

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	Pemrograman Dasar	Materi Pokok	Logika Pemrograman Komputer
Kelas/Semester	X RPL / Gasal	Alokasi Waktu	1 JP × 30 menit (1× pertemuan)
Kompetensi Dasar	3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer 4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer		
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	3.1.1 Menjelaskan algoritma pemrograman 3.1.2 Menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah 3.1.3 Menjelaskan algoritma pemrograman menggunakan flowchart 3.1.4 Menerapkan flowchart dalam menyelesaikan masalah		

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik diharapkan mampu: 1) **memahami** dan 2) **menerapkan** algoritma dan flowchart, serta 3) **menemukan solusi** dari permasalahan menggunakan algoritma dan flowchart dan 4) **menyajikan** hasil karya solusi dalam bentuk laporan, video, atau model dengan sabar, bertanggung jawab, dan penuh rasa ingin tahu.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (1 x 30 menit)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan Orientasi: Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun. Motivasi: Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib. Apersepsi: Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan KD ini dengan sabar dan tekun.	2 menit
Kegiatan Inti (Model pembelajaran Problem Based Learning) 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan agar peserta didik tahu apa tujuan utama pembelajaran, apa permasalahan yang akan dibahas, bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. 2) Mengorganisasikan peserta didik guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang telah diorientasi, misalnya membantu peserta didik membentuk kelompok kecil, membantu peserta didik membaca masalah yang ditemukan pada tahap sebelumnya, kemudian mencoba untuk membuat hipotesis atas masalah yang ditemukan tersebut. 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya, melaksanakan eksperimen, menciptakan dan membagikan ide mereka sendiri untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya guru membantu peserta didik dalam menganalisis data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya, sesuaikan data dengan masalah yang telah dirumuskan, kemudian dikelompokkan berdasarkan kategorinya. Peserta didik memberi argumen terhadap jawaban pemecahan masalah. Karya bisa dibuat dalam bentuk laporan, video, atau model. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah guru meminta peserta didik untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya. Guru dan peserta didik menganalisis dan mengevaluasi terhadap pemecahan masalah yang dipresentasikan setiap kelompok.	23 menit
Kegiatan Penutup Rangkuman dan Refleksi: 1) Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu. 2) Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun. 3) Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun. Tindak Lanjut: 1) Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan cermat. 2) Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.	5 menit

C. Penilaian

No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal esai
2	Keterampilan	Unjuk kerja	Penugasan

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 8 Semarang

Semarang, 18 September 2020
Guru Mata Pelajaran

Harti, S.Pd, M.Kom
NIP 19710211 199501 2 001

Agung Setiawan, S.Kom
NIP 19760222 200903 1 001