

TUGAS PRODUK RPP
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

RPP

PEMROGRAMAN DASAR



PPG 2020 Angkatan Ke-1
UNIVERSITAS NEGERI MALANG

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

RIA ANISAA

NIM. 203153772640

TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA - 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pamekasan
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Kelas/ Semester : X/ I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021
Durasi : 3 X 45 Menit
Pertemuan ke- : 6

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Spiritual)	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2 (Sikap)	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
KI-3 (Pengetahuan) :	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Pemrograman Dasar. 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..
KI-4 (Keterampilan) :	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Pemrograman Dasar. 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4. Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi	3.4.1. Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi 3.4.2. Menjelaskan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi.
4.4. Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi	4.4.1. Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi 4.4.2. Mendemonstrasikan kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan **saintifik**, model pembelajaran **Discovery Learning** serta Melalui **tayangan materi dengan menggunakan media web meeting (zoom meeting /google meet)** dan contoh yang diberikan guru, serta diskusi **yang dilakukan oleh guru dan peserta didik**, maka **peserta didik** mampu:

1. Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi secara **mandiri dan kreatif**
2. Menjelaskan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dengan **komunikatif dan bersahabat**.
3. Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi secara **kreatif**
4. Mendemonstrasikan kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi dengan **komunikatif dan bersahabat**

D. Materi Pembelajaran

1. Tipe data

Tipe data adalah himpunan yang dapat anda temui pada semua data. Dengan memahami tipe data, anda juga dapat menentukan suatu nilai dapat dimiliki dari data tersebut atau tidak. Salah satu bentuk penerapan tipe data dalam kehidupan sehari – hari adalah pada bilangan bulat. Lebih kongkritnya lagi suatu tipe data dapat ditemui dalam dunia pemrograman komputer. Di dalam tahap awal

pembuatan program, anda harus menentukan terlebih dahulu tipe data yang digunakan. Contoh tipe data yang sering digunakan para programmer adalah *Integer*, *Real*, *Double*, *Char*, *String* dan masih banyak lagi lainnya. Setelah menentukan tipe data yang akan digunakan seorang programmer akan langsung mendeklarasikan di awal tahapnya. Hal ini ditujukan untuk memberi batasan atau kategori khusus pada data yang akan digunakan oleh program. Penentuan memori juga dapat ditentukan ketika tipe data sudah dipilih

2. Variabel

Variabel adalah suatu tempat yang digunakan untuk menampung data atau konstanta di memori yang mempunyai nilai yang dapat berubah-ubah selama proses program. sifat dari variabel adalah sementara atau tidak permanen, artinya data atau nilai yang tersimpan dalam variabel akan hilang ketika program dimatikan. dapat kita simpulkan bahwa variable merupakan salah satu konsep media penyimpanan pada bahasa pemograman. Setiap variable dalam bahasa pemograman akan memiliki identifier atau nama yang unique, ukuran / size, tipe dan nilai atau value yang disimpan.

3. Konstanta

Konstanta adalah variabel yang nilainya bersifat tetap dan tidak dapat diubah sepanjang kode program. Umumnya konstanta digunakan untuk nilai yang tidak akan berubah, seperti nilai phi dalam matematika yang bernilai 3.14, atau kecepatan_cahaya yang bernilai 299.792.458 m/s. Berbeda dengan *variabel*, konstanta harus diisi nilai pada saat deklarasi. konstanta hanya dapat diisi dengan tipe data dasar, yakni char, integer, real, boolean, serta tipe data string dan set. Penulisan nama konstanta juga mengikuti aturan penulisan identifier.

4. Operator

Operator adalah simbol atau tanda yang jika diletakkan pada dua buah *operand* (*data*) dapat menghasilkan sebuah hasil, *operator* berupa simbol yang digunakan untuk menyusun suatu ekspresi dengan melibatkan satu atau beberapa *operand*. Contohnya pada matematika dimana tanda tambah ('+') jika diletakkan di antara dua buah angka akan menghasilkan angka lain hasil pertambahan dari dua angka tersebut. Dalam pemrograman operator terdiri dari operator aritmatika , operator logika , dan operator perbandingan

5. Ekspresi

Ekspresi adalah transformasi nilai menjadi keluaran yang dilakukan melalui suatu perhitungan (komputasi). Ekspresi terdiri atas operand dan operator, contoh ekspresi misalnya “ $a + b$ ”. Hasil Evaluasi dari sebuah Ekspresi adalah nilai yang sesuai dengan type operand yang dipakai.

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab
3. Model : *Discovery Learning*

F. Langkah Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN I				
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Media Daring	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan (15 menit)			
	Salam	Guru : mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran Peserta Didik: menjawab salam guru dengan kompak	Zoom Meeting / Google Meeting	1'
	Doa (memulai Pelajaran)	Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT Peserta didik: berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1'
	Kehadiran	Guru: mengecek kehadiran		3'

		<p>peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi</p> <p>Peserta didik: menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab “Hadir ” (semua peserta didik mengaktifkan kamera video)</p>	
	Apersepsi dan Motivasi	<p>Guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; • membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran <p>Peserta Didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang 	10'

		<p>diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 		
2.	Kegiatan Inti (105 menit)			
	Stimulus	<p>Guru: menampilkan tayangan tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi.</p> <p>Peserta Didik: mengamati, memperhatikan, dan memahami tayangan tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi</p>	Zoom Meeting / Google Meeting	10'
	Identifikasi Masalah	<p>Guru: menanyakan maksud dari tayangan tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi.</p> <p>Peserta Didik: secara aktif menjawab pertanyaan guru tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dengan semangat,</p>		20'

		komunikatif, dan bertanya apa yang masih kurang dipahami	
	Pengumpulan data	<p>Guru: meminta Peserta didik menggali informasi tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi</p> <p>Peserta Didik: menggali informasi tentang tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi</p>	30'
	Pembuktian	<p>Guru: meminta peserta didik dengan memanggil secara acak dan berdiskusi dengan teman sekelas untuk menjelaskan hasil dari pencarian informasi tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi</p> <p>Peserta didik: menjelaskan hasil dari pencarian informasi tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dengan komunikatif dan bersahabat serta teman lainnya menanggapi hasil penjelasan temannya dengan sopan</p>	25'
	Menarik Kesimpulan	<p>Guru: menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dijelaskan</p>	10'

		<p>Peserta didik: memaparkan hasil kesimpulan yang dapat diambil dari hasil diskusi tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dengan</p> <p>komunikatif, bersahabat, dan sopan</p>		
3.	Penutup (15 menit)			
	Refleksi	<p>Guru: mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</p> <p>Peserta didik: aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</p>	Zoom Meeting / Google Meeting	10'
		<p>Guru: mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</p> <p>Peserta didik: aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</p>		
	Tindak lanjut	<p>Guru: memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p>		3'

		Peserta didik: memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	
	Do'a (Mengakhiri Pelajaran)	Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum mengakhiri pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT Peserta didik: berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar ilmu yang diperoleh mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	1'
	Salam	Guru: mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran Peserta didik: menjawab salam guru dengan kompak	1'

G. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Video Pembelajaran.
- 2 Slide Powerpoint.
- 3 Zoom Meeting / Google Meet
- 4 PC (Personal Computer)
 - a. Bagi Guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran
 - b. Bagi Peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas

H. Sumber Belajar

1. Modul Pemrograman Dasar
2. Internet

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. santun b. jujur c. percaya diri d. bertanggung jawab e. kerjasama	Observasi kinerja dengan Rubrik	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi	Test (PG dan Essay)	Diakhir pembelajaran
3.	Keterampilan Portofolio tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dalam pemrograman komputer	Portofolio	Pada saat pengumpulan tugas

Pamekasan, 19 September 2020

Mengetahui,

Kepala SMKN 3 Pamekasan

Guru Mata Pelajaran

Drs. MIFTAHOL
NIP. 19600826 198603 1 014

RIA ANISAA, S.Pd.
NIP. --

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pamekasan
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Kelas/ Semester : X/ I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021
Durasi : 3 X 45 Menit
Pertemuan ke- : 8

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Spriritual)	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2 (Sikap)	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
KI-3 (Pengetahuan)	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Pemrograman Dasar. 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..
KI-4 (Keterampilan)	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Pemrograman Dasar. 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5. Menerapkan operasi aritmatika dan logika	3.5.1. Menerapkan operasi aritmatika dan logika
4.5. Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika	3.5.2. Menganalisis operasi aritmatika dan logika
	4.5.1. Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika
	4.5.2. Mendemonstrasikan kode program dengan operasi aritmatika dan logika

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan **saintifik**, model pembelajaran **Discovery Learning** serta Melalui **tayangan materi dengan menggunakan media web meeting (zoom meeting /google meet)** dan contoh yang diberikan guru, serta diskusi **yang dilakukan oleh guru dan peserta didik**, maka **peserta didik** mampu:

1. Menerapkan operasi aritmatika dan logika secara **mandiri dan kreatif**
2. Peserta didik dapat Menganalisis operasi aritmatika dan logika secara **mandiri**
3. Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika secara **kreatif dan mandiri**
4. Mendemonstrasikan kode program dengan operasi aritmatika dan logika dengan **komunikatif dan bersahabat**

D. Materi Pembelajaran

1. Operasi Aritmatika

Operasi dasar aritmatika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, walaupun operasi-operasi lain yang lebih canggih (seperti persentase, akar kuadrat, pemangkatan, dan logaritma) kadang juga dimasukkan ke dalam kategori ini. Perhitungan dalam aritmatika dilakukan menurut suatu urutan operasi yang menentukan operasi aritmatika yang mana lebih dulu dilakukan. Operator aritmatika adalah operator yang digunakan untuk melakukan operasi-operasi perhitungan aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dll.

2. Operasi Logika

Operasi logika adalah proses yang melibatkan beberapa operator logika seperti AND, OR, NOR, XOR dan operator logika lainnya yang menghasilkan nilai true dan false atau menghasilkan nilai benar dan salah. operasi logika ini sangat sering sekali digunakan di algoritma dan bahasa pemrograman dasar.

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab
3. Model : *Discovery Learning*

F. Langkah Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN I				
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Media Daring	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan (15 menit)			
	Salam	Guru : mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran Peserta Didik: menjawab salam guru dengan kompak	Zoom Meeting / Google Meeting	1'
	Doa (memulai Pelajaran)	Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT Peserta didik: berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1'
	Kehadiran	Guru: mengecek kehadiran		3'

		<p>peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi</p> <p>Peserta didik: menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab “Hadir ”</p> <p>(semua peserta didik mengaktifkan kamera video)</p>		
	<p>Apersepsi dan Motivasi</p>	<p>Guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; • membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran <p>Peserta Didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang 		<p>10'</p>

		<p>diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 		
2.	Kegiatan Inti (105 menit)			
	Stimulus	<p>Guru: menampilkan tayangan tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika</p> <p>Peserta Didik: mengamati, memperhatikan, dan memahami tayangan tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika</p>	Zoom Meeting / Google Meeting	10'
	Identifikasi Masalah	<p>Guru: menanyakan maksud dari tayangan tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika</p> <p>Peserta Didik: secara aktif menjawab pertanyaan guru tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika dengan semangat, komunikatif, dan bertanya apa yang masih kurang dipahami</p>		20'
	Pengumpulan	<p>Guru: meminta Peserta didik</p>		30'

	data	<p>menggali informasi lebih dalam dan memberikan contoh tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika</p> <p>Peserta Didik: menggali informasi dan mencari contoh tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika dengan mandiri dan bersemangat</p>		
	Pembuktian	<p>Guru: meminta peserta didik dengan memanggil secara acak dan berdiskusi dengan teman sekelas untuk menjelaskan hasil dari pencarian informasi tentang operasi aritmatika dan logika</p> <p>Peserta didik: menjelaskan hasil dari pencarian informasi dan memberikan contoh tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika dengan komunikatif dan bersahabat serta teman lainnya menanggapi hasil penjelasan temannya dengan sopan</p>		25'
	Menarik Kesimpulan	<p>Guru: menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dijelaskan</p> <p>Peserta didik: memaparkan hasil kesimpulan yang dapat diambil dari hasil diskusi tentang penggunaan operasi</p>		10'

		aritmatika dan logika dengan komunikatif, bersahabat, dan sopan		
3.	Penutup (15 menit)			
	Refleksi	<p>Guru: mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</p> <p>Peserta didik: aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</p>	Zoom Meeting / Google Meeting	10'
		<p>Guru: mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</p> <p>Peserta didik: aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</p>		
	Tindak lanjut	<p>Guru: memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>Peserta didik: memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p>		3'

	Do'a (Mengakhiri Pelajaran)	<p>Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum mengakhiri pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT</p> <p>Peserta didik: berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar ilmu yang diperoleh mendapatkan ridho dari ALLAH SWT</p>		1'
	Salam	<p>Guru: mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran</p> <p>Peserta didik: menjawab salam guru dengan kompak</p>		1'

G. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Video Pembelajaran.
- 2 Slide Powerpoint.
- 3 Zoom Meeting / Google Meet
- 4 PC (Personal Computer)
 - a. Bagi Guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran
 - b. Bagi Peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas

H. Sumber Belajar

1. Modul Pemrograman Dasar
2. Internet

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. santun b. jujur c. percaya diri d. bertanggung jawab e. kerjasama	Observasi kinerja dengan Rubrik	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika	Test (PG dan Essay)	Diakhir pembelajaran
3.	Keterampilan Portofolio tentang penggunaan operasi aritmatika dan logika dalam pemrograman komputer	Portofolio	Pada saat pengumpulan tugas

Mengetahui,
Kepala SMKN 3 Pamekasan

Drs. MIFTAHOL
NIP. 19600826 198603 1 014

Pamekasan, 19 September 2020

Guru Mata Pelajaran

RIA ANISAA, S.Pd.
NIP. --

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pamekasan
 Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
 Kelas/ Semester : X/ I (Satu)
 Tahun Pelajaran : 2020/ 2021
 Durasi : 3 X 45 Menit
 Pertemuan ke- : 10

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Spriritual)	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2 (Sikap)	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
KI-3 (Pengetahuan)	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Pemrograman Dasar. 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..
KI-4 (Keterampilan)	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Pemrograman Dasar. 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	3.6.1. Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman 3.6.2. Menganalisis struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman
4.6. Membuat kode program struktur kontrol percabangan	4.6.1. Membuat kode program struktur kontrol percabangan 4.6.2. Mendemonstrasikan kode program struktur kontrol percabangan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan **saintifik**, model pembelajaran **Discovery Learning** serta Melalui **tayangan materi dengan menggunakan media web meeting (zoom meeting /google meet)** dan contoh yang diberikan guru, serta diskusi **yang dilakukan oleh guru dan peserta didik**, maka **peserta didik** mampu:

1. Peserta didik dapat Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman secara **mandiri**
2. Peserta didik dapat Menganalisis struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman secara **kreatif**
3. Membuat kode program struktur kontrol percabangan secara **kreatif dan mandiri**
4. Mendemonstrasikan kode program struktur kontrol percabangan dengan **komunikatif dan bersahabat**

D. Materi Pembelajaran

- **Struktur kontrol percabangan**

Struktur kontrol percabangan adalah kondisi dimana alir program memilih beberapa kemungkinan solusi yang harus dilakukan. Pemilihan kondisi tersebut harus dilakukan jika kondisi yang dihadapi menghasilkan nilai benar (true).

1. Statement if
2. Statement if ... else
3. Statement if bersarang
4. Percabangan Switch

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Penugasan, diskusi, tanya jawab
3. Model : *Discovery Learning*

F. Langkah Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN I				
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Media Daring	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan (15 menit)				
	Salam	Guru : mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran Peserta Didik: menjawab salam guru dengan kompak	Zoom Meeting / Google Meeting	1'
	Doa (memulai Pelajaran)	Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT Peserta didik: berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		1'
	Kehadiran	Guru: mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi Peserta didik: menjawab presensi dari guru dengan		3'

		<p>mengacungkan tangan dan menjawab “Hadir ” (semua peserta didik mengaktifkan kamera video)</p>	
	<p>Apersepsi dan Motivasi</p>	<p>Guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; • membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran <p>Peserta Didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru • memahami tujuan 	<p>10'</p>

		pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik		
2.	Kegiatan Inti (105 menit)			
	Stimulus	Guru: menampilkan tayangan tentang struktur kontrol percabangan Peserta Didik: mengamati, memperhatikan, dan memahami tayangan tentang struktur kontrol percabangan	Zoom Meeting / Google Meeting	10'
	Identifikasi Masalah	Guru: menanyakan maksud dari tayangan tentang struktur kontrol percabangan Peserta Didik: secara aktif menjawab pertanyaan guru tentang struktur kontrol percabangan dengan semangat, komunikatif, dan bertanya apa yang masih kurang dipahami		20'
	Pengumpulan data	Guru: meminta Peserta didik menggali informasi lebih dalam dan membuat contoh tentang struktur kontrol percabangan Peserta Didik: menggali informasi dan membuat contoh tentang struktur kontrol percabangan dengan		30'

		mandiri dan bersemangat		
	Pembuktian	<p>Guru: meminta peserta didik dengan memanggil secara acak dan berdiskusi dengan teman sekelas untuk menjelaskan hasil dari pencarian informasi tentang struktur kontrol percabangan</p> <p>Peserta didik: menjelaskan hasil dari pencarian informasi dan memberikan contoh tentang struktur kontrol percabangan dengan komunikatif dan bersahabat serta teman lainnya menanggapi hasil penjelasan temannya dengan sopan</p>		25'
	Menarik Kesimpulan	<p>Guru: menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dijelaskan</p> <p>Peserta didik: memaparkan hasil kesimpulan yang dapat diambil dari hasil diskusi tentang struktur kontrol percabangan dengan komunikatif, bersahabat, dan sopan</p>		10'
3.	Penutup (15 menit)			
	Refleksi	Guru: mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan	Zoom Meeting / Google Meeting	10'

		reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi Peserta didik: aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias		
		Guru: mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. Peserta didik: aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias		
	Tindak lanjut	Guru: memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Peserta didik: memperhatikan dan mencatat tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		3'
	Do'a (Mengakhiri Pelajaran)	Guru: menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum mengakhiri pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berrjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT Peserta didik: berdo'a		1'

		menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar ilmu yang diperoleh mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	
	Salam	Guru: mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran Peserta didik: menjawab salam guru dengan kompak	1'

G. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Video Pembelajaran.
- 2 Slide Powerpoint.
- 3 Zoom Meeting / Google Meet
- 4 PC (Personal Computer)
 - a. Bagi Guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran
 - b. Bagi Peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas

H. Sumber Belajar

1. Modul Pemrograman Dasar
2. Internet

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. santun b. jujur c. percaya diri d. bertanggung jawab e. kerjasama	Observasi kinerja dengan Rubrik	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan tentang struktur kontrol percabangan	Test (PG dan Essay)	Diakhir pembelajaran
3.	Keterampilan Portofolio struktur kontrol percabangan dalam pemrograman komputer	Portofolio	Pada saat pengumpulan tugas

**Mengetahui,
Kepala SMKN 3 Pamekasan**

**Drs. MIFTAHOL
NIP. 19600826 198603 1 014**

Pamekasan, 19 September 2020

Guru Mata Pelajaran

**RIA ANISAA, S.Pd.
NIP. --**