



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 8 JENEPONTO**

mat: Jl. H.M. Ishak Iskandar Dg. Tumpu, Kel. Empoang, Kec. Binamu, Kab. Jeneponto, KP. 92311
Web: www.smkn8jeneponto.sch.id email : smkn8jpt@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 8 Jeneponto
Nama Guru : Ratna Syam, S.Pt, MM
Surel : ratnasyam96@gmail.com
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X / Ganjil
Kompetensi Dasar : Logika dan algoritma komputer
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (3 jam @45 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Hasil Pembelajaran
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer 3.1.2 Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari- hari

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah siswa mempelajari dengan metode Discovery Learning Peserta didik dapat :

1. Menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer dengan baik
2. Mengurutkan prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi fakta
Pengertian logika dan algoritma
2. Materi Konsep
Fungsi-fungsi logika dan algoritma

E. STRATEGI PEMBELAJARAN (PENDEKATAN, MODEL DAN METODA)

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery learning
3. Metoda : Diskusi, penugasan, observasi.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

3.1 1 Menjelaskan konsep logika dan algoritma Komputer

Langkah Pembelajaran	Sintaks	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<p><i>Fase menyampaikan tujuan dan memotivasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam (relegius), selanjutnya menanyakan kabar peserta didik (social) 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran (tanggung jawab) 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. 5. Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: 7. Guru menyampaikan KD, garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 8. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya. 	15 menit
Kegiatan Inti	<p><i>Pemberian rangsangan (Stimulation);</i></p> <p><u>Identifikasi masalah</u></p> <p><u>Pengumpulan data</u></p>	<p><u>Mengamati</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa menyimak guru dalam memberikan contoh mengenai penggunaan logika dalam kehidupan sehari-hari b. Siswa menyimak contoh algoritma/ langkah-langkah dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari dengan benar c. Siswa mengamati teka-teki dalam bentuk flowchart yang diberikan oleh guru berkaitan dengan penggunaan logika dan algoritma d. Siswa menyimak teka-teki dalam bentuk flowchart yang diberikan oleh guru untuk dicarikan solusinya e. Siswa mengamati cara penulisan algoritma sesuai prosedur <p><u>Menanya</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mengidentifikasi adanya hubungan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari b. Siswa mengidentifikasi berbagai penulisan algoritma dengan baik dan benar c. Siswa mendiskusikan dengan teman sebangkunya mengenai solusi yang biasa dilakukan untuk memecahkan teka-teki dalam bentuk flowchart yang diberikan oleh guru <p><u>Mengumpulkan Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa membaca modul untuk menentukan arti logika dan algoritma b. Siswa membaca materi di modul untuk mengetahui berbagai cara penulisan algoritma dengan baik dan 	100 menit

Langkah Pembelajaran	Sintaks	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p><u>Pembuktian</u></p> <p><u>Menarik simpulan</u></p>	<p>benar</p> <p>c. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk memecahkan teka-teki dalam bentuk flowchart yang diberikan oleh guru</p> <p><u>Menalar</u></p> <p>a. siswa menuliskan hubungan logika dan algoritma</p> <p>b. siswa memecah kan teka-teki yang diberikan guru mengenai algoritma dengan benar</p> <p>c. siswa menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif</p> <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <p>a. siswa mengajukan diri untuk menjawab teka-teki sederhana yang diberikan oleh guru di depan kelas dengan bahasa yang baik dan sopan</p> <p>b. siswa menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan tertib</p>	
Kegiatan Penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	20 menit

G. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat :

- Laptop
- LCD proyektor
- Gambar

2. Bahan :

- a. Elektronik
- b. Kertas

H. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta : Kemendikbud
- Sriwahyuni.2017. *Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta:PT. Bumi Aksara
- Noviana.2018. *Simulasi dan Komunikasi Digital C1 (Dasar Semua Bidang Keahlian SMK/MAK) kelas X*. Surakarta: Mediatama

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap (spiritual dan social)
Observasi (jurnal)
- b. Pengetahuan

- 1) Tes tertulis (uraian)
 - 2) Penugasan (lembar kerja)
 - c. Keterampilan
Praktik (penilaian praktik)
2. Pembelajaran Remedial
- Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
- pembelajaran ulang
 - bimbingan perorangan
 - belajar kelompok
 - pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
3. Pembelajaran Pengayaan
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

JENIS PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

- a. Amati perkembangan sikap siswa menggunakan instrumen jurnal pada setiap pertemuan.
- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun negatif. Untuk siswa yang pernah memiliki catatan perilaku kurang baik dalam jurnal, apabila telah menunjukkan perilaku (menuju) yang diharapkan, perilaku tersebut dituliskan dalam jurnal (meskipun belum menonjol).

Jurnal Perkembangan Sikap Sosial

Nama Sekolah : SMK
 Kelas/Semester : X/1
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				

Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1. Menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian
2. Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari- hari	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian
3. Menggunakan perintah berdasarkan fungsi	Tes tulis	1. Pilihan Ganda 2. Rubrik Penilaian
4. Membuat permainan dengan perangkat lunak animasi	Tes tulis	1. Pilihan Ganda 2. Rubrik Penilaian

Kisi-kisi tes tertulis

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
3.1 Menerapkan logika dan algoritma computer	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep logika dan algoritma • Notasi flowchart 	- Siswa mampu menjelaskan konsep logika	C2	Uraian
		- Siswa mampu mengurutkan prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari	C3	Uraian

Soal

Soal uraian

<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berhubungan dengan logika dan algoritma. Jelaskan yang dimaksud dengan logika dan algoritma! 2. Perkembangan teknologi saat ini membuat seseorang memiliki beberapa akun media social. Buatlah algoritma untuk memposting suatu berita (status) di media social <i>facebook</i> melalui sebuah computer! 3. Terdapat berbagai alasan bagi seseorang untuk menggunakan flowchart, antara lain... . 4. Penulisan algoritma dapat dilakukan secara deskriptif maupun menggunakan flowchart. Sebutkan dan jelaskan 3 simbol flowchart disertai nama, gambar, dan fungsinya! 5. Buatlah algoritma ‘membuat postingan suatu berita di media social <i>facebook</i> ‘ dalam bentuk flowchart!
--

Jawaban soal uraian dan skor nilai

SOAL

Skor

1. **Logika** adalah ilmu yang memberikan prinsip-prinsip yang harus diikuti agar dapat berpikir valid menurut aturan yang berlaku
Algoritma adalah langkah-langkah yang dilakukan agar solusi masalah dapat diperoleh **5**

2. Algoritma memposting berita (status) di *facebook* **30**
 - a. Membuka aplikasi facebook
 - b. Login akun dengan memasukkan alamat email/username dan kata sandi
 - c. Pilih kolom posting berita yang terdapat pada beranda
 - d. Tuliskan status/berita yang akan dibagikan melalui facebook
 - e. Pilih tombol 'send/kirim' sesudah menuliskan status/berita
 - f. Berita yang anda tuliskan telah terkirim di dinding facebook

3. Alasan menggunakan flowchart **15**
 - a. Dokumentasi proses → mendokumentasikan proses menjadi lebih terorganisir dengan baik
 - b. Petunjuk untuk memecahkan masalah
 - c. Pemrograman
 - d. Mengkomunikasikan hal-hal yang procedural

4. Symbol flowchart dan fungsinya **20**

Simbol	Nama dan Kegunaan
	<p>Terminator</p> <p>Simbol ini berfungsi untuk menandai awal dan akhir sebuah flowchart, dan terdiri dari dua label</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mulai (Start) untuk menandai awal flowchart, dan • Akhir (End) untuk menandai akhir dari flowchart.
	<p>Proses (Process)</p> <p>Simbol ini menyatakan proses yang dilaksanakan pada tahapan tertentu.</p>
	<p>Keputusan (Decision)</p> <p>Simbol ini digunakan untuk pengambilan keputusan terhadap suatu kondisi. Terdapat dua keadaan yang harus dipenuhi, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ya (Yes) jika dalam pengambilan keputusan menghasilkan keadaan benar, atau; • Tidak (No) jika pengambilan keputusan menghasilkan keadaan salah.
	<p>Subproses (Subprocess /Alternate process)</p> <p>Simbol ini adalah simbol proses yang dapat dibuat menjadi lebih detail menjadi bagian-bagian proses (subproses) lainnya.</p>
	<p>Dokumen (Document)</p> <p>Simbol ini digunakan untuk menunjukkan penggunaan dokumen yang terkait, misalnya berupa masukan atau hasil dari proses.</p>
	<p>Data</p> <p>Simbol ini menyatakan data tertentu yang terkait pada sebuah flowchart.</p>
Simbol	Nama dan Kegunaan
 Off-page connector/ Off-page reference	<p>penghubung suatu langkah (biasanya pada halaman yang sama);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off-page digunakan sebagai titik temu penghubung suatu langkah (dari on-page, dan biasanya terdapat pada halaman yang berbeda).
	<p>Simbol Anotasi</p> <p>Simbol ini merepresentasikan informasi deskriptif tambahan, komentar atau catatan penjelasan.</p>

Simbol	Nama dan Kegunaan
	<p>Pangkalan Data (Database)</p> <p>Simbol ini menunjukkan pemakaian database pada sebuah flowchart.</p>
	<p>Tampilan (Display)</p> <p>Simbol yang menyatakan peralatan output, misalnya layar tv.</p>
	<p>Kartu (Punched card)</p> <p>Simbol yang menyatakan kartu, dapat digunakan untuk masukan dan keluaran.</p>
	<p>Penunjuk alir (Flow direction)</p> <p>Simbol ini digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam flowchart, dan menunjukkan kemana arah aliran diagram.</p>
	<p>Masukan manual (Manual Input).</p> <p>Simbol ini merepresentasikan masukan yang dapat dilihat secara manual.</p>
	<p>Operasi manual (Manual operation)</p> <p>Simbol ini merepresentasikan operasi yang dapat dilihat secara manual.</p>
	<p>Persiapan (Preparation)</p> <p>Simbol merepresentasikan persiapan yang dapat dilakukan sebelum menuju ke langkah berikutnya.</p>
 Connector/ On-page reference	<p>Simbol konektor digunakan untuk menghubungkan suatu langkah dengan langkah lain dalam sebuah flowchart. Terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • On-page digunakan sebagai titik awal

20

SOAL	Skor
<p>5. Flowchart memposting berita di facebook</p> <pre> graph TD Start([Start]) --> Aplikasi[/Aplikasi facebook/] Aplikasi --> Login[Login akun menggunakan username dan kata sandi] Login --> Cocok{Apakah username dan kata sandi cocok?} Cocok -- TIDAK --> Login Cocok -- YA --> Halaman[/Halaman utama fb/] Halaman --> Pilih[Pilih kolom untuk memposting berita/status] Pilih --> Tuliskan[Tuliskan berita/status yang diinginkan] Tuliskan --> Tekan[Tekan menu send/kirim setelah menuliskan berita/status] Tekan --> Muncul[/Postingan muncul di beranda facebook/] Muncul --> Selesai([Selesai]) </pre>	

Mengetahui,
Kepala SMKNegeri 8 Jeneponto

Jeneponto,
Guru Mata Pelajaran,

Drs. JUNAID, M. Pd
NIP. 196601231994121002

RATNA SYAM, S.Pt, MM
NIP. 197810212006042006