



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BDR  
(RPP BDR)**

Sekolah	: SMK Wikrama Kota Bogor
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Kompetensi Keahlian	: BDP/HTL/MMD/OTKP/RPL/TBG/TKJ
Kelas/Semester	: X/1
Kompetensi Dasar	: 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
Materi Pokok	: Konsep logika dan algoritma flowchart
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (pertemuan ke-1)

**A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *e-learning/daring*, peserta didik dapat menganalisis dan menyaji hasil analisis Logika dan algoritma computer selama proses pembelajaran.

**B. Proses Pembelajaran (model *discovery learning* - BDR)**

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik dan siswa menyiapkan gawai masing –masing (<i>laptop/smartphone</i>)</li><li>• Mengecek kelengkapan peserta didik melalui aplikasi WA group</li><li>• Pemberian materi dan LKS melalui aplikasi WA group</li></ul>
<b>Inti</b>	<p><b>Pemberian stimulus terhadap siswa</b> : Peserta didik menyaksikan tayangan video dalam newsletter-talkfushion atau youtube SIMDIG yang telah di share oleh guru Simulasi dan Komunikasi Digital melalui media online (GLS)</p> <p><b>Identifikasi masalah</b> : Peserta didik membuat pertanyaan tentang Logika dan algoritma komputer berdasarkan video tersebut dikirim ke GCR/whatsapp guru (<i>collaborative</i>)</p> <p><b>Pengumpulan data</b> : Peserta didik melakukan latihan tentang logika dan algoritma komputer yang telah di pahami soleh peserta didik.</p> <p><b>Pengolahan data dan pembuktian</b> : Peserta didik membuat hasil analisis atau pemahaman yang telah di pahami dalam video yang telah di berikan melalui media online (GCR/Whatsapp) .</p> <p><b>Generalization</b> : Peserta didik membuat satu contoh algoritma dalam kehidupan sehari-hari atau algoritma mengenai kejuruan masing-masing, kemudian dikumpulkan di media online (<i>googleclassroom</i>) (<i>creative &amp; communication</i>)</p>
<b>Penutup</b>	Peserta didik mengambil gambar hasil pekerjaannya (bukti pelaksanaan). orang tua melakukan verifikasi kegiatan siswa di aplikasi tersebut

**C. Penilaian**

1. Sikap: Observasi saat pembelajaran tentang sikap teliti, tanggung jawab dan komunikatif
2. Pengetahuan: peserta didik dapat menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer
3. Keterampilan: peserta didik dapat menggabungkan dan membuat *sebuah algoritma dalam kehidupan sehari-hari atau sesuai kejuruan masing-masing.*

Mengetahui,  
Kepala SMK Wikrama Bogor

Iin Mulyani, S.Si.

Bogor, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

Muhammad Ali Sutan, S.Kom.