

## 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 Perulangan
Alokasi Waktu	: 2 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
3.7. Pengetahuan Menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman.	3.7.1. Menerapkan statement/perintah untuk kontrol perulangan sederhana 3.7.2. Menganalisis statement/perintah untuk struktur kontrol perulangan sederhana. 3.7.3. Membandingkan statement/perintah untuk struktur kontrol perulangan sederhana
4.7. Keterampilan Membuat kode program struktur control perulangan	4.7.1. Merancang aplikasi perulangan sederhana 4.7.2. Membuat aplikasi perulangan sederhana 4.7.3. Menunjukkan aplikasi perulangan sederhana

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melalui kegiatan membaca modul digital dan penugasan peserta didik dapat **menerapkan** statement/perintah untuk control perulangan sederhana secara **teliti** dan **sesuai SOP**.
2. Melalui penggalian informasi dan membaca power point peserta didik mampu **menganalisis** statement/perintah untuk kontrol perulangan secara **teliti**.
3. Setelah melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat **membandingkan** statement/perintah untuk struktur control perulangan sederhana secara **teliti**
4. Melalui penggalian informasi peserta didik mampu **merancang** aplikasi perulangan sederhana dengan benar.
5. Setelah merancang alur program peserta didik dapat **membuat** aplikasi perulangan sederhana dengan **mandiri** dan **sesuai instruksi kerja**.
6. Melalui kegiatan praktek peserta didik dapat **menunjukkan** aplikasi perulangan sederhana secara **mandiri**.

## D. Materi Pembelajaran

1. Struktur control perulangan secara umum
2. Struktur control perulangan sederhana (for, while, do while)

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan berfikir : *Sientific*
2. Model Pembelajaran : *Problem-Based 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 google meet.</li><li>2. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi di google classroom untuk mengetahui <b>kedisiplinan</b> peserta didik.</li><li>3. Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari dan keterkaitan dengan DU/DI.</li><li>4. Peserta didik menyimak apresiasi guru tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu tentang struktur control perulangan (Communication).</li><li>5. Peserta didik menyampaikan contoh struktur control perulangan yang sering dialami terutama di lingkungan sekolah (Communication)</li></ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah</b><ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik diberikan kesempatan mengamati power point tentang struktur control perulangan.</li><li>b. Guru menanyakan “apa yang dapat ditangkap dalam tayangan tersebut? Apa yang diketahui mengenai struktur control perulangan?”</li><li>c. Peserta didik memberikan tanggapan.</li></ol></li></ol>	70 Menit

	<p>d. Guru mengamati kegiatan dan memberikan penjelasan dan memperkenalkan topik.</p> <p>e. Guru meminta peserta didik untuk mengunduh LKPD yang ada di google classroom, membaca instruksi kerja dan memahami masalah yang ada pada LKPD.</p> <p><b>2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</b></p> <p>a. Guru membantu peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis apa saja yang harus ditemukan mengenai penerapan struktur control perulangan.</p> <p>b. Peserta didik merancang flowchart sederhana tentang struktur control perulangan dengan menggali informasi dari modul, buku, internet, atau media lain.</p> <p><b>3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.</b></p> <p>a. Peserta didik membuat kode program tentang permasalahan yang ada di LKPD.</p> <p>b. Berdasarkan hasil pengolahan informasi, peserta didik membuat aplikasi sederhana tentang struktur control perulangan menggunakan decoder / Dev C++/ cpp.sh secara mandiri.</p> <p>a. Guru memantau kerja masing-masing peserta didik.</p> <p><b>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <p>c. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil praktek dan memberikan pembahasan.</p> <p>d. Peserta didik menunjukkan dan mempresentasikan hasil praktek yang telah dikerjakan.</p> <p><b>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <p>a. Guru memberikan evaluasi dan penguatan terhadap materi yang telah dipresentasikan secara klasikal.</p> <p>b. Peserta didik mengerjakan soal tes untuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan ( membuat kesimpulan sebagai penguatan)</p> <p>2. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk berdoa bersama-sama.</p>	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
3.7. Menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman	Struktur control perulangan sederhana	Menerapkan statement/perintah untuk kontrol perulangan	1 2	PG
		Menganalisis statement/perintah untuk kontrol perulangan sederhana	3 4	PG
		Membandingkan statement/perintah untuk struktur kontrol perulangan sederhana	5	PG

Pedoman penskoran :

Skor pilihan ganda : 1

$\text{Nilai Akhir} = \text{Skor pilihan ganda} \times 20$
--

**d. Keterampilan**

Kompetensi Dasar	Mekanisme	Teknik penilaian	Waktu penilaian
4.7 Membuat kode program struktur control perulangan	Tes performance	Pengamatan	Selama proses pembelajaran, setelah pembelajaran.

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Penilaian			Jumlah Skor
		Persiapan	Proses	Hasil	
1					
2					
3					
4					
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 prosedur	Pembuatan flowchart dengan kode program kurang sesuai prosedur	Pembuatan flowchart dengan kode program sedikit tidak sesuai prosedur	Pembuatan flowchart dengan kode program sesuai dengan prosedur
Hasil	Program percabangan tidak sesuai dan tidak tepat waktu	Program percabangan kurang sesuai namun tepat waktu	Program percabangan sesuai dan tepat waktu	

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

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Bantul

Bantul, November 2020

Guru Mata Pelajaran

Mujari, M.Pd  
NIP. 196608221986021002

Reny Murni Hidayati, S.Pd