

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP HIDAYATUT THULLAB	Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Teknologi Informatika	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Peranan TIK dalam Kehidupan Manusia	Kompetensi Dasar : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengekplorasi, menalar, dan merefleksi, peserta didik diharapkan mampu:

- Memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari
- Mengenal dan memahami berbagai teknologi dan perkembangannya yang mendasari lahirnya teknologi
- Mengenal dan memahami e-commerce, teknologi pembayaran online, internet banking dan SMS banking, teknologi pembayaran digital, e-government, transportasi berbasis online, smartphone, e-health, dan mobil self-driving, serta pengaruhnya pada kehidupan manusia
- Mengenal dan memahami fitur – fitur yang ada di media sosial
- Memahami berbagai manfaat dari penggunaan media sosial
- Memahami berbagai dampak buruk dari penggunaan media sosial
- Memahami berbagai bahaya dan ancaman dari penggunaan media sosial
- Memahami dan mampu menerapkan etika penggunaan media sosial.
- Menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet

Sumber Belajar : Buku informatika penerbit Erlangga kurikulum 2013 revisi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam, berdoa (**PPK**)
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi TIK yang Mengubah Kehidupan Manusia
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi TIK yang Mengubah Kehidupan Manusia
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai TIK yang Mengubah Kehidupan Manusia
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi TIK yang Mengubah Kehidupan Manusia. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP HIDAYATUT THULLAB	Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Teknologi Informatika	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Peranan TIK dalam Kehidupan Manusia	Kompetensi Dasar : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengekplorasi, menalar, dan merefleksi, peserta didik diharapkan mampu:

- Memahami perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari
- Mengenal dan memahami berbagai teknologi dan perkembangannya yang mendasari lahirnya teknologi
- Mengenal dan memahami e-commerce, teknologi pembayaran online, internet banking dan SMS banking, teknologi pembayaran digital, e-government, transportasi berbasis online, smartphone, e-health, dan mobil self-driving, serta pengaruhnya pada kehidupan manusia
- Mengenal dan memahami fitur – fitur yang ada di media sosial
- Memahami berbagai manfaat dari penggunaan media sosial
- Memahami berbagai dampak buruk dari penggunaan media sosial
- Memahami berbagai bahaya dan ancaman dari penggunaan media sosial
- Memahami dan mampu menerapkan etika penggunaan media sosial.
- Menggunakan media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet

Sumber Belajar : Buku informatika penerbit Erlangga kurikulum 2013 revisi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam, berdoa (**PPK**)
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan	KEGIATAN LITERASI
	Inti
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Media Sosial dan Dampak Penggunaanya
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Media Sosial dan Dampak Penggunaanya
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Media Sosial dan Dampak Penggunaanya
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi Media Sosial dan Dampak Penggunaanya. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

Muba, 20...

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP HIDAYATUT THULLAB	Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Teknologi Informatika	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Menerapkan Berpikir Komputasional dan Pratik Lintas Bidang	Kompetensi Dasar : 3.4, 4.4 dan 3.5, 4.5

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengekplorasi, menalar, dan merefleksi, peserta didik diharapkan mampu:

- Menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung jejaring, pola, dan algoritmik yang lebih kompleks dari sebelumnya
- Menyelesaikan persoalan komputasi yang bersifat algoritmis untuk obstacle avoiding robot, line follower robot, dan maze solver robot
- Menumbuhkan budaya informatika dan TIK dengan mengaplikasikan konsep berpikir komputasional untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang ditemukan.
- Melakukan kolaborasi telematika dalam mengerjakan berbagai proyek komputasi
- Membuat kalkulator BMI, sebagai contoh identifikasi berbagai persoalan yang dapat diselesaikan dengan model komputasi
- Membuat program komputer untuk berbagai kasus yang ditemukan di mata pelajaran lain
- Mengomunikasikan tentang informatika melalui pengungkapan secara lisan, yaitu pengalaman berpikir komputasional dan penggunaan TIK.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet

Sumber Belajar : Buku informatika penerbit Erlangga kurukulum 2013 revisi

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Menerapkan Berpikir Komputasional 	
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Menerapkan Berpikir Komputasional 	
COLLABORATION (KERJASAMA)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Menerapkan Berpikir Komputasional 	
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan 	
CREATIVITY (KREATIVITAS)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi Menerapkan Berpikir Komputasional. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami 	
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa 	

F. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP HIDAYATUT THULLAB	Kelas/Semester : VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Teknologi Informatika	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Menerapkan Berpikir Komputasional dan Pratik Lintas Bidang	Kompetensi Dasar : 3.4, 4.4 dan 3.5, 4.5

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengekplorasi, menalar, dan merefleksi, peserta didik diharapkan mampu:

- Menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung jejaring, pola, dan algoritmik yang lebih kompleks dari sebelumnya
- Menyelesaikan persoalan komputasi yang bersifat algoritmis untuk obstacle avoiding robot, line follower robot, dan maze solver robot
- Menumbuhkan budaya informatika dan TIK dengan mengaplikasikan konsep berpikir komputasional untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang ditemukan.
- Melakukan kolaborasi telematika dalam mengerjakan berbagai proyek komputasi
- Membuat kalkulator BMI, sebagai contoh identifikasi berbagai persoalan yang dapat diselesaikan dengan model komputasi
- Membuat program komputer untuk berbagai kasus yang ditemukan di mata pelajaran lain
- Mengomunikasikan tentang informatika melalui pengungkapan secara lisan, yaitu pengalaman berpikir komputasional dan penggunaan TIK.

Media	Alat / Bahan
❖ Worksheet atau lembar kerja (siswa)	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ Lembar penilaian	❖ Laptop & infocus
❖ LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)	❖ Internet

Sumber Belajar : Buku informatika penerbit Erlangga kurukulum 2013 revisi

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam, berdoa (**PPK**)
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Praktik Lintas bidang
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Praktik Lintas bidang
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Praktik Lintas bidang
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi Praktik Lintas bidang. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
	Penutup
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap** : Observasi/Jurnal;
- **Penilaian Pengetahuan** : Tes lisan, Penugasan;
- **Penilaian Keterampilan** : Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi;

Muba, 20...

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

NIP.....

NIP.....