**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Logika dan Algoritma Pemrograman
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

- 3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer
- 4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menjelaskan algoritma pemrograman serta menerapkan algoritma pemrograman dan flowchart dalam menyelesaikan masalah.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

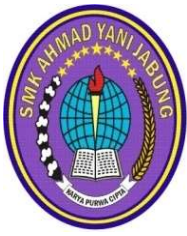
- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang alur logika pemrograman komputer.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang penerapan alur logika pemrograman komputer.
- Peserta didik mengolah data tentang penerapan alur logika pemrograman komputer.
- Peserta didik mengomunikasikan tentang penerapan alur logika pemrograman komputer

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: 1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan algoritma! 2. Jelaskan 3 cara penulisan algoritma dan berikan contohnya! 3. Jelaskan 3 struktur dasar algoritma dan berikan contohnya dalam bentuk flowchart!	1. Buatlah table yang berisi symbol flowchart beserta fungsinya	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMK Ahmad Yani Jabung  
Kelas/Semester : X /1  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Komp. Keahlian : Teknik Komputer Jaringan  
Materi Pokok : Bahasa Pemrograman  
Alokasi Waktu : 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman  
4.2 Melakukan instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menjelaskan berbagai perangkat lunak Bahasa pemrograman computer serta menginstalasi perangkat lunak Bahasa pemrograman.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, prosedur instalasi, dan pengujian hasil instalasi.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, prosedur instalasi, dan pengujian hasil instalasi
- Peserta didik mengolah data tentang berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, prosedur instalasi, dan pengujian hasil instalasi.
- Peserta didik mengomunikasikan tentang berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, prosedur instalasi, dan pengujian hasil instalasi.

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: 1. Jelaskan 3 bahasa penerjemah! 2. Jelaskan 3 tingkatan Bahasa pemrograman! 3. Tuliskan sejarah singkat Bahasa C++! 4. Jelaskan struktur program C++ dengan rinci!	1. Buatlah table perbedaan antara Compiler dan Interpreter! 2. Tuliskan langkah-langkah instalasi DEV-C++!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.3 Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer

4.3 Menulis kode pemrogram sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer serta menulis kode program sesuai dengan aturan dan sintaks Bahasa pemrograman.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta Didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang editor/lingkungan kerja, struktur program, pengujian bahasa pemrograman komputer.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang editor/lingkungan kerja, struktur program, pengujian bahasa pemrograman komputer
- Peserta didik mengolah data tentang editor/lingkungan kerja, struktur program, pengujian bahasa pemrograman komputer.
- Peserta didik mengomunikasikan tentang editor/lingkungan kerja, struktur program, pengujian bahasa pemrograman komputer.

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: 1. Apa yang dimaksud dengan ekspresi, statement dan deklarasi? 2. Bagaimana kerangka program Bahasa C++? 3. Apa kegunaan dari: a. Cin b. Cout c. Printf d. Scanf Dan bagaimana penerapannya?	1. Buatlah sebuah algoritma menggunakan Bahasa natural, pseudocode dan flowchart untuk menyelesaikan urutan pendaftaran sekolah!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Identifier dan Tipe Data
Alokasi Waktu	: 4 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi

4.4 Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan dan membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi
- Peserta didik mengolah data tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi pemrograman komputer.
- Peserta didik mengomunikasikan tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi.

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: 1. Apa yang dimaksud dengan Variabel dan konstanta? 2. Jelaskan tipe data primitive! 3. Jelaskan tipe data Composite! 4. Jelaskan fungsi dan cara penggunaan macam-macam dasar tipe data!	1. Buatlah sebuah program C++ yang dapat menampilkan bilangan ganjil atau genap!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Operasi Aritmatika dan Logika
Alokasi Waktu	: 8 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika

4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan dan membuat kode program dengan aritmatika dan logika.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang operasi aritmatika dan logika.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang operasi aritmatika dan logika
- Peserta didik mengolah data tentang operasi aritmatika dan logika
- Peserta didik mengomunikasikan tentang operasi aritmatika dan logika

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  1. Jelaskan dan berikan contoh operator aritmatika! 2. Jelaskan dan berikan contoh operator perbandingan! 3. Jelaskan dan berikan contoh operator logika!	1. Buatlah table operator lengkap dengan deskripsinya!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Struktur Kontrol Percabangan
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.6 Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman

4.6 Membuat kode program struktur kontrol percabangan

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan dan membuat kode program struktur kontrol percabangan

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman.
- Peserta didik mengumpulkan data tentang struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman
- Peserta didik mengolah data tentang struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman.
- Peserta didik mengomunikasikan tentang struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang dimaksud dengan Struktur Percabangan IF!</li><li>2. Apa yang dimaksud dengan Struktur Percabangan IF-else!</li><li>3. Apa yang dimaksud dengan Struktur Percabangan Nested-IF!</li><li>4. Apa yang dimaksud dengan Struktur Percabangan Switch!</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambarkan flowchart IF, IF-ELSE, dan NESTED IF!</li></ol>	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Struktur Kontrol Perulangan
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.7 Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman

4.7 Membuat kode program struktur kontrol percabangan

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan dan membuat kode program struktur kontrol perulangan.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman
- Peserta didik mengumpulkan data tentang struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman
- Peserta didik mengolah data tentang struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman
- Peserta didik mengomunikasikan tentang struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  1. Jelaskan Struktur perulangan FOR! 2. Jelaskan Struktur perulangan WHILE! 3. Jelaskan Struktur perulangan DO-WHILE!	1. Buatlah table perbedaan Struktur perulangan FOR, WHILE dan DO-WHILE!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Struktur Kontrol Percabangan
Alokasi Waktu	: 8 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori

4.8 Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori dan membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan array untuk penyimpanan data di memori
- Peserta didik mengumpulkan data tentang penggunaan array untuk penyimpanan data di memori
- Peserta didik mengolah data tentang penggunaan array untuk penyimpanan data di memori
- Peserta didik mengomunikasikan tentang penggunaan array untuk penyimpanan data di memori

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis: 1. Jelaskan kegunaan dari Array! 2. Jelaskan perbedaan Array 1 Dimensi, 2 Dimensi dan Multidimensi!	1. Berikan contoh Array 1 Dimensi, 2 Dimensi dan Multidimensi!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Struktur Kontrol Perulangan
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.9 Menerapkan penggunaan fungsi

4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan penggunaan fungsi dan membuat kode program menggunakan fungsi.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan fungsi
- Peserta didik mengumpulkan data tentang penggunaan fungsi
- Peserta didik mengolah data tentang penggunaan fungsi
- Peserta didik mengomunikasikan tentang penggunaan fungsi

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  1. Apa yang dimaksud dengan fungsi? 2. Jelaskan kelebihan fungsi! 3. Jelaskan jenis-jenis fungsi!	1. Buatlah table tentang kelebihan fungsi!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Pembuatan Antarmuka ( <i>Intreface</i> )
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.10 Menerapkan pembuatan antar muka (*User Intreface*) pada aplikasi

4.10 Membuat antar muka (*User Intreface*) pada aplikasi

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan pembuatan antarmuka (*User Intreface*) pada aplikasi dan membuat antar muka (*User Intreface*) pada aplikasi.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pembuatan antar muka
- Peserta didik mengumpulkan data tentang pembuatan antar muka
- Peserta didik mengolah data tentang pembuatan antar muka
  - Peserta didik mengomunikasikan tentang pembuatan antar muka

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  1. Apa yang dimaksud dengan Commad Line Interface! 2. Apa yang dimaksud dengan Graphical User Interface! 3. Apa yang dimaksud dengan Natural User Interface!	1. Buatlah program dengan antarmuka sederhana!	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Pembuatan Antarmuka ( <i>Intreface</i> )
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (*User Interface*)

4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (*User Interface*)

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (*User Interface*) dan membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (*User Interface*).

**C. Kegiatan Pembelajaran**

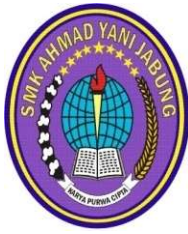
- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka
- Peserta didik mengumpulkan data tentang berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka
- Peserta didik mengolah data tentang berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka
- Peserta didik mengomunikasikan tentang berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  Bagaimana cara membuat setup (installer)?	Proyek:  kajian berbagai penyajian data pada berbagai konteks.	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Pembuatan Antarmuka ( <i>Intreface</i> )
Alokasi Waktu	: 12 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka (*User Interface*)

4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antar muka (*User Interface*)

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka (*User Interface*) dan membuat aplikasi sederhana berbasis antar muka (*User Interface*).

**C. Kegiatan Pembelajaran**

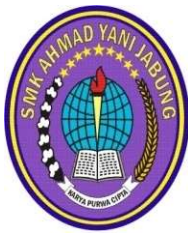
- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka
- Peserta didik mengumpulkan data tentang pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka
- Peserta didik mengolah data tentang pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka
- Peserta didik mengomunikasikan tentang pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal Tertulis:  Bagaimana cara membuat paket installer aplikasi sederhana?	Proyek:  kajian berbagai penyajian data pada berbagai konteks.	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Analisa Pemecahan Masalah
Alokasi Waktu	: 8 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

3.13 Mengevaluasi debuging pada aplikasi sederhana

4.13 Menggunakan debuging pada aplikasi sederhana

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat mengevaluasi dan menggunakan debuging pada aplikasi sederhana.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

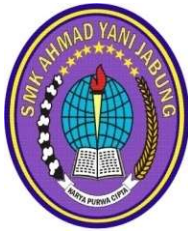
- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang *debuging* pada aplikasi
- Peserta didik mengumpulkan data tentang *debuging* pada aplikasi
- Peserta didik mengolah data tentang *debuging* pada aplikasi
- Peserta didik mengomunikasikan tentang *debuging* pada aplikasi

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Sikap</b>
Soal Tertulis: Apa yang dimaksud Debuging? Jelaskan tiga kategori pendekatan debugging?	Proyek: kajian berbagai penyajian data pada berbagai konteks.	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	: X /2
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Komp. Keahlian	: Teknik Komputer Jaringan
Materi Pokok	: Analisa Pemecahan Masalah
Alokasi Waktu	: 8 JP (@45 Menit)

**A. Kompetensi Dasar**

- 3.14 Mengevaluasi paket installer aplikasi sederhana
- 4.14 Memformulasikan paket installer aplikasi sederhana

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum dan presentasi serta menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur dan berani mengemukakan pendapat. Siswa dapat mengevaluasi dan memformulasikan paket installer aplikasi sederhana.

**C. Kegiatan Pembelajaran**

- Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah paket *installer* aplikasi
- Peserta didik mengumpulkan data tentang paket *installer* aplikasi
- Peserta didik mengolah data tentang paket *installer* aplikasi
- Peserta didik mengomunikasikan tentang paket *installer* aplikasi

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Sikap</b>
Soal Tertulis:  Apa yang dimaksud error Handling?	Proyek:  kajian berbagai penyajian data pada berbagai konteks.	<b>Komunikatif</b> Penggunaan Bahasa yang baik dan benar <b>Kolaboratif</b> Kerjasama dalam diskusi <b>Tanggungjawab</b> Integritas sebagai anggota diskusi saat melaksanakan tugas

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Jabung, 13 Juli 2020  
Guru Mapel