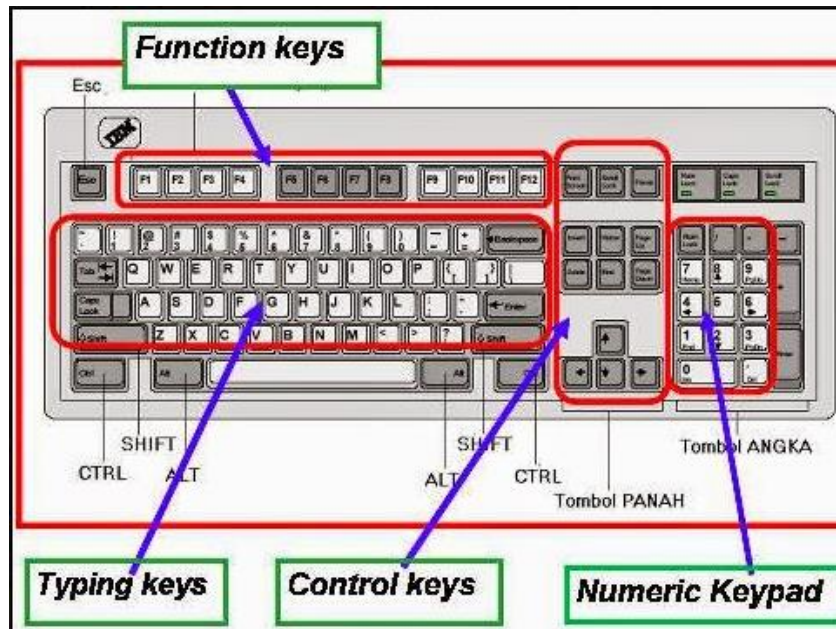
NIP. 19860324 201001 2 030

LAMPIRAN

MATERI INPUT DEVICE

A. MATERI

Bagian Dari Keyboard



1. Tombol Ketik (Typewriter Key)

Tombol ketik ini terdiri dari paling banyak tombol. Bagian-bagian keyboard pada kategori typewriter key ini terbentang dari tombol ~ di ujung kiri atas hingga tombol ctrl di bagian kanan bawah. Ada beberapa tombol khusus pada bagian-bagian keyboard di kategori typewriter key ini, diantaranya:

- Tombol tab, untuk pindah tab pada form isian, dan untuk memberi indent pada saat mengetik
- Tombol caps lock untuk mengaktifkan/mematikan fitur huruf kapital
- Tombol shift, untuk memperbesar satu huruf yang ditekan bersamaan. Kombinasi dengan tombol lain juga dapat melakukan berbagai hal lain pula. Dapat dikombinasikan dengan tombol dari bagian-bagian keyboard yang lain.
- Tombol ctrl, berguna jika dikombinasikan dengan tombol lain, tergantung dari software/OS yang Anda gunakan.
- Tombol alt juga memiliki beragam fungsi jika dikombinasikan dengan tombol lainnya.
- Tombol enter, melakukan berbagai konfirmasi dan menambah baris baru pada

teks

- g. Tombol Backspace, menghapus karakter di sebelah kursor, juga berfungsi sebagai tombol back pada Windows.
- h. Tombol Windows, berguna sebagai shortcut untuk menampilkan start menu (Windows), dan
- i. Tombol klik kanan untuk menampilkan menu klik kanan pada mouse

2. Tombol Fungsi (Function Key)

Salah satu kategori pada bagian-bagian keyboard, function key ini jarang digunakan oleh kebanyakan pengguna PC awam karena fungsinya yang relatif berbeda pada tiap aplikasi. Padahal, tombol fungsi ini dapat melakukan berbagai hal semisal menampilkan help support, melakukan proses rename, dan lain sebagainya. Tombol fungsi ini terbentang dari Esc pada ujung kiri atas, dilanjutkan dengan kombinasi tombol F1 hingga F12.

Tombol Esc memiliki peran yang unik, ia akan melakukan proses cancel dari apapun yang kita lakukan, kebalikan dari fungsi tombol enter. Sebagai satu tombol dari bagian-bagian keyboard yang lain, tombol Esc memiliki fungsi yang lumayan sering digunakan oleh para pengguna PC.

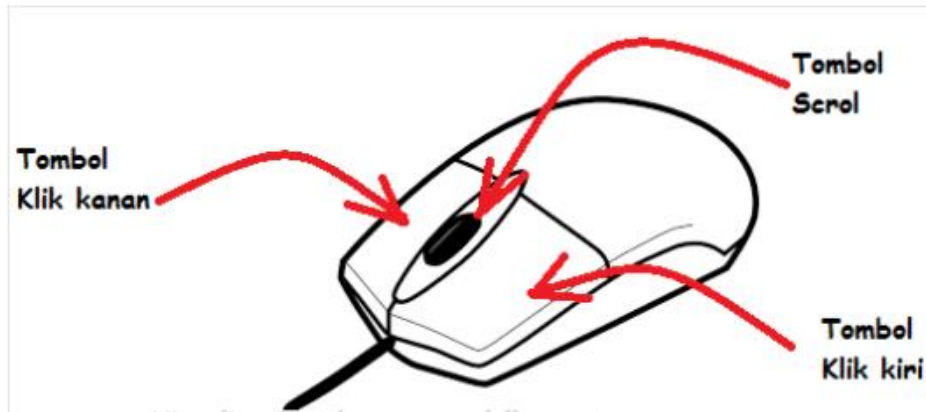
3. Tombol Navigasi (Navigation Key)

Terdiri dari 4 tombol panah (kiri, kanan, atas, bawah), tombol insert dan delete, tombol page up dan page down, serta tombol home dan end. Navigation key ini merupakan kategori bagian-bagian keyboard yang dapat mengendalikan kursor sesuai dengan tombol yang kita tekan. Tombol insert dan delete memiliki peran yang berbeda, lebih condong ke proses edit karakter (menyisipkan dan menghapus).

4. Tombol Numpad (Numeric Keypad)

Tombol numpad merupakan kombinasi tombol yang memudahkan kita untuk mengetikkan angka. Dari bagian-bagian keyboard yang lain, numpad juga tidak terlalu sering digunakan, namun jika Anda terbiasa menggunakannya, maka Anda tidak akan terlalu lama mengerjakan proses hitungan dasar. Tombol Num Lock yang terdapat pada kategori ini memiliki fungsi untuk menyalakan dan mematikan fungsi numpad. Jika fungsinya mati, numpad hanya akan berlaku sebagai navigation key saja.

Bagian Dari Mouse



Secara umum bagian-bagian mouse terdiri dari:

1. Tombol kiri, digunakan untuk klik tombol kiri
2. Tombol kanan, digunakan untuk klik tombol kanan
3. Bola scrol, digunakan untuk melakukan scrol
4. Lampu indikator, adanya dibawah mouse, fungsinya sebagai indikator mouse terhubung dengan komputer, atau sebagai indikator mouse tersebut masih berfungsi atau tidak, jika menyala berarti tidak ada masalah, jika tidak menyala berarti bisa dua kemungkinan mouse sudah rusak atau tidak terhubung dengan komputer, atau untuk mouse wireless bisa jadi baterainya habis.

PERMAINAN SEBAGAI PENGUATAN MATERI ESENSIAL

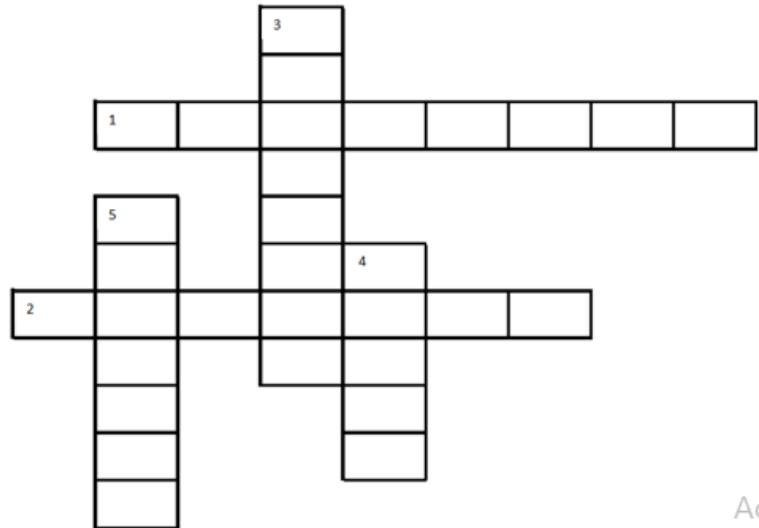
TTS

MENDATAR

1. Memasukkan data berupa huruf, angka, dan simbol serta melakukan perintah-perintah pada komputer.
2. Membaca suatu kode yang berbentuk kotak-kotak atau garis-garis tebal vertical yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk angka-angka.

MENURUN

3. Berwujud tongkat yang bisa bergerak ke segala arah
4. Untuk menggerakkan kursor, melakukan scroll
5. Mengcopy teks atau gambar melalui layar monitor dan dapat disimpan berupa file.]



INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian pengetahuan berupa *kuis*.
2. Instrumen ini dikerjakan oleh peserta didik menggunakan *smart phone*.

B. Petunjuk Pengisian

Kerjakan soal berikut dengan singkat dan benar!

C. Soal Tes Pilihan Ganda

1. Sistem operasi yang digunakan di smartphone adalah *
 - a. android dan iOS
 - b. Linux dan android
 - c. windows dan linux
 - d. windows dan andoid
2. Berikut merupakan sistem operasi... *
 - a. freefire, samurai flash, plant zombie
 - b. office, multimedia, antivirus
 - c. DOS, windows, andoid
 - d. corel draw, photoshop
3. Istilah untuk mematikan komputer adalah... *
 - a. sleep
 - b. shut down
 - c. restart
 - d. standby

4. Pembagian sistem perangkat keras komputer berdasar fungsinya adalah... *
- a. Multimedia, anti virus, office
 - b. Input device, Output device, storage device, processing device
 - c. Casing, Monitor
 - d. Software, Hardware

5. Perangkat penyimpanan yang bersifat sementara berikut adalah... *

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

6. Perangkat yang mempunyai slot untuk menempelkan perangkat-perangkat yang lain adalah... *

- a. motherboard
- b. Casing
- c. Monitor
- d. Harddisk

7. Perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan perangkat komputer dengan cara mengendalikan dan mengontrol perangkat -perangkat yang ada, serta menyediakan layanan antar muka antara berbagai perangkat periferan dan aplikasi disebut... *

- a. Sistem aplikasi
- b. Hardware
- c. Software
- d. Sistem operasi

8. Berikut yang merupakan output device adalah... *

- a. Mouse, Keyboard, Proyektor
- b. Proyektor, Monitor, Printer
- c. Monitor, printer, scanner
- d. Harddisk, RAM, Flashdisk

9. Perangkat penyimpan internal komputer yang bersifat pemanen berikut disebut...*



- a. ROM
- b. Flash disk
- c. Harddisk
- d. RAM

10. Jika komputer menerima input dari keyboard dan mouse pada saat bersamaan, tugas sistem operasi adalah... *

- a. mengenali perangkat keras
- b. mengatur ruang memori untuk penyimpanan sementara
- c. mengatur antrian input data dan diproses secara bergantian
- d. mengatur penyimpanan untuk menyimpan perintah yang masuk

A. Kriteria Penskoran:

- 1. Setiap butir soal memiliki rentang skor sampai 10
- 2. Skor total apabila semua jawaban benar adalah 100
- 3. Skor Akhir Peserta didik menggunakan rumus:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{Skor total (100)}} \times 100$$

INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN

Buatlah Klasifikasi Hardware berdasar kan fungsinya

No	Klasifikasi Hardware	Nama Hardware	Fungsi
1	INPUT DEVICE		
2			
3			
1	PROCESSING DEVICE		
2			
3			
1	STORAGE DEVICE		
2			
3			
1	OUTPUT DEVICE		
2			
3			

Kerjakan di buku tugas mata pelajaran TIK

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja



M. TEJOWIBOWO, S.Pd.

NIP. 19670320 198902 1 003

Sokaraja, 5 Januari 2022

Guru Bimbingan TIK

YUNELLY WIKUNDHARI, S.Kom

NIP. 19860324 201001 2 030

