

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK YKTB 2 BOGOR
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X/ 1
Kompetensi Keahlian	: TKJ/MM/RPL
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Materi Pokok	: Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer Struktur program bahasa pemrograman komputer Menguji kode program bahasa pemrograman komputer
Alokasi Waktu	: 12 jp (3 x pertemuan)
KKM	: 75

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami editor untuk lingkungan kerja editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
2. Memahami struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer
3. Menerapkan prosedur menjalankan dan menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer
4. Membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman komputer
5. Menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.3. Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman**
- 4.3. Menulis kode pemrogram sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman**

A. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.3.1 Mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- 3.3.2 Menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer
- 3.3.3 Menerapkan prosedur menjalankan dan menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer
- 4.3.1 Membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman komputer
- 4.3.2 Menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

B. MATERI PEMBELAJARAN

- **Alur pemrograman struktur bahasa pemrograman komputer**

Perbedaan Huruf Besar / Kecil dalam Bahasa C

Pengertian sederhana dari case sensitivity adalah perbedaan antara huruf besar dan huruf

kecil. Istilahnya, bahasa C termasuk bahasa yang case sensitif. Dalam bahasa C, huruf besar dan kecil dianggap berbeda. Perintah printf tidak bisa ditulis menjadi Printf.

Berikut contohnya:

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    Printf("Hello, World!\n"); /* error !! */
    return 0;
}
```

➤ Cara Penulisan Komentar di dalam Bahasa C

- Komentar atau *comment* adalah 'kode program' yang ditambahkan untuk memberi keterangan/penjelasan mengenai cara kerja program
- Untuk membuat komentar di dalam kode program bahasa C, menggunakan tanda */** dan **/*. Seluruh karakter yang ada diantara kedua tanda ini akan dianggap sebagai komentar dan diabaikan pada saat proses *compiler*. Berikut contoh penulisan komentar dalam bahasa C:

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    /* Tampilkan pesan Hello World */
    printf("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```

➤ Pengertian Statement dalam Bahasa Pemrograman C

- Statement dalam bahasa C adalah sebuah baris perintah. Setiap baris perintah (statement) dalam bahasa C harus diakhiri dengan tanda titik koma (;). Berikut beberapa contoh statement dalam bahasa pemrograman C:

```
x = 6;

y = "Duniaikom";

z = 5+3;
```

```
2+3;

puts("Duniaikom");

root2 = sqrt(49);
```

- Sebuah *statement* tidak harus mencakup satu baris. Perintah kondisi seperti *if else* dan perulangan (*looping*) bisa mencakup beberapa baris, dan ini dianggap sebagai satu *statement*:

```
if( x == "Duniaikom") {

printf("Belajar Bahasa C di Duniaikom");

}
```

C. Strategi Pembelajaran

strategi pembelajaran berbasis kompetensi

D. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : Discovery Based Learning.

E. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. Alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Aplikasi Pemrograman (Visual Basic 6, Fox pro 9.0, C++, Pascal)

F. SUMBER BELAJAR

- a. Madcoms, 2003. Dasar teknis instalasi jaringan komputer. Madiun: Penerbit Andi
- b. Andi Novianto, 2014, Pemrograman Dasar Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Erlangga

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :

• PERTEMUAN 1: EDITOR UNTUK LINGKUNGAN KERJA BAHASA PEMROGRAMAN KOMPUTER

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
1. Pendahuluan		
<p>a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;</p> <p>b. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;</p> <p>d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan</p> <p>e. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus</p>		10 Menit
2. Kegiatan Inti		
A. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>);	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat tayangan video tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer Video 1 : Berbagai contoh Editor untuk lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer • Peserta didik duduk berkelompok (satu kelompok terdiri dari 4 orang) 	
B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai contoh Editor untuk lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer. • Siswa mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai contoh Editor untuk lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer. • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok melakukan identifikasi berbagai contoh Editor untuk lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer • Siswa melakukan proses identifikasi berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman 	65 menit

	komputer melalui diskusi kelompok dan menuliskan hasil identifikasinya dalam <i>lembar jobsheet</i> .	
C. Pengumpulan data (Data Collection)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan data tentang berbagai editor/ lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer • Siswa mengumpulkan data tentang berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer. • Guru mengajak siswa untuk melakukan observasi terhadap berbagai editor/lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer • Siswa melakukan observasi berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer. • Guru mempersilahkan siswa untuk mencari informasi dan data-data tambahan dari buku sumber serta internet. • Siswa melakukan proses pengumpulan data dan informasi dari buku sumber dan internet, lalu mencatatkannya pada <i>lembar jobsheet</i>. • Guru menugaskan Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisa beberapa instruksi/langkah-langkah kerja berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, bahan yang digunakan, kebutuhan bahan, teknik penyelesaian yang disajikan oleh guru. • Siswa mengolah data langkah-langkah dalam bentuk penyajian, berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer,. 	
D. Pembuktian (verification)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok untuk mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer • Siswa secara berkelompok berdiskusi mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer dalam <i>lembar jobsheet</i>. 	

E. Menarik kesimpulan (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dikaji. • Siswa secara berkelompok membuat kesimpulan terhadap materi yang dikaji dan menuliskannya dalam <i>lembar jobsheet</i>. • Siswa (perwakilan kelompok) mempresentasikan hasil kesimpulannya di depan kelas secara bergiliran mengenai materi yang dikaji dan menampilkan desain promosi yang telah kelompoknya buat. • Siswa dari kelompok lain menanggapi presentasi dan produk promosi yang di tampilkan. • Siswa antar kelompok berdiskusi untuk menghasilkan kesimpulan yang paling tepat. 	
3. Penutup (15 menit)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan serta merangkum materi pembelajaran yang telah dipelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Siswa mengerjakan evaluasi. 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan instruksi/langkah-langkah kerja berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer. 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 7. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh siswa secara individu untuk mengerjakannya. 8. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. 9. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 		

PERTEMUAN 2: STRUKTUR PENULISAN KODE/PERINTAH PROGRAM PADA BAHASA PEMROGRAMAN KOMPUTER

Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	

<p>a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;</p> <p>b. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;</p> <p>c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;</p> <p>d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan</p> <p>e. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus</p>		<p>10 Menit</p>
2. Kegiatan Inti		
<p>A. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>);</p>	<p>Peserta didik melihat tayangan video tentang algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video 1 : Berbagai contoh struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer <p>Peserta didik duduk berkelompok (satu kelompok terdiri dari 4 orang)</p>	
<p>B. Pernyataan/identifikasi masalah (problem statement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. • Siswa mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok melakukan identifikasi berbagai struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. • Siswa melakukan proses identifikasi struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer, melalui diskusi kelompok dan menuliskan hasil identifikasinya dalam <i>lembar jobsheet</i>. 	<p>65 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok untuk menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer • Siswa secara berkelompok berdiskusi untuk menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. 	
C. Pengumpulan data (Data Collection)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan data tentang struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer • Siswa mengumpulkan data tentang struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer • Guru mengajak siswa untuk melakukan observasi terhadap struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. • Siswa struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer • Guru mempersilahkan siswa untuk mencari informasi dan data-data tambahan dari buku sumber serta internet. • Siswa melakukan proses pengumpulan data dan informasi dari buku sumber dan internet, lalu mencatatkannya pada <i>lembar jobsheet</i>. • Guru menugaskan Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisa beberapa instruksi/langkah-langkah kerja struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer, bahan yang digunakan, kebutuhan bahan, teknik penyelesaian yang disajikan oleh guru. • Siswa mengolah data langkah-langkah dalam bentuk penyajian struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. 	
D. Pembuktian (verification)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok untuk menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer 	

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa secara berkelompok berdiskusi melakukan instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman dan mencatatkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer dalam <i>lembar jobsheet</i>. 	
E. Menarik kesimpulan (generalization)	<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersilahkan siswa secara berkelompok untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dikaji. Siswa secara berkelompok membuat kesimpulan terhadap materi yang dikaji dan menuliskannya dalam <i>lembar jobsheet</i>. Siswa (perwakilan kelompok) mempresentasikan hasil kesimpulannya di depan kelas secara bergiliran mengenai materi yang dikaji dan menampilkan desain promosi yang telah kelompoknya buat. Siswa dari kelompok lain menanggapi presentasi dan produk promosi yang di tampilkan. Siswa antar kelompok berdiskusi untuk menghasilkan kesimpulan yang paling tepat. 	
3. Penutup (15 menit)		
<ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan serta merangkum materi pembelajaran yang telah dipelajari Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. Siswa mengerjakan evaluasi. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan Menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. Guru memberikan evaluasi (post test) dan menyuruh siswa secara individu untuk mengerjakannya. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 		

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

- 1) Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Tertulis
- 2) Instrumen Penilaian
 - Pertemuan pertama
 - Pertemuan kedua
- 3) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a) TES TERTULIS

Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah : SMK YKTB 2 BOGOR
 Kelas/Semester : X/Semester 1
 Tahun pelajaran : 2017/2018
 Paket Keahlian : TKJ
 Mata Pelajaran : **Pemrograman Dasar**

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
3.	3.3 Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer 4.3 Menulis kode pemrogram sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman	3.3.1 Mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer 3.3.2 Menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer 3.3.3 Menerapkan prosedur menjalankan dan menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer 4.3.1 Membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman komputer 4.3.2 Menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer • Struktur program bahasa pemrograman komputer • Menguji kode program bahasa pemrograman komputer 		5	BUO

PILIHAN GANDA DAN PENSKORAN

Nama Sekolah : SMK YKTB 2 BOGOR

Kelas/Semester	: X/Semester 1
Tahun pelajaran	: 2018/2019
Paket Keahlian	: TKJ/MM
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Penilaian	: Penilaian Harian I
Jenis Soal/KODE	: Pilihan Ganda /C2.14

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang pada pertanyaan berikut dengan benar!

- Proses mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman disebut....
 - Pemrograman*
 - penginstalan
 - menyimpan file
 - mengedit video
 - sistem digital
- Adalah rangkaian instruksi-instruksi dalam bahasa komputer yang disusun secara logika dan sistematis. Hal tersebut merupakan pengertian dari...
 - Pengertian dari program*
 - Pengertian dari input
 - Pengertian dari system komputer
 - Pengertian dari program computer
 - Pengertian dari originates
- Merupakan proses pemasukan data kedalam proses komputer melalui .?
 - Output
 - Proses
 - Input*
 - Storage
 - Originating
- Apa yang dimaksud dengan definisi Flow chart ?
 - suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail
 - suatu bagian dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.*
 - sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses
 - menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak
 - antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program
- sebuah kode yang digunakan untuk menulis sebuah algoritma dengan cara yang bebas yang tidak terikat dengan bahasa pemrograman tertentu. disebut dengan.....
 - Definisi Algoritma
 - Definisi Logika
 - Definisi Flow Chart
 - Definisi Pseudocode*
 - Definisi praktis

**SKOR PENILAIAN PILIHAN GANDA:
SETIAP SATU SOAL YANG BENAR MENDAPAT SKOR 1**

SOAL URAIAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

Nama Sekolah : SMK YKTB 2 BOGOR
Kelas/Semester : X/Semester 1
Tahun pelajaran : 2018/2019
Paket Keahlian : TKJ/MM
Mata Pelajaran : **Pemrograman Dasar**
Penilaian : Penilaian Harian I
Jenis Soal/No. KD : Uraian / 14.3

Soal Uraian

1. Sebutkan struktur dasar pembangunan algoritma!
2. Pseudocode yang di gunakan pada penulisan algoritma berupa....?
3. Sebutkan Tahapan dalam menyelesaikan suatu masalah!
4. Perintah untuk menampilkan atau cetak dilayar monitor tanpa pindah baris ,disebut...
5. Tuliskan Menghitung Luas Persegi Panjang dalam bentuk Flowchart!

Kunci jawaban:

1. Struktur Runtunan / Beruntun : Digunakan untuk program yang pernyataannya sequential atau urutan.
2) Struktur Pemilihan / Percabangan : Digunakan untuk program yang menggunakan pemilihan atau penyeleksian kondisi.
3) Struktur Perulangan : Digunakan untuk program yang pernyataannya akan dieksekusi berulang-ulang.
2. Pseudocode yang di gunakan pada penulisan algoritma berupa Bahasa pemrograman
3. **Masalah-Model-Algoritma-Program-Eksekusi-hasil**
4. Write
Flowchart :
5. **Problem: Menghitung luas persegi panjang**
Algoritma:
Masukkan panjang (p)
Masukkan lebar (l)
Hitung luas (L), yaitu panjang kali lebar
Cetak luas (L)
Algoritma Pemrograman :

```
<?php
$panjang =6;
$lebar =5;
$luas= $panjang*$lebar;
echo "Jadi Luas Persegi Panjang adalah . $luas";
?>
```

Tabel PEDOMAN PENSKORAN SOAL URAIAN

Skor Penilaian
<ul style="list-style-type: none">• skor 3 jika peserta didik dapat menjelaskan secara terstruktur alur logika pemrograman komputer, perangkat lunak bahasa pemrograman, penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan

ekspresi, operasi aritmatika dan logika serta struktur kontrol Percabangan/pengulangan dalam bahasa pemrograman sesuai kunci jawaban

- skor 2 jika peserta didik dapat menjelaskan Hal apa saja yang perlu diperhatikan alur logika pemrograman komputer, perangkat lunak bahasa pemrograman, penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi, operasi aritmatika dan logika serta struktur kontrol Percabangan/pengulangan dalam bahasa pemrograman sesuai kunci jawaban.
- skor 1 jika peserta didik dapat menjelaskan 1 secara singkat alur logika pemrograman komputer, perangkat lunak bahasa pemrograman, penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi, operasi aritmatika dan logika serta struktur kontrol Percabangan/pengulangan dalam bahasa pemrograman sesuai kunci jawaban.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam penskoran tes tertulis dapat digunakan pembobotan pada masing-masing soal sesuai kebutuhan.

b) TES LISAN

SOAL LISAN DAN PEDOMAN PESKORAN

1. Sebutkan dan jelaskan Pengertian *Keyword* dalam Bahasa Pemrograman C !

Kunci jawaban

Keyword adalah kata kunci yang menjadi dasar perintah bahasa C. *Keyword* ini tidak bisa digunakan sebagai *identifier* (variabel, konstanta maupun nama dari sebuah fungsi. Sebagai contoh, perhatikan *statement* berikut:

```
int jumlah;  
return 0;
```

Disini, kata *int* dan *return* merupakan *keyword* dan memiliki makna tertentu dalam bahasa C.

Pedoman Penskoran Tes Lisan

PEDOMAN PENSKORAN	
Skor Penilaian	
•	skor 3 jika peserta didik dapat menjelaskan 3 Struktur algoritma dengan benar
•	skor 2 jika peserta didik dapat menjelaskan 2 Struktur algoritma dengan benar
•	skor 1 jika peserta didik dapat menjelaskan 1 Struktur algoritma dengan benar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam penskoran tes lisan dapat pula digunakan pembobotan pada masing-masing pertanyaannya sesuai kebutuhan.

c) PENUGASAN

SOAL PENUGASAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

Perencanaan Penugasan

Paket Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
 Kelas : X TKJ/MM/RPL

Kisi-Kisi dan Soal

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	SOAL DAN RINCIAN TUGAS
<p>3.3. Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer</p> <p>4.3. Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman</p>	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan sebuah situasi. Peserta didik dapat menerapkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. 	<ol style="list-style-type: none"> Cari contoh petunjuk untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer. Berilah keterangan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berbagai editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer, struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer, pada petunjuk yang sudah kalian dapatkan, dan jelaskan apakah petunjuk/algoritma yang kalian dapatkan sudah logis dan sistematis. Kerjakan selama 1 minggu

Rubrik Penskoran Penugasan

Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
Pendahuluan	Tujuan dan landasan teori disampaikan dengan tepat	4
	Tujuan atau landasan teori disampaikan dengan kurang tepat	3
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan namun disampaikan dengan tepat	2
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan dan disampaikan dengan kurang tepat	1

Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
Pelaksanaan	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan tepat	4
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan kurang tepat	3
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan tepat	2
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan kurang tepat	1
Kesimpulan	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya yang <i>feasible</i>	4
	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya tetapi kurang <i>feasible</i>	3
	Terkait dengan pelaksanaan tugas tetapi tidak ada saran	2
	Tidak terkait dengan pelaksanaan tugas dan tidak ada saran	1
Tampilan laporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover dan foto/gambar	4
	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
	Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
	Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, dan ejaan semua benar	4
	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, beberapa ejaan salah	3
	Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan beberapa ejaan salah	2
	Tidak mudah dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan banyak ejaan yang salah	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

PENGISIAN HASIL PENILAIAN TUGAS

No	Nama	Skor untuk					Jumlah skor	Nilai
		Pendahuluan	Pelaksanaan	Kesimpulan	Tampilan	Keterbacaan		
1	Nabillah	4	2	2	3	3	14	70
...

Jumlah skor perolehan 14

Jumlah skor maksimal 20

Nilai = (14/20) x 100

= 70

PORTOFOLIO

Berikut adalah contoh ketentuan dalam penilaian portofolio asesmen pengetahuan di sekolah:

- 1) Hasil portofolio adalah asli buatan peserta didik;
- 2) Dokumen yang dimasukkan dalam portofolio disepakati oleh peserta didik dan guru;
- 3) Guru menjaga kerahasiaan portofolio;
- 4) Guru dan peserta didik mempunyai rasa memiliki terhadap dokumen portofolio.

Mengetahui,
Kepala SMK YKTB 2 Bogor

Bogor, Agustus 2021
Guru Bidang Studi

H. TB. Dedi Kusnadi, S. Pd
NIP. 196301011988031021

Abdul Haris, S. Kom
NUPTK.1236751653120003