

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Batipuh  
Kelas/Semester : X / 1  
Tema : Alur logika Pemograman Komputer  
Sub Tema : Flowchart  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran discovery learning peserta didik dapat menjelaskan, mengidentifikasi, menggunakan, mengumpulkan dan menerapkan Alur logika pemograman komputer berdasarkan penggunaannya dengan tepat dan teliti serta memiliki sikap rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab dan komunikatif

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan
Guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai, memeriksa Kehadiran Siswa dan kondisi kelas, memberikan motivasi , gambaran, kaitan serta penerapan Alur logika pemograman komputer dalam kehidupan sehari hari. menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan Cakupan Materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Kegiatan Inti
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menayangkan video tentang alur logika pemograman dan meminta siswa meminta Memperhatikan.</li><li>2. Siswa diminta mengomentari isi video yang ditayangkan.</li><li>3. Siswa di bagi Perkelompok ( 3-5) kemudian masing masing kelompok ditugaskan untuk mencari alur logika pemograman ( Algoritma, Flowchart) di Internet situs...</li><li>4. Masing – masing Kelompok mendiskusikan hasil yang data yang di dapat tentang alur logika pemogramgraman ( Algoritma, Flowchart).</li></ol> <p>Pertemuan 2:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Setiap Kelompok mempresentasikan hasil Kerja kelompoknya tentang defenisi, Menentukan, menyesuaikan, membuat alur logika pemograman dan kelompok lain Menanggapi.</li><li>6. Guru bersama siswa menyimpulkan tentang alur logika pemograman komputer.</li></ol>
Penutup
Guru melakukan bimbingan pada siswa dan resume tentang alur logika pemograman komputer, dan memberikan soal sederhana tentang alur logika serta menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

### C. Penilaian

Ranah	Teknik	Bentuk	SKM	Ket
Sikap	Observasi	Jurnal	B	
Pengetahuan	Tertulis	Essay	65	
Keterampilan	Unjuk Kerja	Penugasan	65	

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Budi Dharmawan, S.Pd, MT**  
NIP. 197703222005011004

Batipuh, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Beni Harbes, S.Pd**  
NIP.198005082006041009

**LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENILAIAN**

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP  
LEMBARAN CATATAN SIKAP**

No	Nama Siswa	Tanggal	Sikap Positif	Sikap Negatif
1				
2				
3				
4				
dst				

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN  
TES TERTULIS BENTUK URAIAN/ESSAY**

No	Kompetensi Dasar	IPK	Indikator soal	Level	Bentuk soal	Bobot Soal	No soal
1.	3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer	3.1.1 Menjelaskan alur logika pemrograman komputer	Siswa mampu menjelaskan Defenisi alur logika pemograman komputer	C2	Uraian	1	1
			Siswa mampu menjelaskan Defenisi alur logika pemograman komputer	C2	Uraian	1	2
		3.1.2 Menentukan alur logika pemograman dasar	Siswa mampu Menentukan alur logika pemograman dasar	C3	Uraian	1	3
			Siswa mampu Menentukan alur logika pemograman dasar	C3	Uraian	1	4

**Nilai Siswa =  $\frac{\text{Skor siswa}}{4} \times 100$**

### Butir Soal

No	Soal	Uraian Jawaban	Skor maks
1	Apa yang dimaksud konsep dasar pemrograman dan apa konsep dasarnya serta kembangkan	Pemrograman diartikan proses, cara, perbuatan program. Konsep dasarnya :: Konsep Dasar Pemrograman pada umumnya adalah IPO (Input Proses Output) Pengembangannya menjadi :: Originating -&gt; input -&gt; proses -&gt; Output -&gt; Distribution.	1
2	Apa itu Pseude code dan contohnya	Pseudo berarti imitasi dan code berarti kode yang dihubungkan dengan instruksi yang ditulis dalam bahasa komputer (kode bahasa pemrograman). Dan ini adalah contohnya 1. Bentuk 2. Bentuk Percabangan 3. Bentuk Perulangan	1
3	Apa yang dimaksud dengan logika ???	Secara etimologis, logika adalah istilah yang dibentuk dari kata logikos yang berasal dari kata benda logos. Kata logos, berarti sesuatu yang diutarakan, suatu pertimbangan akal (pikiran), kata, percakapan, atau ungkapan lewat bahasa.	1
4	Jelaskan definisi flowchart dan contoh jenisnya	Flowchart atau Bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Ada beberapa jenis flowchart diantaranya: 1. Bagan alir sistem (systems flowchart). 2. Bagan alir dokumen (document flowchart). 3. Bagan alir skematik (schematic flowchart). 4. Bagan alir program (program flowchart). 5. Bagan alir proses (process flowchart)..	1
Jumlah Skor Maksimal			4

### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : TIK  
Kelas/ Semester : X / 1

No	Aspek yang dinilai	Indikator Keberhasilan	Penilaian			
			Ya			Tidak
			90 - 100	80 - 90	65-80	<65
1	Kemampuan memilih Alur logika teknik yang sesuai	Prosedur/proses kerja sesuai SOP Alur yang dipilih sesuai dengan standar.				
2	Kemampuan menggunakan Alur Logika teknik sesuai SOP	Prosedur/proses kerja sesuai SOP Penggunaan peralatan sesuai SOP				
3	Laporan praktek	Laporan sesuai konsep Prosedur/proses kerja sesuai SOP				
4	Kesehatan dan keselamatan kerja	Kegiatan berlangsung sehat dan selamat sesuai dengan UU K3				

Materi Pokok : Alur logika pemograman komputer  
Waktu Pengamatan : .....

**Soal: membuat alur logika pemograman komputer**

Keterangan

Batas kompeten diberi nilai 65. Gradasi nilai adalah sebagai berikut:

- 65-80** (baik) = mencapai kompetensi **sesuai** standar minimal yang ditetapkan kriteria kinerja dengan **bantuan pembimbing**;
- 81-90** (amat baik) = mencapai kompetensi **sesuai** standar minimal yang ditetapkan kriteria kinerja **secara mandiri**, dan
- 91-100** (istimewa) = mencapai kompetensi **melebihi** standar minimal yang ditetapkan kriteria kinerja **secara mandiri**.

Nilai Kerja (Nkj) diambil dari nilai terendah diantara nilai pencapaian setiap indikator keberhasilan.

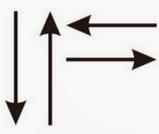
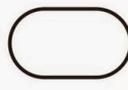
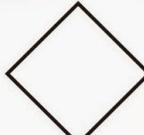
## LAMPIRAN 2. MATERI PEMBELAJARAN

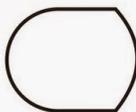
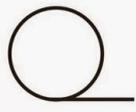
Satuan Pendidikan	: SMK Pembangunan Bukittinggi
Mata Pelajaran	: pemograman dasar
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Alur logika pemograman komputer
Alokasi Waktu	: 10 menit

### FLOWCHART

Flowchart adalah cara penulisan algoritma dengan menggunakan notasi grafis. Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan atau langkah-langkah dari suatu program dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Penulisan algoritma dengan cara flowchart dilakukan dengan menggunakan simbol. Dengan demikian simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan proses digambarkan dengan garis penghubung. Dengan menggunakan flowchart, kita akan mudah melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah. Penulisan algoritma dengan menggunakan cara flowchart kurang efektif untuk penulisan algoritma yang panjang karena akan menghisap banyak tempat. Dalam pembuatan flowchart tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena flowchart merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisis suatu masalah yang nantinya akan diubah menjadi program komputer. Tetapi, ada beberapa anjuran yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Flowchart digambarkan di suatu halaman dimulai dari sisi atas ke bawah atau dari sisi kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan dengan menggunakan bahasa dan simbol yang tepat dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembaca.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas. Hanya terdapat satu titik awal dan satu titik terakhir.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan deskripsi kata kerja, misalkan "menghitung nilai rata-rata".
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktivitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakkan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
7. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

	<b>Flow Direction symbol</b> Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.
	<b>Terminator Symbol</b> Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.
	<b>Processing Symbol</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	<b>Simbol Manual Operation</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer
	<b>Simbol Decision</b> Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
	<b>Simbol Input-Output</b> Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya

	<b>Simbol Manual Input</b> Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	<b>Simbol Preparation</b> Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	<b>Simbol Predefine Proses</b> Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	<b>Simbol Display</b> Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	<b>Simbol disk and On-line Storage</b> Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	<b>Simbol magnetik tape Unit</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	<b>Simbol Punch Card</b> Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<b>Simbol Dokumen</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.