

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 SURABAYA
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / 1
Alokasi Waktu	: 60 Menit
Standar Kompetensi	: Menerapkan Struktur Kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021

A. Kompetensi Inti

1. 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..
2. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.6. Menerapkan Struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman
 - 3.6.1. Menjelaskan statement / perintah struktur kontrol percabangan,
 - 3.6.2. Menerapkan statement / perintahpercabangan 1 kondisi
 - 3.6.3. Menerapkan statement / perintahpercabangan 2 kondisi
 - 3.6.4. Menerapkan statement / perintahpercabangan lebih dari 2 kondisi
- 4.6. Menggunakan Struktur Kontrol percabangan dengan percabangan 1 kondisi, dan percabangan 2 kondisi
 - 4.6.1. Menggunakan struktur kontrol percabangan
 - 4.6.2. Membuat aplikasi percabangan dengan 1 kondisi
 - 4.6.3. Membuat aplikasi percabangan dengan 2 kondisi
 - 4.6.4. Membuat aplikasi percabangan lebih dari 2 kondisi.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, siswa diharapkan dapat :

1. Menjelaskan statement / perintah struktur kontrol percabangan,
2. Menerapkan statement / perintah percabangan 1 kondisi
3. Menerapkan statement / perintah percabangan 2 kondisi
4. Menerapkan statement / perintah percabangan lebih dari 2 kondisi
5. Menggunakan struktur kontrol percabangan
6. Membuat aplikasi percabangan dengan 1 kondisi
7. Membuat aplikasi percabangan dengan 2 kondisi
8. Membuat aplikasi percabangan lebih dari 2 kondisi

D. Materi Ajar

1. Struktur kontrol percabangan
2. Percabangan 1 kondisi
3. Percabangan 2 kondisi
4. Percabangan lebih dari 2 kondisi

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : PjBL (Project Based Learning)
3. Metode : Ceramah, diskusi, praktek

F. Sumber pembelajaran

1. BSE Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1 Kelas X, Hal. 107 - 113
2. Internet, <https://www.duniailkom.com/tutorial-belajar-c-percabangan-kondisi-if-else-if-bahasa-c/>

G. Alat Pembelajaran

1. Laptop / Komputer

H. Media Pembelajaran

1. E-learning Sekolah (<http://elearning.smkn2sby.sch.id>)
2. Power point materi percabangan dalam pemrograman
3. Compiler C++ online, <http://cpp.sh>

I. Langkah – langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengondisikan diri siap belajar2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran3. Guru memotivasi siswa agar semakin giat belajar	10 Menit
B. Inti	Mengamati / Fase Presentasi : <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyajikan materi tentang struktur kontrol percabangan dan percabangan 1 kondisi dalam	35 Menit

	<p>bahasa pemrograman</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menyajikan materi tentang struktur kontrol percabangan dan percabangan 2 kondisi dalam bahasa pemrograman 3. Siswa mengamati materi yang disajikan oleh guru <p>Mengeksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kode program menggunakan percabangan 1 kondisi. 2. Siswa membuat kode program menggunakan percabangan 2 kondisi. 3. Siswa melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan pada kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam program. <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat sebuah kesimpulan tentang penggunaan percabangan 1 kondisi. 2. Siswa membuat sebuah kesimpulan tentang penggunaan percabangan 2 kondisi 	
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mereview kembali materi yang telah disampaikan 2. Siswa mengerjakan evaluasi 3. Siswa saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai. 	15 Menit

J. Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Sikap	- Observasi kegiatan kerja kelompok	- Lembar observasi kerja kelompok
2	Pengetahuan	- Tes tertulis	- Soal objektif - Soal uraian
3	Keterampilan	- Penilaian unjuk kerja	- Lembar pengamatan

Mengetahui :
Kepala SMKN 2 Surabaya

Drs. DjokoPratmodjo Y.L., MM
NIP. 19610404 198603 1 018

Surabaya, 15 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Suwondo, S.Kom