

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK DARUL FIKR ANDONG
 Mata Pelajaran : SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (SIMDIG)
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi, Teknologi dan Rekayasa
 Kopetensi Keahlian : TKJ dan TBSM
 Kelas/Semester : X / Gasal
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Materi Pokok : LOGIKA DAN ALGORITMA
 Pertemuan ke- : 1
 Waktu : 6 x 45 menit (2 kali pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran baik secara tatap muka maupun dalam jaringan peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar algoritma dan logika pemrograman komputer
2. Menjelaskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart dengan tepat
3. Merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma sederhana dengan cermat
4. Mengolah data tentang skenario algoritma sederhana sesuai idenya dalam bentuk Flowchart dengan cermat
5. Membuat Flowchart sesuai dengan scenario algoritma yang dirumuskan dengan cermat
6. Mengenal perintah-perintah dasar sistem operasi komputer (Windows dan/atau Linux) beserta fungsinya
7. Memahami fungsi perintah dasar sistem Komputer melalui praktikum dengan cermat
8. Menyelesaikan masalah dengan menggunakan perintah dasar yang tepat

B. Materi Pembelajaran

Terlampir.

C. Metode Pembelajaran

Discovery learning.

D. Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif 2. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa FASE I: Orientasi peserta didik pada masalah (Stimulation) 3. sebagai apersepsi ke materi, guru memberikan contoh penyusunan kegiatan sehari-hari dalam bentuk Algoritma 4. meminta siswa mengamati Algoritma yang diberikan (mengamati) 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dengan power point	5	1. Guru menginformasikan kepada siswa untuk membuka dan mengikuti kelas Google classroom 2. Melalui Google classroom guru salam dan Siswa diminta untuk berdoa. 3. Siswa presensi lewat Google classroom FASE I: Orientasi peserta didik pada masalah (Stimulation) 4. Guru menayangkan slide tujuan Pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. 5. Siswa membaca contoh yang diberikan guru melalui media pembelajaran jarak jauh (Google classroom)	10
2	Kegiatan Inti	FASE 2: Mengorganisasikan peserta didik (Problem Statement)	75	FASE 2: Mengorganisasikan peserta didik (Problem	65

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
		<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mengarahkan siswa menjawab pertanyaan, “ dari Algoritma yang ada, coba jelaskan konsep logika dan algoritma tersebut melalui diskusi kelompok!” <i>(menanya)</i> 2. Guru mengorganisasi siswa dalam kelompok diskusi (beranggotakan 3-4 siswa) 3. meminta siswa membuat Algoritma merakit komputer dalam kelompok FASE 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok (Data Collection) 4. Guru membimbing diskusi dan kerja kelompok siswa 5. Guru membagikan handout materi tentang konsep logika dan algoritma sebagai sumber belajar <i>(mengumpulkan data dan menalar)</i> 6. Guru melakukan pemantauan, observasi dan selama kegiatan kelompok berlangsung FASE 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Verification) 7. Guru meminta salah satu kelompok secara sukarela maju dan menjelaskan Algoritma dari perakitan computer tersebut. <i>(mengomunikasi)</i> 8. Memberikan kesempatan kelompok lain menanggapi dan menyimpulkan hasil presentasi kelompok yang maju <i>(menganalisis)</i> 9. memberikan penguatan, apresiasi terhadap hasil diskusi 		<p><i>Statement)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa menjawab pertanyaan “ dari contoh tayangan flowcat yang ada coba jelaskan konsep logika dan algoritma permasalahan dalam Algoritma tersebut!” <i>(menanya).</i> 2. meminta siswa membuat Algoritma dalam merakit komputer. FASE 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok (Data Collection) 3. Siswa mengakses link http://masipinguru.blogspot.com untuk melihat contoh logika dan cara pembuatan algoritma. <i>(mengumpulkan data dan menalar)</i> 4. Guru meminta siswa untuk diskusi melalui Google classroom FASE 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Verification) 1. Guru meminta salah satu siswa untuk menjelaskan Algoritma perakitan computer yang dibuat melalui Google classroom (Mengomunikasi). 2. Memberikan kesempatan siswa lain menanggapi dan menyimpulkan hasil paparan teman (Menganalisis). 	
3	Penutup	<p>FASE 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan dan membimbing siswa membuat kesimpulan tentang logika dan 	10	<p>FASE 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan dan membimbing siswa membuat kesimpulan tentang logika 	15

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
		algoritma komputer 2. guru bersama siswa merefleksi pelaksanaan pembelajaran hari ini 3. guru memberikan tugas mandiri tentang logika dan algoritma komputer 4. memberikan informasi tentang pokok materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya 5. mengakhiri kegiatan pembelajaran		dan algoritma komputer 2. guru bersama siswa merefleksi pelaksanaan pembelajaran hari ini/ 3. guru memberikan tugas mandiri tentang logika dan algoritma komputer melalui link http://masipinguru.blogspot.com 4. memberikan informasi tentang pokok materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya 5. mengakhiri kegiatan pembelajaran	

Pertemuan : 2

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif 2. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa FASE I: Orientasi peserta didik pada masalah (Stimulation) 3. sebagai apersepsi ke materi, guru memberikan contoh permasalahan sehari-hari dalam bentuk Flowchart 4. meminta siswa mengamati flowchart yang diberikan (mengamati) 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dengan power point	5	1. Guru menginformasikan kepada siswa untuk membuka dan mengikuti kelas Google classroom 2. Melalui Google classroom guru salam dan Siswa diminta untuk berdoa. 3. Siswa presensi lewat Google classroom FASE I: Orientasi peserta didik pada masalah (Stimulation) 4. Guru menayangkan slide tujuan Pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. 5. Siswa membaca contoh yang diberikan guru melalui media pembelajaran jarak jauh (Google classroom)	10
2	Kegiatan Inti	FASE 2: Mengorganisasikan peserta didik (Problem Statement) 1. guru mengarahkan siswa menjawab pertanyaan, “ dari Flowchart yang ada, coba jelaskan konsep logika dan algoritma permasalahan dalam Algoritma tersebut melalui diskusi kelompok!” (menanya)	75	FASE 2: Mengorganisasikan peserta didik (Problem Statement) 5. Guru mengarahkan siswa menjawab pertanyaan “ dari contoh tayangan flowcat yang ada coba jelaskan konsep logika dan algoritma permasalahan dalam	65

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
		<p>2. Guru mengorganisasi siswa dalam kelompok diskusi (beranggotakan 3-4 siswa)</p> <p>3. meminta siswa membuat Flowchart dari permasalahan komputer dalam kelompok</p> <p>FASE 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok (Data Collection)</p> <p>4. Guru membimbing diskusi dan kerja kelompok siswa</p> <p>5. Guru membagikan handout materi tentang Flowchart sebagai sumber belajar (mengumpulkan data dan menalar)</p> <p>6. Guru melakukan pemantauan, observasi dan selama kegiatan kelompok berlangsung</p> <p>FASE 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Verification)</p> <p>7. Guru meminta salah satu kelompok secara sukarela maju dan menjelaskan Flowchart dari permasalahan yang telah di buat. (mengomunikasi)</p> <p>8. Memberikan kesempatan kelompok lain menanggapi dan menyimpulkan hasil presentasi kelompok yang maju (menganalisis)</p> <p>9. memberikan penguatan, apresiasi terhadap hasil diskusi</p>		<p>Algoritma tersebut!" (menanya).</p> <p>6. meminta siswa membuat Algoritma dari permasalahan komputer.</p> <p>FASE 3: Membimbing penyelidikan individu dan kelompok (Data Collection)</p> <p>7. Siswa mengakses link http://masinguru.blogspot.com untuk melihat contoh flowchart dan cara pembuatannya. (mengumpulkan data dan menalar)</p> <p>8. Guru meminta siswa untuk diskusi melalui Google classroom</p> <p>FASE 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Verification)</p> <p>3. Guru meminta salah satu siswa untuk menjelaskan Flowchart dari permasalahan yang telah dibuat melalui Google classroom (Mengomunikasi).</p> <p>4. Memberikan kesempatan siswa lain menanggapi dan menyimpulkan hasil paparan teman (Menganalisis).</p>	
3	Penutup	<p>FASE 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Generalization)</p> <p>6. Guru mengarahkan dan membimbing siswa membuat kesimpulan tentang Flowchart komputer</p> <p>7. guru bersama siswa merefleksi pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>8. guru memberikan tugas mandiri tentang Flowchart komputer</p> <p>9. memberikan informasi tentang</p>	10	<p>FASE 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Generalization)</p> <p>6. Guru mengarahkan dan membimbing siswa membuat kesimpulan tentang Flowchart komputer</p> <p>7. guru bersama siswa merefleksi pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>8. guru memberikan tugas mandiri tentang Flowchart</p>	15

No.	Kegiatan	Langkah Pembelajaran			
		TATAP MUKA		DALAM JARINGAN (PJJ)	
		Deskripsi	Alokasi Waktu	Deskripsi	Alokasi Waktu
		pokok materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya 10. mengakhiri kegiatan pembelajaran		komputer melalui link http://masinguru.blogspot.com 9. memberikan informasi tentang pokok materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya 10. mengakhiri kegiatan pembelajaran	

E. Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Jurnal	Lembar Observasi (terlampir)
2	Pengetahuan	TerTertulis	Soal Uraian (terlampir)
3	Keterampilan	Jurnal	Lembar Observasi (terlampir)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Andong, 25 Juni 2021
Guru Mata Pelajaran

Laila Miftahul Jannah, S. Pd

Muhammad Arifin, MM