

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kurikulum Berbasis Cinta | Informatika - Aktivitas Artefak Komputasional & Unplugged

Madrasah	MTs. Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	VII / Genap
Mata Pelajaran	Informatika
Tanggal PBM	Kamis, 05 Juni 2026
Alokasi Waktu (JP)	2 JP (80 menit)
Topik Pembelajaran	📁 Materi praktik lintas bidang informatika : Pengembangan Artefak Komputasional & Bermain Strategi (Unplugged)
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ✔ 1. Peserta didik mampu merancang artefak komputasional sederhana (flowchart/pseudo-code) untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. ✔ 2. Peserta didik mampu menerapkan strategi computational thinking melalui aktivitas unplugged "bermain strategi" (puzzle logika & permainan papan). ✔ 3. Menumbuhkan karakter cinta terhadap pengetahuan, kerja sama dalam semangat cinta kasih, serta ketekunan dalam berpikir komputasional.
8 Dimensi Profil Lulusan (centang ✔ yang relevan)	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 45%;"> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Beriman & Bertakwa <input checked="" type="checkbox"/> Akhlak Mulia <input type="checkbox"/> Kebhinekaan Global <input checked="" type="checkbox"/> Gotong Royong <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri <input checked="" type="checkbox"/> Bernalar Kritis <input checked="" type="checkbox"/> Kreatif <input type="checkbox"/> Komunikatif </div> <div style="width: 45%;"> <p>♥ Dimensi Cinta diaktualisasi dalam Bernalar Kritis, Kreatif & Gotong Royong.</p> </div> </div>
Langkah-Langkah Pembelajaran (Berbasis Cinta)	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Kegiatan Awal (Stimulus + Apersepsi) – 15 menit Guru membuka dengan salam, doa bersama & ice breaking "Tebak teknologi favoritku". Mengaitkan dengan peran algoritma dalam kehidupan (cinta pada ilmu). Guru menunjukkan video pendek "Berpikir Komputasional dalam 2 menit" lalu bertanya: "Apa yang kalian cintai dari cara kerja komputer?". Menyampaikan tujuan dan menyemangati dengan nilai cinta terhadap proses belajar. ♦ Kegiatan Inti (50 menit) – Dimensi Cinta: tekun, saling menghargai, kreatif Langkah 1 (20 menit) : Guru menjelaskan pengembangan artefak komputasional - Guru mendemonstrasikan konsep artefak komputasional (algoritma, flowchart, pseudocode) dengan studi kasus "memasak nasi goreng" dan "menghitung luas kebun". - Peserta didik secara mandiri membuat flowchart sederhana dari masalah: "Menentukan bilangan ganjil/genap". ♥ Nilai cinta pada logika dan ketertiban. Langkah 2 (30 menit) : Guru menjelaskan aktivitas unplugged : bermain strategi - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (gotong royong berbasis cinta) untuk bermain "Permainan Tikus & Kucing" (papan strategi berbasis grid). Setiap kelompok mendapatkan lembar aktivitas unplugged: menemukan rute terpendek dari start ke finish dengan aturan tertentu. - Siswa diajak mencintai proses berpikir kritis tanpa komputer, melatih problem solving. Setelah bermain, setiap kelompok mempresentasikan strategi jitu mereka. - Seluruh aktivitas diintegrasikan dengan nilai cinta: menghargai pendapat teman, kebersamaan, dan ketekunan. (♥ Cinta dalam Praktik: Guru memotivasi bahwa setiap algoritma yang indah lahir dari hati yang cinta pada kebenaran dan kebermanfaatannya.) ♦ Kegiatan Penutup (15 menit) – Evaluasi & Tugas Guru bersama siswa merefleksikan kegiatan "Apa hal paling menyenangkan dari bermain strategi?". Memberikan kuis singkat (2 soal artefak komputasional). Tugas: setiap siswa membuat 1 artefak komputasional (flowchart) untuk memecahkan masalah di rumah (misal: jadwal belajar). Mengingat KKM = 75, remedial diberikan bagi yang belum tuntas (bimbingan flowchart ulang), dan pengayaan (membuat mini game strategi sederhana).
Asesmen (Awal/Proses/Akhir)	<ul style="list-style-type: none"> 📄 Awal: Tanya jawab lisan "Apa itu algoritma?" (skor 1-3). 👁️ Proses: Observasi saat aktivitas unplugged (rubrik kerjasama, partisipasi, ketekunan) skala 1-4. 📝 Akhir: Tes tertulis singkat (2 soal artefak + analisis strategi permainan) skor maks 100. Kriteria: ketepatan flowchart & penalaran.
Pemanfaatan Digital	📺 Video pembelajaran "Computational Thinking Unplugged", 🖥️ Canva untuk presentasi, 🗺️ Jamboard untuk kolaborasi strategi. Alternatif simulasi sederhana menggunakan blockly.
Pengalaman Belajar & Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan kelas yang menyenangkan dengan pojok "Informatika Ceria". Siswa mengalami langsung permainan strategi tanpa gadget namun bermakna, diskusi hangat berbasis nilai cinta, dan pengembangan artefak digital sederhana.
Praktik Pedagogis & Kemitraan	Kolaborasi dengan komunitas "Sahabat Teknologi" setempat untuk berbagi praktik unplugged dan Peer teaching antarkelas.

📄 KKM = 75 | 🔄 Remedial : pendampingan pembuatan flowchart dengan pendekatan berbeda | ⭐ Pengayaan : membuat puzzle strategi digital dengan Scratch.

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Muroihatul Jannah, M.Pd

Jabung, 05 Juni 2026
Guru Mata Pelajaran

Siti Kurniawati, S.Pd

📄 Cara mengunduh sebagai Word: Klik tombol "Unduh sebagai Word" → file .doc akan tersimpan, buka dengan MS Word atau Google Docs. 🖨️ Cetak : gunakan tombol Cetak untuk fisik.