

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Patamuan
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : X / Semester 2
Materi Pokok : Pengertian Algoritma, Konsep notasi algoritma, Langkah-langkah pembuatan algoritma pemograman menggunakan notasi algoritma, Pembuatan algoritma pemograman menggunakan notasi algoritma
Alokasi Waktu : 3JP (135 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

a. Pengetahuan

1) Produk

- a) Secara mandiri dengan membaca berbagai sumber belajar, siswa mampu menganalisis notasi algoritma dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM
- b) Secara mandiri dengan membaca berbagai sumber belajar, siswa mampu mengaitkan struktur / templates program dalam bahasa yang diajarkan. dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

2) Proses

Siswa diharapkan dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan program sederhana dalam Bahasa pemograman yang diajarkan dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

b. Keterampilan

Dengan menggunakan komputer siswa dapat mempraktekkan langkah-langkah pembuatan program sederhana dalam Bahasa pemograman yang diajarkan dengan mengerjakan program sederhana yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Menggunakan model pembelajaran projek base learning

2.1. Alat dan Bahan

- 2.1.1. Alat : Modul Algoritma dan Pemograman yang diupload pada fitur modul Kelas Maya SiCadiakPandai
- 2.1.2. Bahan : Jobsheet yang diupload pada fitur modul Kelas Maya SiCadiakPandai
- 2.1.3. Pertanyaan melalui fitur kuis di Kelas Maya SiCadiakPandai

Dibuat berdasarkan rubrik penilaian, meliputi evaluasi terhadap pengetahuan dan keterampilan

2.2. Siswa berlatih praktik /mengerjakan tugas berdasarkan Jobsheet yang diberikan dan mengumpulkan hasil screenshot pekerjaan melalui fitur Tugas di Kelas Maya SiCadiakPandai

2.3. Siswa mempresentasikan hasil kerja individu melalui link Google Meet yang diinformasikan pada papan Pengumuman Kelas Maya SiCadiakPandai

Menampilkan hasil pembuatan algoritma program menggunakan notasi algoritma dengan menjelaskan alasan pemilihan notasi algoritma yang digunakan

2.4. Menyimpulkan dan Penilaian Pembelajaran di halaman Penilaian Kelas Maya SiCadiakPandai

2.4.1. Kesimpulan Pembelajaran

Peserta didik dapat menghasilkan sebuah program sederhana sesuai dengan tujuan pembelajaran secara faktual, konseptual, prosedural dan keterampilan

2.4.2. Penilaian

Dilakukan setiap langkah dalam mengerjakan program sederhana berdasarkan prosedural yang terdapat dalam Jobsheet.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Patamuan, Juni 2020
Guru Pata Pelajaran,

Zulherman, S.Pd., M.M
NIP. 196203141987031004

Sri Nofri Wihandari, S.Pd
NIP. 199211032019032010