

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**  
**SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan	: SMKN 1 Masbagik
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Materi Pokok	: Logika dan Algoritma
Kelas	: X
Tahun Pelajaran	: 2021 - 2022
Pertemuan Ke-	: 4
Alokasi waktu	: 10 Menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah melakukan diskusi dan literasi Siswa dapat menjelaskan pengertian Logika dan Algoritma dengan tepat
2. Setelah melakukan diskusi dan literasi Siswa dapat Membuat contoh Algoritma sederhana sesuai prosedur
3. Setelah melakukan diskusi dan literasi Siswa dapat Membuat flowchart sesuai prosedur

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi)</li> <li>2. Mengabsen dan menanyakan kabar peserta didik</li> <li>3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari (Apersepsi)</li> <li>4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</li> </ol>	3 menit
Kegiatan Inti	<p>Langkah – langkah kegiatan pembelajaran :</p> <p>Sebelum memulai pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk menghidupkan komputer dan menyiapkan peralatan tambahan praktikum seperti buku dll.</p> <p>Guru kemudian mengajak peserta didik tanya jawab pendapat tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian logika dan algoritma</li> </ul> <p>Guru memimpin tanya jawab pendapat dan menyampaikan kepada peserta didik bahwa hari ini kita akan belajar tentang logika dan algoritma</p> <p><i>Mengamati :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diminta untuk memperhatikan video dan penjelasan guru tentang konsep</li> </ul>	5 menit

	<p>logika dan algoritma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dari pengamatan video tersebut Peserta didik diminta untuk membuat algoritma tentang bagaimana bentuk algoritma pembuatan mie rebus</li> <li>- Guru berkeliling untuk memastikan peserta didik ikut aktif dan sambil membagikan LKPD</li> </ul> <p><i>Creativity dan inovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memerintahkan peserta didik untuk melanjutkan pekerjaannya dan mengisi Lembar Kerja yang sudah dibagikan</li> <li>- Peserta didik diminta untuk menukar lembar kerja kepada temannya dan guru meminta salah satu peserta didik untuk menjelaskan hasil pengamatan dan lembar kerja yang sudah dikerjakan.</li> <li>- Peserta didik diminta untuk menanggapi hasil dari paparan yang sudah disampaikan oleh temannya.</li> </ul> <p><i>Collaboration</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Di akhir kegiatan guru bersama peserta didik mendiskusikan kembali tentang konsep logika dan algoritma</li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan penguatan materi logika dan algoritma</li> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran hari ini</li> </ul>	2 menit

### C. PENILAIAN

1. Tes Soal Uraian (terlampir)
2. Non Tes (terlampir)
  - o Lembar Pengamatan sikap
  - o Lembar Pengamatan Presentasi/kinerja
  - o Penilaian Tugas

Kepala SMK Negeri 1 Masbagik

Masbagik, 17 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Drs. H. MASRURI  
NIP. 196210281990031015

LALU WIRANATA HIDAYATULLAH,S.Kom

## LAMPIRAN

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ( LKPD )

Logika dan Algoritma Membuat Flowchart dari Algoritma sederhana

#### A. Tujuan Pembelajaran

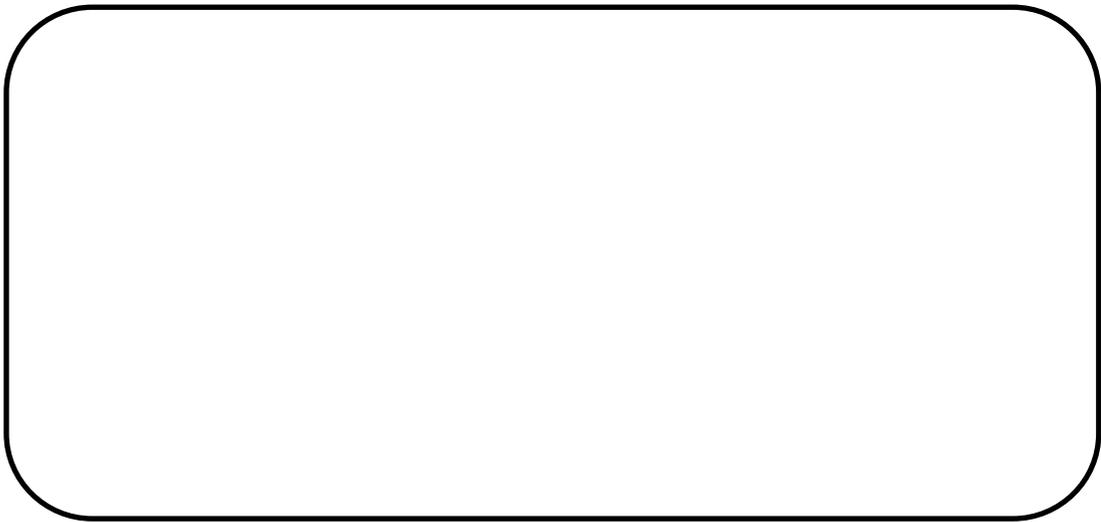
1. Setelah melakukan diskusi dan literasi Siswa dapat Membuat contoh Algoritma sederhana sesuai prosedur
2. Setelah melakukan diskusi dan literasi Siswa dapat Membuat flowchart sesuai prosedur

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Membuat Flowchart dari Algoritma sederhana

#### C. Petunjuk / Langkah kerja

- Buatlah Algoritma “Membuat Mie Rebus”



- Buatlah flowchart dari algoritma diatas



Format Penilaian Tugas LKPD :

1. Membuat Algoritma “pembuatan Mie Rebus”

Nama :

Kelas :

Struktur Tugas	Indikator yang dinilai	Skor
Algoritma	- Pemecahan masalah	10
	- Berurutan	10
Flowchart	- Kesesuaian simbol	10
	- Alur Program Jelas	10
Waktu	- Ketepatan waktu mengerjakan tugas	10
Jumlah Skor		50
Total Nilai		

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor perolehan}}{\text{skor maksimal (50)}} \times 100$$

TES TERTULIS :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar !

1. Jelaskan pengertian Algoritma
2. Buatlah Algoritma Mie Instan Goreng
3. Sebutkan nama dan fungsi symbol Flowchart dibawah ini :

a. –



b. –



c. –



d. –



Kunci Jawaban :

1. Algoritma adalah suatu urutan dari beberapa langkah logis dan sistematis yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tertentu
2. Algoritma mie instan goreng
  - a. Persiapan, menyiapkan alat dan bahan ( Mie instan, gunting, air, panci, sendok sayur, saringan, kompor, piring, sendok garpu)

- b. Isi panci dengan air, panaskan diatas kompor
  - c. Buka kemasan mie instan dengan gunting
  - d. Masukkan mie jika air sudah mendidih , aduk
  - e. Siapkan bumbu mie instan di atas piring
  - f. Setelah 3 menit, angkat mie instan dan tiriskan dengan saringan
  - g. Tuang mie diatas piring yang sudah ada bumbu, aduk rata
  - h. Mie siap disajikan
3. Nama dan fungsi flowchart
- a. Decision, Simbol yang menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya atau tidak
  - b. Proses, Simbol yang menunjukan sebuah proses
  - c. Terminal, Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program
  - d. Input/output, imbol yang menyatakan proses input atau output

### Rubrik Nilai Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal (Skor Max)			Skor	Nilai
		1 (30)	2 (30)	3 (40)		
1.						
2.						
3.						

### Indikator Penilaian :

No Soal	Nilai	Keterangan
1	30	Jika dijawab dengan lengkap dan benar
	20	Jika dijawab kurang lengkap
	10	Jika dijawab salah
	0	Jika tidak dijawab
2	30	Jika dijawab dengan lengkap dan benar
	20	Jika dijawab kurang lengkap
	10	Jika dijawab salah
	0	Jika tidak dijawab
3	40	Jika dijawab dengan lengkap dan benar
	30	Jika dijawab 3 item benar
	20	Jika dijawab 2 item benar
	10	Jika dijawab 1 benar / jawaban salah
	0	Jika tidak dijawab

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

### Penilaian Non Tes :

#### Lembar pengamatan Sikap

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang dinilai					JML skor	Nilai
		Jujur	Tanggung Jawab	Disiplin	Santun	Kerja Sama		
1.								
2.								
3								
4.								

#### Keterangan :

Aspek Yang dinilai	Keterangan
Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengcopy hasil karya orang lain</li> </ul>
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas yang sudah diberikan</li> <li>• Berperan aktif dalam kelompoknya</li> </ul>
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertib mengikuti instruksi</li> <li>• Mengerjakan sesuai waktu yang sudah ditentukan</li> </ul>
Santun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat</li> <li>• Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain</li> </ul>
Kerja Sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai pendapat orang lain</li> <li>• Ikut serta dalam pengerjaan tugas</li> </ul>

#### Pedoman Penskoran :

- 4 : Baik Sekali
- 3 : Baik
- 2 : Cukup

#### Kriteria Nilai :

- A = 85 – 100 ( sangat Baik )
- B = 70 – 84 ( Baik )
- C = 60 – 69 ( cukup)

1 : Kurang

D = <60 ( Kurang )

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor Perolehan}}{\text{skor maksimal (100)}} \times 100$$