

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Pancur Batu
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Tema : Struktur Percabangan
Kelas/ Semester : X/ I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021
Durasi : 1 x 10 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 3.7. Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 4.7. Membuat kode program struktur kontrol percabangan

C. IPK

- 3.7.1 Mengidentifikasi struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 3.7.2 Menganalisis struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 3.7.3 Menjelaskan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 4.7.1 Membuat algoritma struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 4.7.2 Membuat flowchart struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
- 4.7.3 Membuat kode programstruktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran:

1. Melalui pengamatan video, membaca modul dan tanya jawab peserta didik mampu mengidentifikasi struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan tepat.
2. Melalui pengamatan video, membaca modul dan tanya jawab peserta didik mampu menganalisis struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan tepat.
3. Melalui pengamatan video, membaca modul dan tanya jawab peserta didik mampu menjelaskan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan tepat.
4. Melalui kegiatan praktikum, melihat media presentasi dan eksplorasi di internet, peserta didik mampu membuat algoritma struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan kreatif dan inovatif.
5. Melalui kegiatan praktikum, melihat media presentasi dan ekplorasi di internet, peserta didik mampu membuat flowchart struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan kreatif dan inovatif.
6. Melalui kegiatan praktikum, melihat media presentasi dan ekplorasi di internet, peserta didik mampu membuat kode program struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman dengan kreatif dan inovatif.

Kegiatan Inti	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengakomodasikan kesiapan daring dan mengingatkan peserta didik untuk bergabung di Zoom Meet 30 menit sebelum dimulai2. Guru mengshare Link Zoom Meeting, Google Class Room, Google Form, dan WA Group3. Guru membentuk kelompok

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberi salam 5. Siswa dan guru berdoa 6. Guru mengecek kehadiran siswa
Langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimulus : Guru menampilkan tayangan tentang struktur kontrol percabangan 2. Identifikasi masalah : Siswa secara berkelompok mendiskusikan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman 3. Data Collecting : Siswa menggali informasi tentang struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman 4. Verification : Guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkenaan tentang struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman 5. Generalization : Siswa menyajikan dalam bentuk hasil diskusi kelompok tentang struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman, Siswa membuat kesimpulan.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan dan refleksi dari materi yang sudah dipelajari 2. Guru menanggapi kesimpulan yang diberikan siswa dengan pujian 3. Guru menyampaikan materi untuk minggu depan. 4. Guru meminta siswa untuk memimpin doa. 5. Guru memberi motivasi dan salam penutup

E. Penilaian

- a. Teknik Penilaian
 - 1) Sikap (terlampir)
 - 2) Pengetahuan (terlampir)
 - 3) Keterampilan (terlampir)

- b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - 1) Program Remedial
 - Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70, mengikuti program remedial yang dilaksanakan pada hari Selasa pukul 16.30 s.d 17.30 WIB melalui Zoom Meet
 - Media yang dibutuhkan: Lembar Kerja Siswa
 - Aktivitas pembelajaran remedial: pembelajaran ulang dengan tutor sebaya dengan menggunakan WA Group.
 - 2) Program Pengayaan
 - Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari sama dengan 85, mengikuti program pengayaan yang dilaksanakan selesai pembelajaran daring sekolah dengan menggunakan Zoom Meet
 - Media yang dibutuhkan: Lembar Kerja Siswa
 - Aktivitas pembelajaran: Siswa membuat denah jaringan komputer sekolah di atas karton lengkap dengan komponen-komponen yang dibutuhkan dan topologi yang dipakai.

F. Bahan Ajar (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pancur Batu,
Pelajaran Informatika

Pancur Batu, Oktober 2020

Guru Mata

Drs. JONI, M.Si
SIREGAR, ST.
NIP. 196612101995121001
197805252009042003

RESTAULI BETESDA
NIP.