

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK MT Lengkok Lendang
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Program Keahlian	: Agribisnis Ternak Unggas
Paket Keahlian	: Semua Jurusan
Mata Pelajaran	: Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok / Topik	: Logika Dan Algoritma Komputer.
Pertemuan Ke	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 1 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar	C. Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Mensyukuri anugerah Tuhan dengan adanya ilmu Teknologi dalam teknik presentasi yang efektif	2.1.1 Mampu dan mau bekerjasama dengan siapapun dalam menerapkan komunikasi daring (online) melalui fungsi dasar perintah pada sistem komputer
1.2 Mensyukuri kemampuan manusia karena dapat memanfaatkan teknologi informasi teknik presentasi yang efektif.	2.1.2 Berani berpendapat, bertanya, menjawab pertanyaan dan mempresentasikan tentang komunikasi daring (online) melalui fungsi dasar perintah pada sistem komputer
2.1 Mengamalkan perilaku jujur dalam menerapkan ilmu teknologi informasi teknik presentasi yang efektif.	3.1.1 Menjelaskan konsep logika 3.1.2 Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1.1 Menjelaskan fungsi dasar perintah pada sistem komputer
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.2 Menerapkan penggunaan perintah berdasarkan fungsi dasar perintah pada sistem komputer

--	--

D. Tujuan Pembelajaran

1. Pengetahuan (KI-3)
Setelah dilakukan penggalian informasi dan diskusi, diharapkan siswa kelas X SMK MT Lengkok Lendang mampu :
 - a) Menjelaskan konsep logika dengan baik
 - b) Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cermat
2. Keterampilan (KI-4)
Dengan mempelajari logika dan algoritma komputer, diharapkan siswa kelas X SMK MT Lengkok Lendang mampu :
 - a) Menjelaskan fungsi dasar perintah pada sistem computer dengan benar
 - b) Menerapkan penggunaan perintah berdasarkan fungsi dasar perintah pada sistem computer sesuai dengan prosedur secara tepat

E. Materi Pembelajaran

1. Konsep logika dan algoritma
2. Notasi flowchart

F. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Sientific*
2. Model/Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode Pembelajaran : Observasi, Diskusi, Tanya jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Langkah Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa. 2. Pengkondisian kelas mengecek kehadiran. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi Peserta didik, tentang materi ajar kompetensi yang ingin dicapai. 	5 Menit
Inti	<p>Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar. <p>Menanya (<i>Questioning</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan tayangan tersebut. <p>Mencoba (<i>Experimenting</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyebutkan pengetahuan tentang konsep logika dan algoritma yang mereka ketahui. <p>Menalar (<i>Associating</i>)</p>	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan soal latihan tentang Konsep logika dan algoritma Peserta didik mempraktekkan Konsep logika dan algoritma. <p>Mengkomunikasikan (<i>Communicating</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat kesimpulan tentang tentang Konsep logika dan algoritma Peserta didik Mempraktekkan hasilnya di depan kelas. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan umpan balik terhadap pertanyaan peserta didik. Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan. Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik. Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya Menutup kegiatan pembelajaran. 	5 Menit

H. Alat/Bahan, Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

Media : laptop,papan tulis

Alat/Bahan : *Slide* / Gambar Peraga

Sumber Belajar : Modul , internet

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

- Teknik Penilaian ;
 - Tes Tulis
- Instrumen Penilaian Sikap

NO	Nama Peserta Didik	Disiplin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun

Keterangan :

4 = Jika empat indikator terlihat

3 = Jika tiga indikator terlihat

2 = Jika dua indikator terlihat

1 = Jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap

a) Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

b) Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontok/melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikuti/dipelajari

c) Tanggung Jawab

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelas
- Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan

4. Merapikan kembali ruang , alat dan peralatan belajar yang telah digunakan

3. Instrumen Penilaian Tertulis

a. Soal Objective

Kunci Jawaban soal *objective* :

Indikator Penilaian Soal *Objective*:

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai :

Nilai 20 : Jika sesuai kunci jawaban dan nada pengembangan jawaban.

Nilai 0 : Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban.

Contoh pengolahan nilai *Objective*

IPK	NO SOAL	SKOR PENILAIAN	NILAI
1	1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : Rata-Rata dari nilai IPK = $(60/100)*100 = 60$
1	2.	20	
1	3.	0	
1	4.	0	
2	5.	20	
Jumlah		60	

b. Soal *esai*

Kunci jawaban Soal *esai*:

Indikator Penilaian Soal *esai*

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai :

Nilai 20 : Jika sesuai kunci jawaban dan nada pengembangan jawaban.

Nilai 15 : Jika jawaban sesuai kunci jawaban.

Nilai 10 : Jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban.

Nilai 5 : Jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban.

Contoh pengolahan nilai *esai*

IPK	NO SOAL	SKOR PENILAIAN	NILAI
1	1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : Rata-Rata dari nilai IPK = $(90/100)*100 = 90$
1	2.	20	
2	3.	15	
2	4.	15	
2	5.	20	
Jumlah		90	

4. Pembelajaran Remedial dan pengayaan:

- a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM

- b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Mengetahui,
Kepala Sekolah,
SMK MT Lengkok Lendang

Lombok Timur, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran
Simulasi Dan Komunikasi Digital
