

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 12 Parepare
Kelas / Semester : VII/Ganjil
Tema : 4. Algoritma dan Pemrograman
Sub Tema : 3.4.b. Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual makecode
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.4.b. Siswa mampu mengenali elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primitif eksekusi dan efeknya jika di eksekusi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembuka (2 Menit)

- **Diagnosis Awal**
Siswa dipersilahkan menggambar emoticon perasaan mereka hari ini di secarik kertas, kemudian menunjukkannya kepada guru
- Guru mengaitkan pelajaran hari ini dengan pelajaran sebelumnya
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini

Kegiatan Inti (8 Menit)

1. Mengurai masalah
 - Guru memberi visualisasi lingkungan pemrograman visual dengan referensi <https://makecode.microbit.org/>
 - Siswa diperkenalkan meniru memanfaatkan objek disekitar dan kreativitas mereka
2. Menemukan pola
 - Guru memberikan satu contoh pemrograman
 - Siswa menjelaskan langkah menyusun program
3. Membuat abstraksi
 - Siswa diberi kesempatan membuat program mereka sendiri
4. Membuat algoritma
 - Guru menerjemahkan program visual ke dalam sebuah algoritma
 - Siswa diberi kesempatan menerjemahkan program visual mereka ke dalam sebuah algoritma

Kegiatan Penutup (2 Menit)

- Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa
- Guru menjawab dan memberikan penguatan jika diperlukan
- Guru memberikan refleksi tentang pembelajaran hari ini dan sekilas pelajaran pada pertemuan berikutnya

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sebutkan 3 area di lingkungan pemrograman visual
2. Buat algoritma agar gambar hati bisa berkedip-kedip di <https://makecode.microbit.org/>

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMP Negeri 12 Parepare

Guru Mata Pelajaran
Informatika

Hasruddin, S.Pd
NIP.

Apria Ishak, S.Kom
NIP. 19800421 201101 1 005