

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Semester: VIII / Ganjil

Alokasi Waktu: 1 x 45 menit

Kurikulum: Merdeka Belajar

A. Identitas Mata Pelajaran

- Mata Pelajaran: Informatika
- Kelas/Semester: VIII / Ganjil
- Materi Pokok: Shortcut Keyboard Dasar
- Alokasi Waktu: 1 x 45 menit
- Guru Pengampu: Muhammad Noer Alfian

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian shortcut keyboard.
2. Menyebutkan dan menjelaskan fungsi shortcut keyboard dasar.
3. Menerapkan shortcut dalam aktivitas komputer sederhana.
4. Menyelesaikan permasalahan berbasis studi kasus penggunaan shortcut.

C. Materi Pembelajaran

1. Pengertian shortcut keyboard
2. Fungsi shortcut umum: Ctrl + C, Ctrl + V, Ctrl + Z, Ctrl + S, Alt + Tab, dll.
3. Pentingnya shortcut untuk efisiensi kerja

D. Metode dan Model Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** Problem-Based Learning (PBL)
- **Metode:** Diskusi, eksplorasi, praktik langsung
- **Pendekatan:** Pembelajaran Berdiferensiasi (konten, proses, produk)

E. Media dan Sumber Belajar

- **Media:** Slide PowerPoint, LKPD, video pemantik (YouTube), laptop/komputer, Kahoot
- **Sumber Belajar:** Modul dasar komputer, pengalaman langsung penggunaan shortcut

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)

- Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa.
- Guru menayangkan **video pemantik** singkat (cuplikan lucu atau situasi relatable) tentang kesulitan menggunakan komputer tanpa shortcut.
- Apersepsi: Guru mengaitkan video dengan pengalaman siswa, lalu mengajukan pertanyaan, seperti:

"Pernah nggak kalian salah klik karena buru-buru atau nggak tahu tombol cepatnya?"

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti (35 menit)

Fase 1 – Orientasi Masalah (5 menit):

- Guru memberikan studi kasus: "Bayangkan kamu sedang ikut lomba mengetik cepat. Bagaimana kamu bisa kerja lebih efisien tanpa mouse?"

Fase 2 – Pengorganisasian Siswa (5 menit):

- Guru membagi LKPD dan membentuk kelompok kecil berdiferensiasi berdasarkan minat/kemampuan

Fase 3 – Investigasi Mandiri/Kelompok (10 menit):

- Siswa mengeksplorasi penggunaan shortcut berdasarkan masalah di LKPD.
- Guru membimbing dan memberi pertanyaan pemicu.

Fase 4 – Pengembangan dan Presentasi Hasil (10 menit):

- Siswa mempresentasikan hasil kerja mereka.
- Kelompok lain memberi tanggapan.

Fase 5 – Analisis dan Evaluasi (5 menit):

- Guru memfasilitasi evaluasi cepat menggunakan **Kahoot**, dengan 5–7 pertanyaan tentang shortcut.
- Siswa menjawab quiz di Kahoot, hasil langsung ditampilkan.
- Guru memberikan umpan balik berdasarkan hasil Kahoot.

3. Penutup (5 menit)

- Refleksi pembelajaran: "Apa shortcut yang kamu paling suka dan kenapa?"
- Guru menyimpulkan materi.
- Penugasan: Gunakan minimal 3 shortcut saat menyusun tugas minggu ini dan dokumentasikan hasilnya.

G. Penilaian Pembelajaran

- **Sikap:** Keaktifan bertanya, kerja sama dalam kelompok.
- **Pengetahuan:** Pemahaman konsep shortcut dasar (hasil LKPD dan Kahoot).
- **Keterampilan:** Kemampuan menerapkan shortcut dalam konteks studi kasus (produk LKPD).