

PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran	: Informatika
Satuan Pelajaran	: SMP/MTs
Kelas/Semester	: VIII/1-2
Tahun Pelajaran	: 2020 /2021

Semester	No	Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	1.	Jaringan Komputer/Internet 3.1.1 Mengetahui Internet dan jaringan lokal, serta komunikasi data via HP (teknologi komunikasi). 3.1.2 Mengetahui konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, broadband). 3.1.3 Mengetahui enkripsi sebagai salah satu cara untuk melindungi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak.	10 jp	
	2.	4.1 Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.	12 jp	
	3.	Algoritma dan Pemrograman 3.2 Mengetahui bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk menggeneralisasi solusi berbagai situasi.	12 jp	
		4.2.1 Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana. 4.2.2 Mendefinisikan variabel, menyimpan data dan mengubahnya. 4.2.3 Memakai instruksi kondisional. Dampak Sosial Informatika 3.3.1 Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Mengetahui media sosial dan dampaknya. 4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.		
		Jumlah	34 jp	
2.	1.	Berpikir Komputasional (Tematis) 3.4 Computational Thinking untuk persoalan komputasi yang lebih kompleks dari sebelumnya. 4.4 Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung jejaring, pola, dan algoritmik.	16 jp	
	2.	Praktik Lintas Bidang (Tematis) 3.5 (*) Tidak ada kompetensi dasar. 4.5.1 Menumbuhkan budaya informatika dan TIK lewat berpikir komputasional (Fostering computing culture). 4.5.2 Kolaborasi lewat tematik. 4.5.3 Recognizing and defining computational problems (mengetahui dan mendefinisikan problema-problema yang dapat diselesaikan dengan model komputasi). 4.5.4 Developing and using abstractions (mengembangkan dan menggunakan abstraksi	16 jp	

		4.5.5 Creating computational artefacts: Mengembangkan atau bahkan jika mampu menciptakan artefak/produk TIK atau model komputasi misalnya program komputer. 4.5.6 Testing and refining computational artefacts : menguji dan memperbaiki/menyempurnakan artefak/produk TIK atau model komputasi. 4.5.7 Communicating about computing Mengkomunikasikan tentang informatika lewat pengungkapan secara lisan pengalaman berpikir komputasional dan penggunaan TIK.		
		Jumlah	32 jp	

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Agustus 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

PROGRAM SEMESTER

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pelajaran : SMP/MTs
Kelas/Semester : VIII/1
Tahun Pelajaran : 2020 /2021

[illegible]

No.	Materi Pokok/Kompetensi Dasar	Jml Jam	Bulan																												Ket.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
			Juli				Agustus					September				Oktober					November				Desember																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
			1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
3.	Dampak Sosial Informatika 3.3.1 Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Mengetahui media sosial dan dampaknya. 4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.	12 JP			x	x	x	x	x							Pe																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

Keterangan

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Agustus 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

RINCIAN MINGGU EFEKTIF

Satuan Pendidikan : SMP/ MTs
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VIII/1
Tahun Ajaran : 2020. – 2021

I. Jumlah minggu dalam semester 1.

No.	Bulan	Jumlah Minggu
1.	Juli	2
2.	Agustu	5
3.	Septembe	4
4.	Oktobe	5
5.	Novembe	4
6.	Desembe	4
	Jumlah total	24

II. Jumlah minggu tidak efektif dalam semester 1.

No	Kegiatan	Jumlah Minggu
1.	Kegiatan Tengah Semester	1
2.	Penilaian Tengah Semester (PTS)	1
3.	Latihan Ulangan Semester 1	1
4.	Ulangan Semester 1	1
5.	Persiapan Penerimaan Rapor	1
6.	Libur Akhir Semester 1	2
	Jumlah total	7

III. Jumlah minggu dalam semester 1 – jumlah minggu tidak efektif dalam semester 1
= 24 minggu – 7 minggu
= 17 minggu efektif

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Sept 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

SILABUS

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas : VIII
Semester : 1/Gasal
Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Waktu	Sumber Belajar	Nilai Karakter
3.1.1 Mengenal Internet dan jaringan lokal, serta komunikasi data via HP (teknologi komunikasi). 3.1.2 Mengenal konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, broadband). 3.1.3 Mengenal enkripsi sebagai salah satu cara untuk memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak. 4.1 Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.	Internet dan Jaringan Komputer - Mengenal internet dan jaringan lokal komunikasi data. - Mengenal konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.	Mengamati Mengamati tayangan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel. Mengamati demonstrasi akses internet dengan mengukur kecepatan akses. Menanya Merumuskan pertanyaan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel. Mengumpulkan Informasi Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel. Menalar/Mengasosiasi Menganalisis dan menyimpulkan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data. Menganalisis dan menyimpulkan tentang konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.	Menjelaskan pengertian internet dan jaringan lokal komunikasi data. Menjelaskan dasar-dasar sistem jaringan internet. Menjelaskan ukuran kecepatan akses internet. Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.	Sikap Observasi Pengetahuan Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/ Tes Tertulis) Keterampilan Portofolio	10 x 40'	Perangkat TIK (komputer, telepon/ handphone, faksimile, multi media dll.), Buku TIK Buku referensi lain	Jujur Kreatif Kerja keras Mandiri Rasa ingin tahu

3.2 Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk mengeneralisasi solusi berbagai situasi. 4.2.1 Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana. 4.2.2 Mendefinisikan variabel, menyimpan data dan mengubahnya. 4.2.3 Memakai instruksi kondisional.	Algoritma dan Pemrograman Algoritma dan pemrograman. Membuat robot dengan program sederhana. Mengenal variabel dan tipe data.	Mengomunikasikan Melakukan sambungan internet melalui koneksi yang terdapat di laboratorium komputer. Mengamati Membaca buku tentang algoritma dan pemrograman. Mengamati tayangan tentang contoh robot dengan program sederhana. Membaca buku tentang variabel dan tipe data. Menanya Merumuskan pertanyaan tentang algoritma dan pemrograman. Merumuskan pertanyaan tentang cara membuat robot dengan program sederhana. Merumuskan pertanyaan tentang variabel dan tipe data. Mengumpulkan Informasi Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang algoritma dan pemrograman serta variabel dan tipe data. Siswa mengamati kembali tayangan pembuatan robot dengan program sederhana. Menalar/Mengasosiasi Melakukan studi pustaka tentang algoritma dan pemrograman serta variabel dan tipe data. Menganalisis dan menyimpulkan tentang proses membuat robot dengan program sederhana. Mengomunikasikan Mempraktikkan cara membuat robot dengan program sederhana.	Memahami pengertian algoritma dan pemrograman. Membuat robot dengan program sederhana. Mendefinisikan variabel dan tipe data.	Sikap Observasi Pengetahuan Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/ Tes Tertulis) Keterampilan Portofolio	12 x 40'	Perangkat TIK (komputer, telepon/ handphone, faksimile, multi media dll.), Buku TIK Buku referensi lain	Jujur Kreatif Kerja keras Mandiri Rasa ingin tahu
--	---	--	--	--	-----------------	--	--

3.3.1 Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Mengetahui media sosial dan dampaknya. 4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.	Dampak Sosial Informatika Alat-alat yang berhubungan dengan teknologi dan informasi. Perkembangan komputer. Permasalahan dan pemanfaatan teknologi informasi. Dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi. Dampak media sosial.	Mengamati Mengamati tayangan perkembangan alat-alat teknologi dan komputer. Mengamati tayangan tentang dampak teknologi informasi dan teknologi. Menanya Merumuskan pertanyaan tentang perkembangan alat-alat teknologi dan informasi, contohnya komputer. Merumuskan pertanyaan tentang permasalahan dan pemanfaatan teknologi informasi. Merumuskan pertanyaan tentang dampak negatif teknologi dan informasi khususnya media sosial. Mengumpulkan Informasi Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang perkembangan teknologi dan informasi. Siswa mengamati kembali tayangan tentang dampak teknologi informasi dan teknologi. Menalar/Mengasosiasi Melakukan studi pustaka tentang perkembangan alat-alat teknologi khususnya komputer. Menganalisis dan menyimpulkan tentang permasalahan dan pemanfaatan teknologi informasi. Mengomunikasikan Mempraktikkan cara menggunakan media sosial dengan bijak.	Memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari. Mengenal media sosial dan dampaknya. Menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.	Sikap Observasi Pengetahuan Penugasan (Tugas Terstruktur/ Tugas Mandiri/ Tes Tertulis) Keterampilan Portofolio	12 x 40'	Perangkat TIK (komputer, telepon/ handphone, faksimile, multi media dll.), Buku TIK Buku referensi lain	Jujur Kreatif Kerja keras Mandiri Rasa ingin tahu
--	--	---	--	---	----------	--	--

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Sept 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1 (RPP)

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan pendidikan : SMP/MTs
Kelas/Semester : VIII/I

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
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.

Kompetensi Dasar:

- 3.1.1 Mengenal Internet dan jaringan lokal, serta komunikasi data via HP (teknologi komunikasi).
- 3.1.2 Mengenal konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, broadband).
- 3.1.3 Mengenal enkripsi sebagai salah satu cara untuk memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak.
- 4.1 Melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet.

Indikator:

- Menjelaskan pengertian internet dan jaringan lokal komunikasi data.
- Menjelaskan dasar-dasar sistem jaringan internet.
- Menjelaskan ukuran kecepatan akses internet.
- Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.

Alokasi Waktu:

10 jam pelajaran (5 × pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan pengertian internet dan jaringan lokal komunikasi data.
- Siswa dapat menjelaskan dasar-dasar sistem jaringan internet.
- Siswa dapat menjelaskan ukuran kecepatan akses internet.
- Siswa dapat menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.

Karakter siswa yang diharapkan:

Jujur, kreatif, kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu.

B. Materi Pembelajaran

Internet dan Jaringan Komputer

Pertemuan Ke-1 s.d. 5

1. Internet adalah singkatan dari Interconnection Network yang secara harfiah berarti hubungan antarjaringan komputer (network). Adapun network sendiri diartikan sebagai suatu sistem komunikasi data antarkomputer. Gambaran sederhana dari internet adalah beberapa komputer dihubungkan satu sama lain sehingga membentuk jaringan komputer (network). Kemudian, sejumlah network (jaringan komputer) digabung dan dihubungkan-hubungkan lagi sehingga jadilah internet. Jadi, pengertian internet secara umum (menurut bahasa) adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Adapun pengertian internet secara khusus adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia karena menghubungkan seluruh jaringan komputer yang ada di dunia ini. Untuk ringkasnya, internet adalah jaringan komputer global, sedangkan jaringan komputer lokal (LAN) dinamakan intranet.
2. Jaringan komputer adalah sekumpulan komputer individu (personal computer) yang dihubungkan-hubungkan menggunakan protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Sebuah jaringan, biasanya terdiri atas dua atau lebih komputer yang saling berhubungan, saling berbagi sumber daya, dan saling berkomunikasi secara elektronik. Komputer tersebut dapat terhubung oleh media kabel (wireline) ataupun dengan media tanpa kabel (wireless). Media tanpa kabel menggunakan gelombang radio atau frekuensi tertentu yang berfungsi sebagai pengantar informasi.
3. Koneksi internet yang digunakan oleh setiap pengguna tentunya berbeda-beda, sesuai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kalau kita kelompokkan, koneksi internet yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu koneksi internet dengan menggunakan kabel dan nirkabel (wireless).

C. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1 s.d. 5

Pendahuluan (30 Menit)

1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami tentang internet dan jaringan komputer.

3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari.
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang internet dan jaringan komputer.
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran.
7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

Kegiatan Inti (340 Menit)

Mengamati

- Mengamati tayangan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.
- Mengamati demonstrasi akses internet dengan mengukur kecepatan akses.

Menanya

- Merumuskan pertanyaan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.

Mengumpulkan Informasi

- Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data serta konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.

Menalar/Mengasosiasi

- Menganalisis dan menyimpulkan tentang internet dan jaringan lokal komunikasi data.
- Menganalisis dan menyimpulkan tentang konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.

Mengomunikasikan

- Melakukan sambungan internet melalui koneksi yang terdapat di laboratorium komputer.

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan.
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok.
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran.
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya.
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa.
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : -
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku paket
- Buku lain yang relevan
- Buku informatika VIII

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Jujur	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Kreati	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Kerja keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
4.	Mandiri	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
5.	Rasa ingin tahu	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Menjelaskan pengertian internet dan jaringan lokal komunikasi data. 2. Menjelaskan dasar-dasar sistem jaringan internet. 3. Menjelaskan ukuran kecepatan akses internet. 4. Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.	Tes tertulis	Uraian	1. Sebutkan berbagai layanan yang terdapat di internet! 2. Bagaimanakah cara mendapatkan akses internet? 3. Apa sajakah yang dapat digunakan secara bersama dalam jaringan komputer? 4. Apakah tujuan dibangunnya jaringan komputer? 5. Jelaskan fungsi dari enkripsi folder!

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Sept 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2 (RPP)

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan pendidikan : SMP/MTs
Kelas/Semester : VIII/I

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
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.

Kompetensi Dasar:

- 3.2 Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk mengeneralisasi solusi berbagai situasi.
- 4.2.1 Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana.
- 4.2.2 Mendefinisikan variabel, menyimpan data dan mengubahnya.
- 4.2.3 Memakai instruksi kondisional.

Indikator:

- Memahami pengertian algoritma dan pemrograman.
- Membuat robot dengan program sederhana.
- Mendefinisikan variabel dan tipe data.

Alokasi Waktu:

12 jam pelajaran (6 × pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami pengertian algoritma dan pemrograman.
- Siswa dapat membuat robot dengan program sederhana.
- Siswa dapat mendefinisikan variabel dan tipe data.

Karakter siswa yang diharapkan:

Jujur, kreatif, kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu.

B. Materi Pembelajaran

Algoritma dan Pemrograman

Pertemuan Ke-6 s.d. 11

1. "Algoritma adalah urutan langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis dan logis". Kata logis merupakan kata kunci dalam algoritma. Langkah-langkah dalam algoritma harus logis dan harus dapat ditentukan bernilai salah atau benar. Dalam beberapa konteks, algoritma adalah spesifikasi urutan langkah untuk melakukan pekerjaan tertentu. Pertimbangan dalam pemilihan algoritma adalah, pertama, algoritma haruslah benar. Artinya algoritma akan memberikan keluaran yang dikehendaki dari sejumlah masukan yang diberikan. Tidak peduli sebegus apapun algoritma, kalau memberikan keluaran yang salah, pastilah algoritma tersebut bukanlah algoritma yang baik.
2. Program adalah kumpulan pernyataan komputer, sedangkan metode dan tahapan sistematis dalam program adalah algoritma. Program ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman. Jadi bisa disebut bahwa program adalah suatu implementasi dari bahasa pemrograman. Beberapa pakar memberi formula bahwa:

Program = Algoritma + Bahasa (Struktur Data)

3. Ada tiga tahapan dalam membuat robot, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap perencanaan

Hal yang perlu ditentukan dalam tahap ini antara lain:

- | | |
|----------------------|--|
| 1) Dimensi | 4) Sensor-sensor apa yang akan dipakai robot |
| 2) Struktur material | 5) Mekanisme |
| 3) Cara kerja robot | 7) Strategi untuk memenangkan pertandingan |

b. Tahap pembuatan

Ada tiga pekerjaan yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu pembuatan mekanik, elektronik, dan programming.

- 1) Pembuatan mekanik
- 2) Pembuatan sistem elektronika
- 3) Pembuatan Software/Program

c. Uji coba

Setelah kita mendownload program ke mikrokontroler (otak robot) berarti kita siap melakukan tahapan terakhir dalam membuat robot, yaitu uji coba.

4. Salah satu komponen utama program adalah variabel. Variabel adalah objek di mana informasi dinamis disimpan. Ketika Anda menuliskan nama Anda saat hendak membuat account baru atau proses login ke website, nama yang Anda masukkan akan disimpan dalam variabel sebelum diproses lebih lanjut. Tidak semua variabel memiliki karakteristik yang sama. Informasi yang dapat disimpan oleh variabel ditentukan berdasarkan jenis atau tipe data variabel tersebut. Terdapat berbagai jenis tipe data dalam setiap bahasa pemrograman.

C. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-6 s.d. 11

Pendahuluan (30 Menit)

1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami tentang algoritma dan pemrograman.
3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari.
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang algoritma dan pemrograman.
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran.
7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

Kegiatan Inti (420 Menit)

Mengamati

- Membaca buku tentang algoritma dan pemrograman.
- Mengamati tayangan tentang contoh robot dengan program sederhana.
- Membaca buku tentang variabel dan tipe data.

Menanya

- Merumuskan pertanyaan tentang algoritma dan pemrograman.
- Merumuskan pertanyaan tentang cara membuat robot dengan program sederhana.
- Merumuskan pertanyaan tentang variabel dan tipe data.

Mengumpulkan Informasi

- Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang algoritma dan pemrograman serta variabel dan tipe data.
- Mengamati kembali tayangan pembuatan robot dengan program sederhana.

Menalar/Mengasosiasi

- Melakukan studi pustaka tentang algoritma dan pemrograman serta variabel dan tipe data.
- Menganalisis dan menyimpulkan tentang proses membuat robot dengan program sederhana.

Mengomunikasikan

- Mempraktikkan cara membuat robot dengan program sederhana.

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan.
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok.
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran.
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya.
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa.
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : -
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku paket
 - Buku lain yang relevan
 - Buku informatika VIII

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Jujur	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Kreatif	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Kerja keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
4.	Mandiri	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
5.	Rasa ingin tahu	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Memahami pengertian algoritma dan pemrograman. 2. Membuat robot dengan program sederhana. 3. Mendefinisikan variabel dan tipe data.	Tes tertulis	Uraian	1. Apa yang dimaksud konsep dasar pemrograman? Jelaskan konsep dasarnya serta pengembangannya! 2. Apa yang dimaksud dengan Pseude code? Berikan contohnya! 3. Apa yang dimaksud dengan logika? 4. Jelaskan definisi flowchart beserta contoh jenisnya! 5. Apa yang dimaksud dengan algoritma? Jelaskan!

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Sept 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 3 (RPP)

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan pendidikan : SMP/MTs
Kelas/Semester : VII/I

Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
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.

Kompetensi Dasar:

- 3.3.1 Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari.
- 3.3.2 Mengetahui media sosial dan dampaknya.
- 4.3 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.

Indikator:

- Memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari.
- Mengetahui media sosial dan dampaknya.
- Menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.

Alokasi Waktu:

12 jam pelajaran (6 × pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari.
- Siswa dapat mengetahui media sosial dan dampaknya.
- Siswa dapat menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.

Karakter siswa yang diharapkan:

Jujur, kreatif, kerja keras, mandiri, dan rasa ingin tahu.

B. Materi Pembelajaran

Dampak Sosial Informatika

Pertemuan Ke-12 s.d. 17

1. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Teknologi informasi menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi yang membawa data, suara, dan video.

2. Istilah komputer diambil dari bahasa Inggris *to compute* yang berarti menghitung karena awalnya komputer lebih digunakan sebagai perangkat bantu dalam hal penghitungan angka-angka, sebelum akhirnya menjadi perangkat multifungsi seperti saat ini. Secara umum, jenis-jenis komputer sebagai berikut.
 - a. Personal Computer (PC)
 - b. Superkomputer
 - c. Mini Computer
 - d. Portable Computer
 - e. Tablet Computer
3. Secara khusus, PUSKUR merumuskan tujuan khusus mempelajari teknologi informasi dan komunikasi adalah:
 - a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
 - b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
 - c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
 - e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.
4. Penanggulangan *cyber crimes* dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.
 - a. Melakukan modernisasi hukum pidana nasional beserta hukum acaranya, yang diselaraskan dengan konvensi internasional yang terkait dengan kejahatan tersebut.
 - b. Meningkatkan sistem pengamanan jaringan komputer nasional sesuai standar internasional.
 - c. Meningkatkan pemahaman serta keahlian aparaturnya mengenai upaya pencegahan, investigasi, dan penuntutan perkara-perkara yang berhubungan dengan *cyber crimes*.
 - d. Meningkatkan kesadaran warga negara mengenai masalah *cyber crimes* serta pentingnya mencegah kejahatan tersebut terjadi.
 - e. Meningkatkan kerjasama antar negara, baik bilateral, regional, maupun multilateral, dalam upaya penanganan *cyber crimes*, antara lain melalui perjanjian ekstradisi dan mutual assistance treaties.
5. Perkembangan zaman ditandai dengan lahirnya teknologi-teknologi mutakhir yang dirancang untuk membantu umat manusia. Sekarang ini, kehidupan manusia sudah bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi ini. Akan tetapi, teknologi informasi dan komunikasi juga dapat membawa pengaruh buruk jika tidak digunakan secara bijaksana.
 - a. Dampak TIK bagi kesehatan
Gangguan mata dan gangguan tulang punggung.
 - b. Dampak negatif TIK terhadap sosial dan psikologis
Beberapa dampak negatif TIK terhadap kehidupan sosial dan psikologis penggunaannya sebagai berikut.
 - 1) Ketergantungan
 - 2) Pornografi
 - 3) Antisosial
 - c. Dampak negatif TIK terhadap pendidikan
Dunia pendidikan juga terpengaruh dampak negatif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pelajar menjadi malas belajar karena terlalu asyik bermain komputer. Anak-anak lebih suka menikmati fasilitas-fasilitas yang disediakan komputer. Anak-anak lebih suka bermain game di komputer atau pun game online sehingga lupa belajar. Peranan orang tua sangatlah dibutuhkan untuk menanggulangi hal tersebut. Orang tua harus mengadakan pengawasan, bimbingan, dan perhatian kepada anak saat belajar dan bermain. Apabila anak sudah berlebihan dalam menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi, orang tua dapat mencegah dan membatasi agar tidak terjadi ketergantungan.
 - d. Masuknya kebudayaan asing yang buruk
 - e. Penyebaran Virus Komputer
6. Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali bermunculan social media. Bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan social media, bahkan pelajar sekolah dan anak-anak yang belum cukup umur juga sudah akrab dengan social media yang sekarang sedang berkembang. Berawal dari Friendster, kemudian Facebook, Twitter, Skype, Foursquare, Line, What's App, Path, Instagram, Snapchat dan masih banyak lainnya. Banyak dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan sosial media, berikut ini merupakan dampak positif dan negatif sosial media.
 - a. Dampak positif antara lain sebagai berikut.
 - 1) Untuk menghimpun keluarga, saudara, kerabat yang tersebar, dengan jejaring sosial ini sangat bermanfaat dan berperan untuk mempertemukan kembali keluarga atau kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat dunia maya hal itu bisa dilakukan.
 - 2) Sebagai media penyebaran informasi.
 - 3) Memperluas jaringan pertemanan.
 - 4) Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.
 - 5) Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial.
 - 6) Internet sebagai media komunikasi, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
 - 7) Media pertukaran data.
 - 8) Sebagai media promosi dalam bisnis.
 - b. Dampak negatif antara lain sebagai berikut.
 - 1) Susah bersosialisasi dengan orang sekitar.

- 2) Situs sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri.
- 3) Tertinggal dan terlupakannya bahasa formal.
- 4) Mengurangi kinerja.
- 5) Berkurangnya privasi pribadi.
- 6) Kejahatan dunia maya.
- 7) Pornografi.

C. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Inquiry learning* (Pembelajaran inkuiri)
3. Metode : Ceramah, diskusi, dan inkuiri

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-12 s.d. 17

Pendahuluan (30 Menit)

1. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan diawali berdoa, menanyakan kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.
2. Guru memberi motivasi dengan membimbing siswa memahami tentang dampak sosial informatika.
3. Guru mengingatkan kembali tentang konsep-konsep yang telah dipelajari oleh siswa yang berhubungan dengan materi baru yang akan dipelajari.
4. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang dampak sosial informatika.
5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru membimbing siswa melalui tanya jawab tentang manfaat proses pembelajaran.
7. Guru menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

Kegiatan Inti (420 Menit)

Mengamati

- Mengamati tayangan perkembangan alat-alat teknologi dan komputer.
- Mengamati tayangan tentang dampak teknologi informasi dan teknologi.

Menanya

- Merumuskan pertanyaan tentang perkembangan alat-alat teknologi dan informasi, contohnya komputer.
- Merumuskan pertanyaan tentang permasalahan dan pemanfaatan teknologi informasi.
- Merumuskan pertanyaan tentang dampak negatif teknologi dan informasi khususnya media sosial.

Mengumpulkan Informasi

- Membaca sumber lain selain buku teks pelajaran tentang perkembangan teknologi dan informasi.
- Mengamati kembali tayangan tentang dampak teknologi informasi dan teknologi.

Menalar/Mengasosiasi

- Melakukan studi pustaka tentang perkembangan alat-alat teknologi khususnya komputer.
- Menganalisis dan menyimpulkan tentang permasalahan dan pemanfaatan teknologi informasi.

Mengomunikasikan

- Mempraktikkan cara menggunakan media sosial dengan bijak.

Penutup (30 Menit)

1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab klasikal dan mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan.
2. Guru melakukan refleksi dengan siswa atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok.
4. Guru melakukan tes tertulis dengan menggunakan Uji Kompetensi atau soal yang disusun guru sesuai tujuan pembelajaran.
5. Guru dapat meminta siswa untuk meningkatkan pemahamannya tentang konsep, prinsip atau teori yang telah dipelajari dari buku-buku pelajaran yang relevan atau sumber informasi lainnya.
6. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling, dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa.
7. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

E. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : -
2. Media : - PowerPoint
3. Sumber belajar : - Buku paket
 - Buku lain yang relevan
 - Buku Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan VIII

F. Penilaian

1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
2. Bentuk instrumen : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
3. Pedoman penskoran :

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Jujur	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Kreatif	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Kerja keras	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

4.	Mandiri	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
5.	Rasa ingin tahu	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Keterangan:

1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari. 2. Mengenal media sosial dan dampaknya. 3. Menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.	Tes tertulis	Uraian	1. Apa fungsi umum dari peralatan teknologi informasi dan komunikasi? 2. Sebutkan contoh-contoh peralatan komunikasi modern! 3. Jelaskan kejahatan baru yang mungkin muncul dengan adanya internet! 4. Jelaskan peran teknologi informasi dan komunikasi pada dunia kesehatan! 5. Apakah yang dimaksud dengan hak kekayaan intelektual (HAKI)?

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 5 Majalengka,

Majalengka, 1 Sept 2020
Guru TIK

Eeng Suherlan, S.Pd
Pangkat Pembina Tk. I
NIP. 196208311981111001

Santi Hartini, S.T
NIP. 198402242011012003