



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DAN SOSIAL AL - FUDHOLA'
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK AL - FUDHOLA' PAMEKASAN**

Jl. Trunojoyo Gg. I Telp (0324) 321086 Pamekasan

E-mail : alfudhola.smk@gmail.com Website : <http://smkfudhola.blogspot.com>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK AL-FUDHOLA' PAMEKASAN
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Kelas / Semester : X / Gasal
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menerapkan struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman
- 4.1 Membuat kode program struktur kontrol percabangan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1 Menerapkan struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman
 1. Peserta didik menjelaskan pengertian struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman
 2. Peserta didik dapat membuat kode program struktur kontrol percabangan
- 4.1 Membuat kode program struktur kontrol percabangan
 1. Membuat contoh program menggunakan struktur kontrol percabangan

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan melalui kegiatan di dalam kelas atau di luar kelas, siswa dapat :
1. Menjelaskan percabangan 1 kondisi
 2. Menjelaskan percabangan 2 kondisi
 3. Menjelaskan percabangan lebih dari 2 kondisi
 4. Menjelaskan percabangan bersarang

E. Materi Pembelajaran

1. Sintaks Bahasa pemrograman
2. Struktur control percabangan

F. Model Pembelajaran

- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Produk : Uraian perangkat lunak bahasa pemrograman
- Deskripsi : Peserta didik secara kolaboratif dan berdiskusi menguraikan serta menceritakan kembali tentang Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman berdasarkan gambar

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama
 - a. Kegiatan Awal / Pendahuluan (20 menit)
 1. Guru mengucapkan salam dan melakukan absensi kepada peserta didik.
 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti (110 menit)
 1. Stimulation (pemberian rangsangan)
 - Guru menanyakan Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman dan powerpoint tentang topic utama masalah yang akan menjadi bahan diskusi melalui LCD
 - Peserta didik secara berkelompok menyimak dan mengamati gambar dan powerpoint yang ditayangkan
 2. Problem Statement (identifikasi masalah)
 - Peserta Didik menuliskan Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman dan mengamati gambar dan powerpoint yang ditayangkan yang bersumber dari gambar tersebut di lembar notulensi.
 3. Data Collection and Data Processing (Mengumpulkan dan Mengolah Data)
 - Peserta didik melalui diskusi mengumpulkan data dan informasi tentang materi pembelajaran Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman dari sumber bacaan atau referensi lain yang disediakan (handout atau internet)
 - Peserta didik mengolah data/jawaban dan mencoba menarik suatu kesimpulan tentang Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman.
 4. Generalization (menarik simpulan)
 - Peserta didik menarik simpulan dalam bentuk poin-poin tentang perangkat lunak bahasa pemrograman.
 5. Application and Follow-Up (Aplikasi dan Tindak Lanjut)
 - Guru menampilkan beberapa gambar dan meminta peserta didik menyusun atau membuat laporan tertulis tentang Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman.
 - Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok.
 - c. Penutup (10 menit)
 1. Siswa diminta menyimpulkan tentang materi Struktur control percabangan dalam bahasa pemrograman.
 2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan kesimpulan materi dan pesan untuk tetap belajar.

H. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Power Point
2. Alat : Laptop, LCD, speaker aktif
3. Sumber Belajar :
 - Buku panduan guru / Modul Pemrograman Dasar
 - Sutedjo, budi, algoritma dan Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009
 - Munir, Rinaldi, Algoritma dan pemrograman dalam bahasa Pascal dan C, Informatika Bandung, 2011

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Instrumen Penilaian

a. Teknik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Observasi	Saat Pembelajaran
2.	Pengetahuan	Tes Tulis	Saat Pembelajaran
3.	Keterampilan	Kinerja / Unjuk Kerja	Saat / Setelah Pembelajaran

b. Instrumen Penilaian

a. Sikap

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Contoh Instrumen Sikap.

No	Nama Siswa	Sikap Spiritual	Sikap Sosial			Jumlah Skor
		Menghargai dan menghayati	Jujur	Kerjasama	Tanggung Jawab	
1	Ach. Sahlan					
2	Ach. Farhan Gazali					
3	Apprillia Dwi S.					
4	Ari Nur Iqbal					
5	Edo Darmawan					
6	Ilma Ainunnazilah					
7	Moh. Kurdi					
8	Mohammad Khoirul Rizal					
9	Rani Putri Lestari					
10	Rizki Firdauziah					
11	Sundari					
12	Vashti Rahmaniyah					

Keterangan :

- Sikap Spiritual

Indikator sikap Spiritual “Menghargai dan menghayati”

- Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu.
- Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan.
- Memberi salam pada saat awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut.
- Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan

Rubrik Pemberian Skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut.

- Sikap Sosial

1. Sikap Jujur

Indikator Sikap Sosial “Jujur”

- Tidak nyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan/tugas
- Tidak melakukan plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas
- Mengungkapkan perasaan terhadap sesuatu apa adanya
- Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki

Rubrik Pemberian Skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut.

2. Sikap Kerja sama

Indikator sikap sosial “Kerja sama”

- Aktif dalam kerja kelompok
- Suka menolong teman/orang lain
- Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
- Rela berkorban untuk orang lain

Rubrik Pemberian Skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut.

3. Sikap Tanggung Jawab

Indikator sikap sosial “Tanggung Jawab”

- Melaksanakan tugas individu dengan baik
- Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan
- Mengembalikan barang yang dipinjam
- Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan

Rubrik Pemberian Skor

- 4 = jika peserta didik melakukan 4 (empat) kegiatan tersebut
- 3 = jika peserta didik melakukan 3 (tiga) kegiatan tersebut
- 2 = jika peserta didik melakukan 2 (dua) kegiatan tersebut
- 1 = jika peserta didik melakukan 1 (satu) kegiatan tersebut.

b. Pengetahuan

Instrumen soal pengetahuan

1. Apa yang dimaksud dengan logika ?
2. Definisikan struktur kontrol percabangan dalam pemrograman!
3. Jelaskan definisi struktur kontrol percabangan dalam pemrograman!
4. Tuliskan notasi algoritma percabangan dengan 1 kondisi!
5. Tuliskan notasi algoritma percabangan dengan 2 kondisi!

Kunci Jawaban:

1. Secara etimologis, logika adalah istilah yang dibentuk dari kata logikos yang berasal dari kata benda logos. Kata logos, berarti sesuatu yang diutarakan, suatu pertimbangan akal (pikiran), kata, percakapan, atau ungkapan lewat bahasa
2. Struktur Kontrol Pecabangan merupakan suatu algoritma program memiliki suatu kondisi yang dimana kondisi tersebutlah yang akan menentukan perintah-perintah yang akan dijalankan oleh suatu program.
3. Struktur Kontrol Pecabangan merupakan suatu algoritma program memiliki suatu kondisi yang dimana kondisi tersebutlah yang akan menentukan perintah-perintah yang akan dijalankan oleh suatu program
4. Notasi algoritma percabangan dengan 1 kondisi
if <kondisi> then
aksi
endif
5. Notasi algoritma percabangan dengan 2 kondisi
If <kondisi> then
aksi1
else
aksi2
endif

c. Keterampilan

Praktek membuat contoh program menggunakan struktur kontrol percabangan

Pengolahan Nilai Keterampilan :

	Nilai Praktik(NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\sum SkorPerolehan}{SkorMaksimal} \times Bobot$$

NP = Nilai Praktik merupakan penjumlahan dari NK

2. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya

PROGRAM REMIDI

Sekolah : SMK AL-FUDHOLA' PAMEKASAN
 Kelas/Semester : X / GANJIL
 Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
 Ulangan Harian Ke : 1
 Tanggal Ulangan Harian :
 KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
----	--------------------	---------------	----------------------	--------------------------	------------------------	------------

			Dikuasai			
1						
2						
3						
4						
5						

3. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

Membuat makalah tentang alur pemrograman dengan dengan struktur bahasa pemrograman komputer

Pamekasan, 13 Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SMK Al-Fudhola' Pamekasan

Guru Mata Pelajaran

MUHAMMAD SUHRI, S.Pd.I

NORYTA ARIFTIYANA, S.Kom

