



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Nama Sekolah : SMK NEGERI 2 BONDOWOSO
Kelas/Semester : X/GANJIL
Tahun Pelajaran: 2020/2021
Mata Pelajaran : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Komp. Keahlian : PARIWISATA
Alokasi Waktu : 9 JP X 45 menit (3X pertemuan)
Materi Pokok : Algoritma Komputer

A. Kompetensi Inti

3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Pariwisata.

Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

1. KD pada KI pengetahuan

3.1 Memahami logika dan algoritma computer

2. KD pada KI keterampilan

4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

3.1.1 Menjelaskan konsep logika.

3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi.

4.1.2 Membuat program sederhana menggunakan perangkat lunak

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan konsep dan struktur algoritma pemrograman dengan disiplin, bekerja sama dan santun.
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan algoritma dengan bahasa natural dengan disiplin, bekerja sama dan santun.
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan variabel, tipe data dan operator yang ada pada bahasa pemrograman dengan disiplin, bekerja sama dan santun.
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu menjelaskan konsep flowchart dan penggunaan tool flowchart dengan disiplin, bekerja sama dan santun.
- Setelah praktik, peserta didik mampu membuat program sederhana menggunakan perangkat lunak dengan disiplin, bekerja sama dan santun.

E. Materi Pembelajaran

- Algoritma
- Pemrograman
- Flowchart (Diagram Alir)

F. Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN

Mengkondisikan kelas maya Moodle melalui grup WhatsApp, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran, meminta berdoa sebelum mengikuti pembelajaran.

KEGIATAN INTI

Pertemuan 1

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://youtu.be/9Xo7-qp5pVA> yang dibagikan melalui kelas maya Moodle.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Moodle terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi logika dan algoritma komputer.
- Peserta didik diminta menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif pada kolom komen kelas maya Moodle terkait materi.

Pertemuan 2

- Peserta didik diminta melakukan penelusuran, pengamatan, dan mempelajari link materi di <https://youtu.be/9Xo7-qp5pVA> yang dibagikan melalui kelas maya Moodle.
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Moodle terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.

Pertemuan 3

- Peserta didik diminta untuk membuat algoritma kedalam sebuah flowchart
- Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada kolom komen kelas maya Moodle terkait materi.
- Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- Guru menunjuk Peserta didik untuk mempresentasikan hasil algoritma dan bagan alir yang telah dibuatnya menggunakan media video Conference WEBEX atau Google Meet.

PENUTUP

Melalui grup WhatsApp mengarahkan Peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam..

G. Media dan Alat Pembelajaran

- Internet
- Laptop / HP
- Moodle
- WhatsApp
- Webex / Google Meet
- Youtube

H. Penilaian

Pengetahuan

- Teknik : Quiz
- Instrumen : Soal

Keterampilan

- Teknik : Penugasan
- Instrumen : Hasil Proyek

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 2 Bondowoso

Bambang Sutjipto, S.Pd., M.Si
NIP. 19620220 198703 1 005

Bondowoso, 20 Juli 2020
Guru Pengajar,

Yuliati Wardatus Sholiha, S.Kom
NIP. 19800710 200902 2 002

