



## SMK PSM 2 TAKERAN MAGETAN

ALAMAT : JL. RAYA TAKERAN, MAGETAN 63383

TELP. (0351) 438165 FAX. (0351) 481675

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK PSM 2 Takeran
Mata Pelajaran	: Simkomdig
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Logika dan Algoritma Komputer
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit

#### A. Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer

##### Indikator

3.1.1 Menjelaskan konsep logika

3.1.2 Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari

4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)

##### Indikator

4.1.1 Menggunakan perintah berdasarkan fungsi

4.1.2 Membuat permainan dengan perangkat lunak animasi

#### B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan **Pendekatan Saintifik, model *Problem Based Learning***, diharapkan peserta didik dapat:

3.1.1 Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik akan dapat menjelaskan konsep logika dengan tanggungjawab

3.1.2 Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik akan dapat mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri

4.1.1 Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik akan dapat menggunakan perintah berdasarkan fungsi dengan sopan

4.1.2 Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik akan dapat membuat permainan dengan perangkat lunak animasi dengan jujur

#### C. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan/ Model : Saintifik/ Discovery Learning, Project Based Learning.

Metode : Metode Praktek, Tanya jawab, Diskusi, Presentasi , Tugas

#### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi waktu
	Tatap Muka (Luring)	Daring	
Pendahuluan	Salam, Motivasi, Apersepsi, KD dan tujuan pembelajaran	KD dan Tujuan pembelajaran	20 Menit

Inti	Menjelaskan fungsi dan Algoritma komputer Menggunakan fungsi-fungsi perintah ( <i>Command</i> )	Memberikan materi Fungsi dan algoritma, fungsi perintah Peserta didik membaca, memahami dan menerapkan dalam pembelajaran luring.	130 menit
Penutup	Memberikan umpan balik kepada siswa dan penjelasan materi berikut	Merangkum materi fungsi dan algoritma, dan fungsi perintah	30 menit

#### D. Penilaian

<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Sikap</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah yang dimaksud dengan logika? Jawaban Logika berasal dari kata <i>λόγος (logos)</i> yang bermakna hasil nalar yang diutarakan dalam kata dan dinyatakan dalam bahasa. Logika merupakan salah satu cabang ilmu filsafat. Cabang filsafat yang lain adalah epistemologi, etika, dan estetika.</li> </ul>	<p>1. Menggunakan perintah berdasarkan fungsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat Menggunakan perintah berdasar fungsi</li> <li>Terdapat kesalahan &gt;1 dalam menggunakan perintah berdasarkan fungsi</li> <li>Terdapat 1 kesalahan dalam menggunakan perintah berdasarkan fungsi</li> <li>Tepat dalam menggunakan perintah berdasarkan fungsi</li> </ul>	<p>Disiplin</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tertib mengikuti instruksi</li> <li>Mengerjakan tugas tepat waktu</li> <li>Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta</li> <li>Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif</li> </ol>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Urutkan prosedur fungsi-fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari! Jawaban.               <ol style="list-style-type: none"> <li>Siapkan peralatan mandi, misalnya handuk, pakaian ganti, sabun, dll</li> <li>Setelah semua siap, masuklah ke kamar mandi</li> <li>Lepaskan baju</li> <li>Siramkan air ke seluruh anggota badan</li> <li>Gunakan sabun, sampo</li> <li>Bilas badan dengan air</li> <li>Gosok gigi</li> <li>Gunakan handuk untuk mengeringkan seluruh tubuh</li> </ol> </li> </ul>	<p>2. Membuat permainan dengan perangkat lunak animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tepat dalam menggunakan perintah berdasarkan fungsi</li> <li>Terdapat kesalahan &gt;1 dalam membuat permainan dengan perangkat lunak animasi</li> <li>Terdapat 1 kesalahan dalam membuat permainan dengan perangkat lunak animasi</li> <li>Terdapat 1 kesalahan dalam membuat</li> </ul>	<p>Tanggung Jawab</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan tugas piket secara teratur</li> <li>Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok</li> </ol>

i. Pakailah baju ganti	permainan dengan	
j. Keluar kamar mandi	perangkat lunak animasi	

Mengetahui,

Takeran, 13 Juli 2020

Kepala SMK PSM 2 Takeran

Tim MGMPS : 1. Tantok D. P (.....)

2. Atok KR (.....)

KATAM ARIES MUNANDAR, SE