

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: RPL (Rekayasa Perangkat Lunak)
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Materi Pokok	: Struktur Kontrol Percabangan
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit ( 1x pertemuan)

---

### A. Kompetensi Inti

- KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 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 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.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Pengetahuan Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman	3.6.5 Memahami statement/perintah untuk kontrol percabangan bersarang dan percabangan bersyarat dengan switch dan case..of. 3.6.6 Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bersarang. 3.6.7 Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bersyarat dengan switch dan case..of
4.6. Keterampilan Membuat kode program struktur kontrol percabangan	4.6.5 Membuat aplikasi percabangan bersarang 4.6.6 Menunjukkan aplikasi percabangan bersarang dengan switch dan case of.

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penggalian informasi dan membaca power point, peserta didik mampu menjelaskan statement/perintah untuk control percabangan bersarang dan percabangan bersyarat dengan switch dan case..of.
2. Setelah melalui kegiatan membaca modul digital dan penugasan, peserta didik mampu menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bersarang secara benar.
3. Setelah melalui kegiatan membaca modul digital dan penugasan, peserta didik dapat menerapkan statement/perintah untuk control percabangan bersyarat dengan switch dan case of secara **teliti** dan sesuai SOP.
4. Setelah merancang alur program, peserta didik dapat membuat aplikasi percabangan bersarang dengan **mandiri**.
5. Setelah merancang alur program, peserta didik dapat membuat aplikasi percabangan bersarang dengan switch dan case of secara **mandiri**.

## D. Materi Pembelajaran

1. Struktur control percabangan bersarang
2. Struktur control percabangan bersyarat dengan switch dan case..of

## E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan berfikir : *Sientific*
2. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, Penugasan, dan Praktek

## F. Media dan Bahan

1. Media: Power Point, google classroom, google meet, aplikasi decoder/Dev C++,
2. Alat : HP, Laptop/komputer, alat tulis
3. Bahan: Modul, LKPD

## G. Sumber Belajar

1. Andi Novianto. 2018. *Pemrograman Dasar*. Jakarta: Erlangga
2. Lamhot Sitorus. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta : ANDI (online)  
<https://books.google.co.id/>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing-masing dan berdoa dipimpin ketua kelas melalui pertemuan google meet.</li><li>2. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi di google classroom untuk mengetahui kedisiplinan peserta didik.</li><li>3. Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>4. Peserta didik menyimak apresiasi guru tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu tentang pengambilan keputusan (Communication).</li><li>5. Peserta didik menyampaikan contoh pengambilan keputusan yang sering dialami (Communication)</li></ol>	5 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pemberian rangsangan (<i>stimulation</i>)<ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik diminta mengamati power point tentang struktur control percabangan bersarang</li><li>b. Guru mendemonstrasikan contoh percabangan bersarang</li><li>c. Peserta didik memberikan pertanyaan atau tanggapan.</li></ol></li><li>2. Pernyataan/identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)</li></ol>	30 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diberikan kesempatan untuk merumuskan masalah terkait penerapan struktur control percabangan sederhana.</li> <li>b. Peserta didik merancang flowchart sederhana tentang struktur control percabangan.</li> </ul> <p>3. Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang flowchart dengan menggunakan buku tulis atau aplikasi pembuat flowchart.</li> <li>b. Peserta didik disarankan untuk membaca modul yang telah diunggah di google classroom dan searching sebagai bahan referensi belajar.</li> </ul> <p>4. Pembuktian (<i>verification</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta peserta didik mengunduh lembar kerja peserta didik (LKPD) yang ada di google classroom.</li> <li>b. Berdasarkan hasil pengolahan informasi, peserta didik membuat aplikasi sederhana tentang struktur control percabangan tidak bersyarat dan percabangan sederhana menggunakan decoder / NetBeans secara mandiri.</li> </ul> <p>5. Menarik Kesimpulan (<i>generalization</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil rancangan dan program percabangan.</li> <li>b. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan mengenai struktur control percabangan tidak bersyarat dan percabangan bersyarat.</li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil yang diperoleh.</li> <li>2. Guru melakukan kegiatan evaluasi dalam bentuk tes.</li> <li>3. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk berdoa bersama-sama.</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Sikap Spiritual

No	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
2	Memberikan salam pada saat awal dan akhir kegiatan				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Keterangan :**

- 4 : Sangat baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{2}$
---

**b. Sikap Sosial**

No	Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1	Kemandirian				
2	Disiplin				
3	Teliti				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Indikator kemandirian :**

- 1. Adanya keinginan yang kuat untuk belajar
- 2. Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk menghadapi masalah
- 3. Tanggung jawab atas apa yang dikerjakan
- 4. Percaya diri dan melaksanakan tugas secara mandiri

**Indikator disiplin:**

- 1. Mengikuti web meeting dan presensi tepat waktu
- 2. Patuh pada tata tertib atau aturan sekolah
- 3. Mengerjakan/mengumpulkan tugas dengan waktu yang ditentukan
- 4. Mengikuti kaidah berbahasa tulisan yang baik dan benar

**Indikator teliti:**

- 1. Mengerjakan tugas sesuai dengan prosedur yang urut
- 2. Bersikap hati-hati dalam melaksanakan praktek
- 3. Mampu menyelesaikan tugas sesuai standar mutu
- 4. Teliti dalam mencatat data dan mendeskripsikan hasil pengamatan.

**Keterangan :**

- 4 : Sangat baik --- jika muncul 4 indikator
- 3 : Baik --- jika muncul 3 indikator
- 2 : Cukup --- jika muncul 2 indikator
- 1 : Kurang --- jika muncul 1 indikator

**c. Pengetahuan**

Tes tertulis :

Berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor

Kompetensi Dasar	Materi	IPK	No Soal	Bentuk Soal
3.6. Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman	Struktur control percabang	menjelaskan statement/perintah untuk control percabangan bersarang dan percabangan bersyarat dengan switch dan case..of	1	PG
		Menerapkan statemen untuk kontrol percabangan bersarang	2, 3	
		Menerapkan statemen untuk kontrol percabangan bersyarat dengan switch case..of	4, 5	PG

Pedoman penskoran :  
 Skor pilihan ganda : 1

$\text{Nilai Akhir} = \text{Skor pilihan ganda} \times 10$
--

d. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Mekanisme	Teknik penilaian	Waktu penilaian
a. Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman	Tes performance	Pengamatan	Selama proses pembelajaran, setelah pembelajaran

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah Skor
		Persiapan	Proses	Hasil	
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Pedoman Penilaian

Komponen Penilaian	Kategori			
	1	2	3	4
Persiapan	Tidak menyiapkan alat dan bahan	Menyiapkan sebagian alat dan bahan	Menyiapkan seluruh alat dan bahan	
Proses	Pembuatan flowchart dengan kode program tidak sesuai	Pembuatan flowchart dengan kode program kurang sesuai	Pembuatan flowchart dengan kode program sedikit tidak sesuai	Pembuatan flowchart dengan kode program sesuai
Hasil	Program percabangan tidak sesuai	Program percabangan kurang sesuai	Program percabangan sesuai	

$$\text{Nilai Akhir} = \left( \frac{\text{jumlah skor}}{10} \right) \times 100$$

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Bantul

Mujari, M.Pd  
NIP. 196608221986021002

Bantul, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Reny Murni Hidayati, S.Pd