

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK NEGERI 2 PEKANBARU
Mata Pelajaran	:	PEMOGRAMAN DASAR
Kelas/Semester	:	X / GANJIL
Alokasi Waktu	:	1 JP (1 x 45 Menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik 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 melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari sempurnanya ciptaan Tuhan tentang alam dan fenomenanya dalam mengaplikasikan pemograman dasar pada kehidupan sehari-hari.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai ajaran agama sebagai tuntunan dalam mengaplikasikan pemograman dasar pada kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam mengaplikasikan Operasi aritmatika dan logika pada kehidupan sehari-hari.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam mengaplikasikan operasi aritmatika dan logika pada kehidupan sehari-hari
- 3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika
 - 3.5.1 Menjelaskan operator aritmatika
- 4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika
 - 4.5.1 Membuat aplikasi operasi aritmatika

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan membaca bahan text PDF dan teks power point, peserta didik dapat menjelaskan operator aritmatika
- Melalui kegiatan membaca bahan text PDF dan teks power point, peserta didik dapat membuat operasi aritmatika

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Operator aritmatika
2. Operasi aritmatika

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik.
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Daring)
3. Metode : Tanya jawab, eksplorasi, Praktik penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	AlokasiWaktu
Pendahuluan	- Motivasi : - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa memulai pembelajaran dalam Forum Google Classroos (GC) - Memeriksa kehadiran peserta didik di GC - Memberikan informasi pentingnya kejujuran, ketelitian dan disiplin dalam melaksanakan segala sesuatu melalui forum di GC - Apersepsi: - Tanya jawab seputar kegiatan yang dilakukan sehari-hari - Menginformasikan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.	5 menit/ pertemuan
Kegiatan Inti	Mengamati Siswa mengamati materi padabahann PDF dan Power Point, tentang operator aritmatika yang telah di upload oleh guru ke GC Menanya - Jenis-jenis operator aritmatika Contoh penggunaan operator aritmatika Mengeksplorasi - Membuat kode program operator aritmatika menggunakan bahasa C++ - Melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan kesalahan program Mengasosiasi Menerapkan struktur penulisan program dan	35 menit/ pertemuan

	pembuatan program operasi aritmatika Mengkomunikasikan Peserta didik membuat laporan dalam ms. Word dan mengirimnya melalui GC atau Email	
Penutup	Setiap siswa melakukan refleksi pembelajaran - Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi - Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. - Peserta didik menyimpulkan materi dibawah bimbingan guru - Guru memberikan tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya	5 menit/ pertemuan

G. ALAT/BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Media - Laptop/Komputer/ Smartphone

- Aplikasi zoom
- Aplikasi Google Classroom
- Aplikasi google Form
- Aplikasi C++

- Alat/Bahan - Koneksi internet

- Buku/ modul
- Alat tulis

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Panduan Guru
2. Buku-buku dan referensi lain yang relevan
3. Media cetak/elektronik

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Hasil analisis teknik dan instrumen penilaian

Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian	Instrumen
3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika	1. Tes tertulis 2. Penugasan	1. Soal tes tertulis 2. Lembar tugas dan lembar penilaian tugas
4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika	5 Tes Praktek /unjuk kerja	1. Lembar soal 2. Praktik dan lembar observasi unjuk kerja

Pekanbaru, Juli 2020

Mengetahui

Kepala SMK Negeri 2 Pekanbaru

Guru Mata Pelajaran

H. PERI DASWANDI, M.Pd
NIP. 19660110 199103 1 004

RINI NOVRIANI, ST
NIP. –

LAMPIRAN SOAL

NB. Soal dibuat dalam GC menggunakan Form Quiz dengan pemberian nilai, 5 point untuk tiap soal yang benar.

1. Operator merupakan simbol yang biasa dilibatkan dalam program untuk melakukan suatu operasi atau manipulasi, berikut yang bukan merupakan penggunaan operator adalah ...

- a. Menjumlahkan dua nilai
- b. Memberikan nilai ke duatu variabel
- c. Mebandingkan kesamaan dua nilai
- d. Menginputkan suatu nilai
- e. Semua jawaban benar

2. Yang bukan termasuk Jenis operator yaitu ...

- a. Penugasan
- b. Aritmatika
- c. Hubungan
- d. Logika
- e. Penambahan

3. Operator Logika yang menyatakan “atau” dalam lambang berikut ini adalah ...

- a. &&
- b. ||
- c. !
- d. <>
- e. =

4. Hal – Hal yang harus diperhatikan dalam pemakaian fungsi cout

- a. Memakai penentu format
- b. Memberi pergantian baris secara otomatis
- c. Tidak memerlukan penentu lebar field
- d. Tidak boleh menggunakan spasi
- e. Variabelnya harus menggunakan operator alamat

5. Yang termasuk tipe data untuk bilangan bulat adalah ...

- a. float
- b. void
- c. long
- d. double
- e. int

6. Fungsi yang berguna untuk menghapus buffer didalam I/O adalah ...

- a. flush(stdin);
- b. fflush(sdin);
- c. fflush(stdin);
- d. fflush(stdin);
- e. fflush(stdin);

7. Penggunaan aritmatika yang benar yaitu ...

- a. t=t+angka;
- b. foat r,I,x,t=0;
- c. while(i<=3);

- d. `for(x=1,x<=10,X++);`
- e. `i++;`

8. Fungsi yang bukan berguna untuk menampilkan data ke layar monitor dalam C++ ...

- a. `printf()`
- b. `cout`
- c. `putchar()`
- d. `cin`
- e. bukan salah satu diatas

9. Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah yang disusun secara sistematis disebut

- a. **Algoritma**
- b. Flowchart
- c. Variabel
- d. Tipe Data
- e. Konstanta

10. Pemberian nama variabel yang benar adalah ...

- a. `%nilai`
- b. `nilai_mahasiswa`
- c. `nama mahasiswa`
- d. `&panjang`
- e. `alamat!`

11. Dalam Pemberian nama variabel karakter maksimal yang bisa digunakan sebanyak ...

- a. 8
- b. 16
- c. **32**
- d. 64
- e. 128

12. Yang bukan termasuk dalam deklarasi PadaC++ adalah ...

- a. Fungsi
- b. Variabel
- c. Konstanta
- d. **Kepala Program**
- e. Variabel

13. Contoh Bentuk Deklarasi variabel bertipe char adalah ...

- a. `int x;`
- b. `#define nilai 50;`
- c. `void main()`
- d. `char panjang,a,huruf[10];`
- e. `#include <stdio.h>`

14. Berikut ini yang termasuk operator aritmatika yaitu

- a. `*`
- b. `/`

- c. %
- d. +
- e. Semua benar

15. Yang bukan ketentuan dalam penggunaan perintah cout yaitu ...

- a. Untuk data karakter
- b. Diakhiri dengan penekanan tombol enter
- c. Cursor akan pindah baris
- d. Tidak memerlukan penentu format
- e. Harus diawali dengan perintah cin

16. Jenis Operator yang disediakan oleh C++ adalah ...

- a. aritmatika
- b. Perbandingan
- c. Konstanta
- d. Tetap
- e. Variabel

17. Yang termasuk tipe data perbandingan adalah ...

- a. Penjumlahan
- b. Pengurangan
- c. Perkalian
- d. Pembagian
- e. kurang dari

18. Yang termasuk operator logika ingkaran adalah ...

- a. !
- b. &&
- c. <>
- d. ||
- e. >=

19. Operator untuk peningkatan nilai bertambah 1 termasuk dalam operator ...

- a. Unary
- b. Aritmatika
- c. Bitwise
- d. Perbandingan
- e. Hubungan

20. Yang termasuk contoh operator penugasan adalah ...

- a. A=A*Y;
- b. 9 % 2 = 1;
- c. Bil <= 100;
- d. Bil ! 10;
- e. 5 & 5;