

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH TOLITOLI
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / 1
Program	: TKI
Materi Pokok	: Algoritma dan Pemrograman
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit

B. KOMPETENSI INTI:**KI 3 Pengetahuan**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika* 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 menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika*. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

C. KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Menerapkan Alur Algoritma pemrograman Komputer
- 4.1. Membuat alur logika Pemrograman Komputer

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.1 Menjelaskan Alur Algoritma Pemrograman
- 3.1.2 Menerapkan Alur logika algoritma Pemrograman

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses pembelajaran diharapkan :

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning, peserta didik dapat menjelaskan algoritma pemrograman serta mampu membuat algoritma yang akan diterapkan dalam suatu pemrograman. Selain itu peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah dengan sebuah algoritma dengan rasa ingin tahu, teliti, mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif selama proses pembelajaran

F. MATERI PELAJARAN (Lampiran 1)

1. Alur Logika Algoritma Pemrograman
2. Menerapkan Alur Algoritma Pemrograman

G. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Mengamati
2. Diskusi
3. Tanya Jawab
4. Penugasan

H. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMELAJARAN

1. Media
 - Google Classroom
 - Power point
 - Watshap
 - Email
2. Alat
 - Komputer/Laptop
 - Handphon

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Deskripsi Kegiatan
a. Pendahuluan	Salam, doa, memotivasi, menjelaskan skenario, dan memastikan.
b. Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan masalah yang akan dipecah menjadi materi, tujuan pembelajaran, dan KD yang ingin dicapai melalui via daring atau via luring2. Guru memastikan peserta didik siap dalam belajar mengambil absen melalui Google Classroom, dan memastikan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran daring. Kemudian meminta peserta didik mengamati unsur- unsur dalam LKS yang telah dibagikan di Google Classroom3. Guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami melalui aplikasi daring4. Guru meminta peserta didik menyajikan hasil dengan cara mempost hasil pekerjaan mereka dalam Google Classroom5. Guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan secara daring. Kemudian guru memberikan evaluasi dan feedback sederhana berbentuk soal melalui Google Form. Dari hasil soal tersebut peserta didik dapat langsung memperoleh hasil dan memberikan pujian pada peserta didik yang memiliki nilai tertinggi dan yang paling cepat dalam pengerjaan soal
c. Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dan siswa menyimpulkan2. Melakukan refleksi/tanya jawab, penugasan, dan informasi untuk materi berikutnya

J. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar yang digunakan adalah:

- a) Modul Bahan Ajar
- b) Buku Algoritma dan Pemrograman
- c) Internet

K. PENILAIAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Ter tertulis berbentuk soal uraian melalui aplikasi Google Classroom	Hasil Kerja Siswa, Portofolio berbentuk rubrik penilaian kerja	Observasi dan Penilaian Diri berbentuk jurnal penilaian sikap dan angket

L. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan / atau Pengayaan)

1. Remedial

Peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, mengerjakan ulang soal evaluasi tentang Algoritma dan Pemrograman

2. Pengayaan

Mengeksplorasi materi tentang Alur logika Algoritma pada bahasa pemrograman

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Tolitoli, Juli 2019

Guru Mapel

Dra. Hj, Nursiah, M.Pd.I
NIP.

Mohammad Nur, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH TOLITOLI
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / 1
Program	: TKI
Materi Pokok	: Algoritma Percabangan
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit

B. KOMPETENSI INTI:**KI 3 Pengetahuan**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika* 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 menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika*. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

C. KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Menerapkan Alur Algoritma Percabangan
- 4.1. Membuat alur logika Percabangan

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.1.1 Menjelaskan Alur Algoritma Percabangan
- 3.1.2 Menerapkan Alur logika Percabangan

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses pembelajaran diharapkan :

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning, peserta didik dapat menjelaskan algoritma percabangan pada pemrograman serta mampu membuat fungsi if yang akan diterapkan dalam suatu pemrograman. Selain itu peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah dengan logika percabangan dengan rasa ingin tahu, teliti, mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif selama proses pembelajaran

F. MATERI PELAJARAN (Lampiran 1)

1. Alur Logika Algoritma Percabangan
2. Menerapkan Alur Algoritma Percabangan

G. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Mengamati
2. Diskusi
3. Tanya Jawab
4. Penugasan

H. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMELAJARAN

1. Media
 - Google Classroom
 - Power point
 - Watshap
 - Email
2. Alat
 - Komputer/Laptop
 - Handphon

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Deskripsi Kegiatan
a. Pendahuluan	Salam, doa, memotivasi, menjelaskan skenario, dan memastikan.
b. Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Menyampaikan masalah yang akan dipecah menjadi materi, tujuan pembelajaran, dan KD yang ingin dicapai melalui via daring atau via luring2. Memastikan peserta didik siap dalam belajar mengambil absen melalui Google Classroom, dan memastikan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran daring. Kemudian meminta peserta didik mengamati unsur- unsur dalam LKS yang telah dibagikan di Google Classroom3. Memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami melalui aplikasi daring4. Meminta peserta didik menyajikan hasil dengan cara mempost hasil pekerjaan mereka dalam Google Classroom5. Meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan secara daring. Kemudian guru memberikan evaluasi dan feedback sederhana berbentuk soal melalui Google Form. Dari hasil soal tersebut peserta didik dapat langsung memperoleh hasil dan memberikan pujian pada peserta didik yang memiliki nilai tertinggi dan yang paling cepat dalam pengerjaan soal
c. Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dan siswa menyimpulkan2. Melakukan refleksi/tanya jawab, penugasan, dan informasi untuk materi berikutnya

J. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar yang digunakan adalah:

- a) Modul Bahan Ajar
- b) Buku Algoritma dan Pemrograman
- c) Internet

K. PENILAIAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Ter tertulis berbentuk soal uraian melalui aplikasi Google Classroom	Hasil Kerja Siswa, Portofolio berbentuk rubrik penilaian kerja	Observasi dan Penilaian Diri berbentuk jurnal penilaian sikap dan angket

L. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan / atau Pengayaan)

1. Remedial

Peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, mengerjakan ulang soal evaluasi tentang Algoritma dan Pemrograman

2. Pengayaan

Mengeksplorasi materi tentang Alur logika Algoritma pada bahasa pemrograman

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Tolitoli, Juli 2019

Guru Mapel

Dra. Hj, Nursiah, M.Pd.I
NIP.

Mohammad Nur, S.Kom