

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Yanuda Tama  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas / Semeseter : X / Gasal  
Materi Pokok : Pengembangan Ide  
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 45 menit.

### A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat :

1. Dengan membaca materi, peserta didik dapat memahami pengembangan ide dengan baik.
2. Dengan membaca materi, peserta didik dapat memahami berbagai metode komunikasi algoritma dengan baik.
3. Dengan diskusi, peserta didik dapat memahami metode algoritma menggunakan diagram alir dengan baik.
4. Melalui praktikum, peserta didik dapat merancang sebuah logika dengan diagram alir dengan baik.
5. Melalui praktikum, peserta didik dapat melakukan perintah-perintah dasar command prompt dengan baik.
6. Melalui praktikum, siswa dapat memanipulasi data dengan perintah command prompt dengan baik dan disiplin.

### B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.</li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.</li><li>3. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok kerja secara variatif.</li><li>4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.</li><li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.</li></ol>	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Peserta didik pada masalah. Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Pengembangan ide. Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi peserta didik. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi pengembangan ide.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, peserta didik di instruksikan untuk mengembangkan sebuah logika dan algoritma kedalam sebuah diagram alir atau flowchart, dan percobaan perintah-perintah dasar command prompt sesuai dengan lembar kerja yang ada. Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li><li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li><li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li><li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li><li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li></ol>	

### C. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

Mengetahui  
Kepala SMK Yanuda Tama

Cirebon, ..... Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

Agus Ahmad Durri, M. Pd

Muhammad Yahya

## KOMPONEN PENDUKUNG

### A. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor  
Bahan : Lembar Kerja  
Sumber belajar : Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig), Direktorat Pembinaan SMK., Internet, Buku Siswa Simulasi Digital Kelas X Jilid 1 Semester Ganjil, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### B. Bahan Ajar dan Penilaian

#### 1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran

- a. Konsep ide dalam simulasi dan komunikasi digital
- b. Algoritma
- c. Memetakan ide.

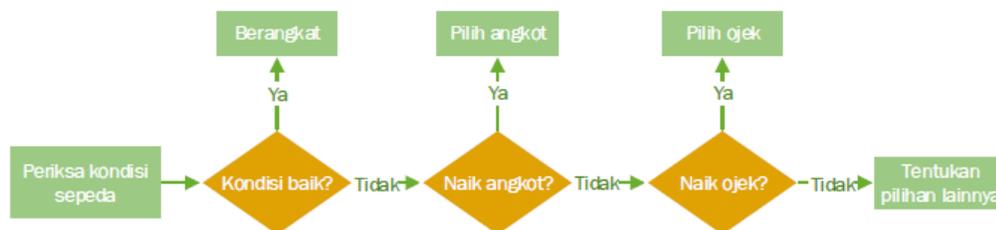
#### 2. Instrumen Penilaian

##### a. Soal

- 1) Uraikan pendapat anda tentang logika dan algoritma!
- 2) Uraikan pendapat anda manfaat mempelajari tentang logika!
- 3) Ada berbagai bentuk cara mengkomunikasikan algoritma, contohkah 3 macam bentuknya!
- 4) Rancanglah sebuah diagram alir berangkat sekolah!
- 5) Urutkan tahapan proses penalaran dalam menggali sebuah ide!

##### b. Kunci jawaban

- 1) Logika merupakan sebuah penalaran mengenai suatu hal yang berdasarkan sebuah objek. Sedangkan algoritma merupakan sebuah urutan yang dibuat dalam menyelesaikan sebuah masalah atau mencapai tujuan tertentu.
- 2) Manfaat mempelajari logika :
  - Menjaga supaya kita selalu berpikir benar menggunakan asas-asas sistematis.
  - Membuat daya pikir menjadi lebih tajam, dan menjadikannya lebih berkembang.
  - Membuat setiap orang berpikir cermat, objektif, dan efektif dalam berkomunikasi.
- 3) Cara mengkomunikasikan algoritma :
  - Diagram alir.
  - Pseudo code.
  - Bahasa pemrograman.
- 4) Diagram alir berangkat sekolah



##### 5) Tahapan proses penalaran:

- Mengerucutkan sebuah ide.
- Merancang desain.
- Memetakan konsep jalur desain.
- Melengkapi pengetahuan yang dibutuhkan.
- Meningkatkan cinta kebenaran dan menghindari kesesatan bernalar.

##### c. Skor penilaian

- 1) Skor 6.
- 2) Skor 12.
- 3) Skor 10.
- 4) Skor 12.
- 5) Skor 10.

#### 3. Lembar kerja/jobsheet Terlampir

### C. Program Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

- a. Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
- b. Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan denga materi tersebut.

- c. Soal remidi bisa berupa klasikal / parsial maupun menyeluruh sesuai dengan nilai tiap skor soal yang dianggap sulit.
  - d. Soal remidi juga bisa berbentuk soal pengembangan dari soal ulagan maupun berbeda.
  - e. Soal remedial yang akan digunakan sama dengan soal sebelumnya
  - f. Soal Remedial
    - Uraikan pendapat anda tentang logika dan algoritma!
    - Uraikan pendapat anda manfaat mempelajari tentang logika!
    - Ada berbagai bentuk cara mengkomunikasikan algoritma, contohkah 3 macam bentuknya!
    - Rancanglah sebuah diagram alir berangkat sekolah!
    - Urutkan tahapan proses penalaran dalam menggali sebuah ide!
  - g. Ketentuan penskoran kegiatan remedial sama dengan pedoman penskoran soal sebelumnya:
2. Pengayaan
- Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai konsep logika dan algoritma, notifikasi flowchart dan perintah command prompt.

Mengetahui  
Kepala SMK Yanuda Tama

**Agus Ahmad Durri, M.Pd**

Cilacap, ..... Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**Muhammad Yahya**