

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

No. 2. VIII

## TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan aktifitas pembelajaran peserta didik bisa :

- (1) Mengetahui program visual dan karakteristiknya
- (2) Memahami fungsi dari elemen program

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### A. PENDAHULUAN

- 1) Melaksanakan doa bersama
- 2) Absensi
- 3) Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran

### B. KEGIATAN INTI

- Tahap 1 - orientasi masalah
- Siswa menyimak video tutorial dan karya orang lain
- Tahap 2 - Merumuskan masalah
- Siswa merumuskan bentuk game yang ingin dibuat
- Tahap 3 - Mengajukan hipotesis
- Siswa membuat gambar, sketsa, dan prototype sederhana
- Tahap 4 - Merencanakan pemecahan masalah
- Siswa merumuskan fungsi-fungsi dan variable yang akan digunakan
- Tahap 5 - Melaksanakan eksperimen
- Siswa melakukan eksperimen dengan membuat sebuah game
- Tahap 6 - Melakukan pengamatan dan pengumpulan data
- Presentasi dan perbandingan dengan karya yang lain
- Tahap 7 - Analisis data
- Tahap 8 - Penarikan kesimpulan

### C. KEGIATAN PENUTUP

- 1) Menyimpulkan pertemuan
- 2) Menyampaikan refleksi

## PENILAIAN

### A. PENILAIAN SIKAP

Melalui jurnal

### B. PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN

- 1) Penilaian Pengetahuan Quiz
- 2) Penilaian Keterampilan : Pertanyaan dan pengamatan aktifitas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Cianjur, 9 Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran

Rustandi, S.Pd.I

Abdullah Alhadad, S.T



## SEKOLAH

SMP IT Baitul Ilmi

## GURU MAPEL

Abdullah Al Hadad

## MATA PELAJARAN

Prakarya / Informatika

## KELAS

VIII

## TAHUN PELAJARAN

2020 – 2021

## SEMESTER

Genap

## KOMPETENSI DASAR

3.4.a Memahami program visual dari demo dan tutorial

## MATERI POKOK

Mengetahui program visual dan elemen program (variable, loop, dan kondisi)

## SUB MATERI POKOK

1. Mengetahui program visual
2. Mengetahui elemen program

## ALOKASI WAKTU

12 JM TM x 45 Menit (6 Pertemuan)

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Minggu ke 4 - 5 Januari ( 2 Pertemuan )

## MODEL PEMBELAJARAN

Tatap Muka