

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 1 PESANGGARAN
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / 2
Materi Pokok : Algoritma dan Pemrograman (1)
Alokasi Waktu : 3 Minggu x 3 Jam Pelajaran (Pertemuan ke-1)

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

K D	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7	Mengenal Algoritma dan Pemrograman
	3.7.1 Mengenal standar program dan notasi yang dipakai untuk merancang program, misalnya notasi algoritma. 3.7.2 Mengenal kerangka program dalam bahasa yang dipakai.
4.7.1	Mengembangkan sebuah program dari spesifikasi yang diberikan, mengacu ke standar program dan pengetahuan 3.7.1 s.d 3.7.2.
	4.7.1.1 Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman 4.7.1.2 Membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Computational Thinking dan STEM dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah untuk merancang program, membangun atau memperoleh pengetahuan baru pada kompetensi algoritma dan pemrograman, mengembangkan sebuah program dari spesifikasi yang diberikan serta mampu membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Mengucapkan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin

Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.

Menyampaikan motivasi tentang tujuan & manfaat dengan mempelajari materi : **Algoritma dan Pemrograman(1)**.

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (150 Menit)

Kegiatan Literasi (Orientasi Masalah)	Peserta didik mendemonstrasikan sebuah aplikasi Penghitung Luas dan bagaimana mencari informasi yang difasilitasi oleh guru terkait materi Algoritma dan Pemrograman(1) .
Critical Thinking (Organisasi Belajar)	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi hal yang belum dipahami, berbagi peran/tugas dalam menyelesaikan masalah, melakukan pembelajaran dilabkom untuk penggunaan Aplikasi PASCAL sebagai media dalam peng-codingan berkaitan dengan materi Algoritma dan Pemrograman(1) .
Collaboration (Penyelidikan individual/kelompok)	Peserta didik dibentuk dalam kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan dan bertukar informasi untuk menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah programing Aplikasi penghitung Luas
Communication (Pengembangan & Penyajiannya)	Peserta didik menentukan penyelesaian masalah yang paling tepat dari berbagai alternatif pemecahan masalah yang ditemukan. Dan menyusun laporan hasil penyelesaian masalah dalam bentuk flowchart atau coding yang difasilitasi guru.
Creativity (Analisis dan evaluasi masalah)	Peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan yang difasilitasi oleh guru dan merangkum hasilnya dalam pembuatan aplikasi PASCAL yang terkait dengan materi Algoritma dan Pemrograman (1)

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik membuat rangkuman/simpulan tentang **Algoritma dan Pemrograman(1)**.

Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point penting yang ada dalam kegiatan pembelajaran

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

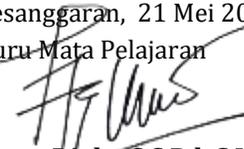
1. Kognitif : Tes tertulis
2. Psikomotorik : Presentasi dan Hasil unjuk kerja
3. Afektif : Observasi selama KBM

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Pesanggaran

Drs. Slamet Rivadi, M.Pd
NIP. 19681013 199601 1 001

Pesanggaran, 21 Mei 2021
Guru Mata Pelajaran


Ipung Dioko S.S.Pd. S.Kom
NIP. 19730416 201407 1 002