

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
DARING**



Di Susun Oleh :

RETNO ANGGI TRIASIH, S. Pd

TKI 01

Nomor PPG : 20031552310099

NIM : 209012495061

**MAHASISWA PPG DALAM JABATAN
ANGKATAN 2
UNIVERSITAS NEGERI MAKASAR
2020**



YAYASAN SEMANGAT ISLAM (YASEMI)
SMK YASEMI KARANGRAYUNG

TERAKREDITASI B

PROGRAM : TKRO, TKJ, TBSM, AKL, TB

Jl. Raya Karangrayung Grobogan Kode Pos. 58163 Telp. (0292) 658482
NPSN : 20360896 NSS : 304031502010 Email : smkyasemi@yahoo.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK YASEMI KARANGRAYUNG
Mata Pelajaran	: SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kompetensi Keahlian	: SEMUA JURUSAN
Kelas/Semester	: X / GANJIL
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: LOGIKA DAN ALGORITMA
Alokasi Waktu	: 9 JP (3JP X @45 menit) Pertemuan Ke 1

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja simulasi dan komunikasi digital 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 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan pengertian secara umum tentang logika dan algoritma komputer 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)	4.1.1 Melakukan kajian struktur dasar dan syarat dalam algoritma 4.1.2 Mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian logika dan algoritma komputer dengan benar.
- Melalui kegiatan mengamati contoh yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan mengidentifikasi struktur dasar dan syarat dalam algoritma dengan baik.
- Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi-fungsi perintah (*command*) dengan baik.
- Melalui praktek, siswa dapat mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian logika dan algoritma
- Struktur dasar dan syarat-syarat dalam algoritma
- Hal-Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Media dan Alat Pembelajaran

- Laptop dan Handphone
- Google Classroom, Google Form
- Zoom
- Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	1. Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di google classroom, dan diberikan kode kelas di media WhatsApp grub kelas 3. Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk room semua apa belum 4. Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk room Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 7. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang logika dan algoritma (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 8. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan file materi ajar (share file) Buku Sekolah Elektronik (BSE) dalam bentuk materi pdf “Buku Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK” dan file LKPD ke media WA grup kelas dan menguploadnya ke Google clasroom 2. Peserta didik diminta untuk mengunduh File Buku sekolah elektronik yang dibagikan melalui link google drive di grub WA kelas 3. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami “<i>materi tentang pengertian logika dan algoritma</i>” secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom. 2. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi 	105 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu maupun kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama sama memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi logika dan algoritma dengan berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp masing-masing setelah mencari tambahan informasi dan teknis pengerjaan pada google classroom dengan kerja keras 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	15 menit

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kemdibud Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017
2. Referensi Internet dari:

<https://youtu.be/K68X3RvME2k>

<https://youtu.be/dzBGox0ZUEM?t=76>

<https://youtu.be/VAbfmA78S90>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
- Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa

2. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik : Test Online
2. Bentuk :
 - Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Karangrayung, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Dian Anggoro Wasono, S. P., S. Bio

RETNO ANGGI TRIASIH, S. Pd



YAYASAN SEMANGAT ISLAM (YASEMI)
SMK YASEMI KARANGRAYUNG

TERAKREDITASI B

PROGRAM : TKRO, TKJ, TBSM, AKL, TB

Jl. Raya Karangrayung Grobogan Kode Pos. 58163 Telp. (0292) 658482

NPSN : 20360896 NSS : 304031502010 Email : smkyasemi@yahoo.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK YASEMI KARANGRAYUNG
Mata Pelajaran	: SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kompetensi Keahlian	: SEMUA JURUSAN
Kelas/Semester	: X / GANJIL
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: LOGIKA DAN ALGORITMA
Alokasi Waktu	: 9 JP (3JP X @45 menit) Pertemuan Ke 2

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja simulasi dan komunikasi digital 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 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami prinsip dasar pembuatan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan pengertian secara umum tentang logika dan algoritma komputer 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

4.2. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)	5.1.1 Melakukan kajian struktur dasar dan syarat dalam algoritma 5.1.2 Mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian logika dan algoritma komputer dengan benar.
- Melalui kegiatan mengamati contoh yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan mengidentifikasi struktur dasar dan syarat dalam algoritma dengan baik.
- Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi-fungsi perintah (*command*) dengan baik.
- Melalui praktek, siswa dapat mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian logika dan algoritma
- Struktur dasar algoritma
- Syarat-syarat dalam Algoritma
- Hal-Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- a. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- b. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- c. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google Classroom, Google Form
3. Zoom
4. Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring 2. Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di google classroom, dan diberikan kode kelas di media WhatsApp grub kelas 3. Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk room semua apa belum 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk room Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 7. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang logika dan algoritma (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 8. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi tentang “<i>Struktur dasar dan syarat-syarat dalam algoritma</i>” dan file LKPD ke media WA grup kelas dan menguploadnya ke Google clasroom 2. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom. 2. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu maupun kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama sama memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi logika dan algoritma dengan berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp masing-masing setelah mencari tambahan 	105 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>informasi dan teknis pengerjaan pada google classroom dengan kerja keras</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	15 menit

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kemdibud Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017

2. Referensi Internet dari:

<https://youtu.be/K68X3RvME2k>

<https://youtu.be/dzBGox0ZUEM?t=76>

<https://youtu.be/VAbfmA78S90>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
- Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa

2. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik : Test Online
- b. Bentuk :
- Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Karangrayung, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Dian Anggoro Wasono, S. P., S. Bio

RETNO ANGGI TRIASIH, S. Pd



YAYASAN SEMANGAT ISLAM (YASEMI)
SMK YASEMI KARANGRAYUNG

TERAKREDITASI B

PROGRAM : TKRO, TKJ, TBSM, AKL, TB

Jl. Raya Karangrayung Grobogan Kode Pos. 58163 Telp. (0292) 658482
NPSN : 20360896 NSS : 304031502010 Email : smkyasemi@yahoo.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK YASEMI KARANGRAYUNG
Mata Pelajaran	: SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
Kompetensi Keahlian	: SEMUA JURUSAN
Kelas/Semester	: X / GANJIL
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: LOGIKA DAN ALGORITMA
Alokasi Waktu	: 9 JP (3JP @45 menit) Pertemuan Ke 3

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja simulasi dan komunikasi digital 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 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Memahami prinsip dasar pembuatan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan pengertian secara umum tentang logika dan algoritma komputer 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

4.3. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)	6.1.1 Melakukan kajian struktur dasar dan syarat dalam algoritma 6.1.2 Mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian logika dan algoritma komputer dengan benar.
- Melalui kegiatan mengamati contoh yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan mengidentifikasi struktur dasar dan syarat dalam algoritma dengan baik.
- Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi-fungsi perintah (*command*) dengan baik.
- Melalui praktek, siswa dapat mempresentasikan daftar-daftar fungsi perintah dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian logika dan algoritma
- Struktur dasar algoritma
- Syarat-syarat dalam Algoritma
- Hal-Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- a. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- b. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- c. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google Classroom, Google Form
3. Zoom
4. Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Siswa mengatur dan menyepakati jadwal pembelajaran secara daring 2. Guru mengarahkan dan memandu siswa untuk bergabung di google classroom, dan diberikan kode kelas di media WhatsApp grub kelas 3. Guru mengecek siswa apakah sudah bisa masuk room semua apa belum 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setelah dipastikan sudah banyak siswa yang masuk room Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 7. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang logika dan algoritma (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 8. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi tentang “Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat algoritma” dan file LKPD ke media WA grup kelas dan menguploadnya ke Google classroom 2. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom. 2. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajarkan 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu maupun kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajarkan pada materi logika dan algoritma dengan berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp masing-masing setelah 	105 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mencari tambahan informasi dan teknis pengerjaan pada google classroom dengan kerja keras</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 4. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 5. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	15 menit

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Sekolah Elektronik (BSE) Kemdibud Kurikulum 2013
2. Referensi Internet dari:
 - <https://youtu.be/K68X3RvME2k>
 - <https://youtu.be/dzBGox0ZUEM?t=76>
 - <https://youtu.be/VAbfmA78S90>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
- Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa.

2. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik : Test Online
- b. Bentuk :
 - Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Karangrayung, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Dian Anggoro Wasono, S. P., S. Bio

RETNO ANGGI TRIASIH, S. Pd