

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI  
KELAS VIII SEMESTER GANJIL  
TAHUN AJARAN 2020/2021**



**Oleh:  
Rr Uswatun Hasanah, S.Kom  
NIP. 198303212009022007**

**PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 WARU  
Jalan Gajah Mada Dukuh Ngingas Waru Sidoarjo**

**2021**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : SMP NEGERI 4 WARU

**Mata Pelajaran** : TIK

**Kelas/Semester** : 8 / Ganjil

**Materi Pokok** : *Computational Thinking*

**Alokasi Waktu** : 2 x 40 menit / 2 Pertemuan

## A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

*Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola. Serta Menyelesaikan persoalan-persoalan kehidupan sehari-hari yang mengandung pola sederhana, dan algoritmik).*

## B. Media Pembelajaran & Sumber Belajar

**Media** : Laptop, LCD, power point, gambar dan video yang relevan, fasilitas internet, video pembelajaran

**Sumber Belajar** : Buku BNT Kelas 8 MGMP TIK Kabupaten Sidoarjo

## C. Langkah-Langkah Pembelajaran

### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) X 2 Pertemuan

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : Computational Thinking.
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

### Kegiatan Inti ( 60 menit ) 2 Pertemuan

<b>Kegiatan Literasi</b>	Peserta didik diberi motivasi dengan melihat, mengamati video pembelajaran melalui link : <a href="https://youtu.be/5jVnsg4vgQM">https://youtu.be/5jVnsg4vgQM</a> membaca dan menuliskannya kembali. Berupa tayangan dan bahan bacaan terkait Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.
<b>Critical Thinking</b>	Guru memberikan kesempatan untuk hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik tentang Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.
<b>Collaboration</b>	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.
<b>Communication</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, melakukan presentasi hasil kerja yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

### **Kegiatan Penutup ( 10 menit ) 2 Pertemuan**

1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang Computational Thinking dan penerapannya pada kehidupan sehari-hari
2. Guru memberikan apresiasi untuk peserta didik yang terbaik dalam pembelajaran ini
3. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran
4. Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya computational thinking dan algoritma
5. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dan salam

#### **D. Penilaian Pembelajaran**

1. Penilaian sikap rasa ingin tahu tanggung jawab dan berpikir kritis
2. Penilaian pengetahuan dari hasil pekerjaan siswa
3. Penilaian ketrampilan

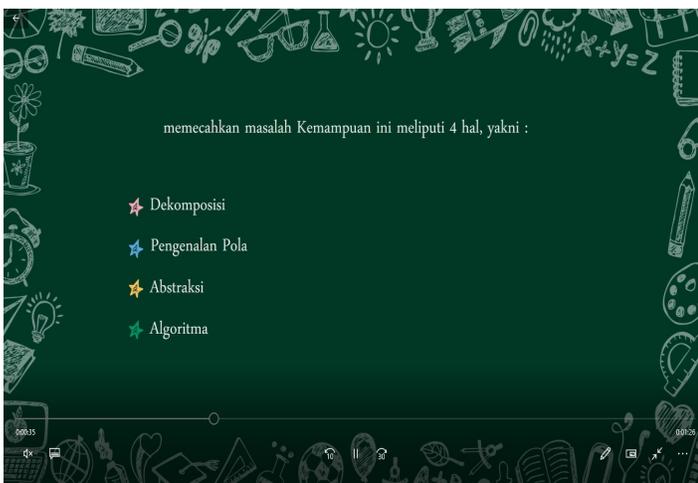
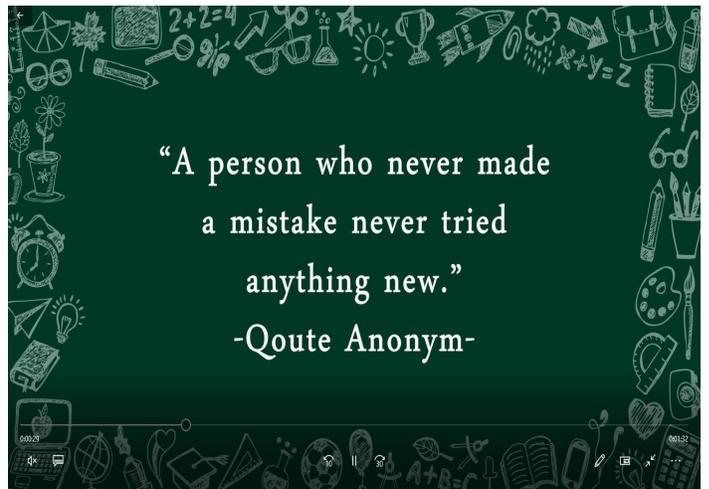
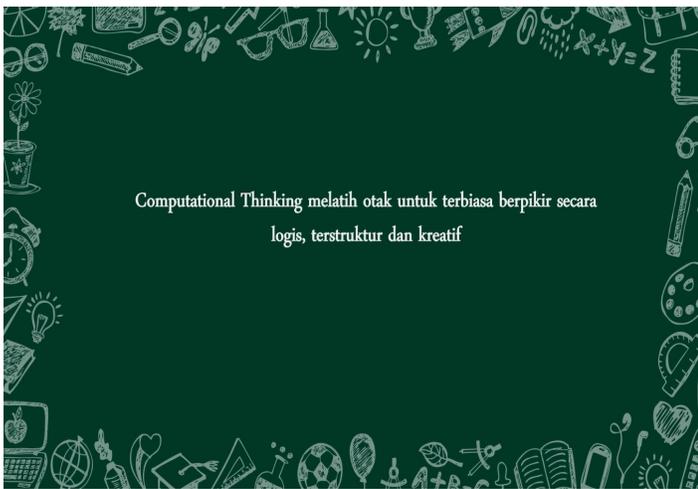
Waru, 17 Juli 2021  
Guru BTIK



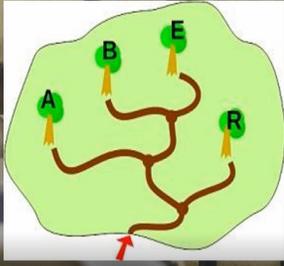
**Rr Uswatun Hasanah, S.Kom**  
NIP. 198303212009022007

# LAMPIRAN

## MATERI PEMBELAJARAN



## CONTOH SOAL



Sumber: Buku Tantangan Bebras Indonesia 2017 Bahan belajar Computational Thinking Tingkat SMP

## PENYELESAIAN DENGAN COMPUTATIONAL THINKING

Berang-berang menciptakan sistem pengkodean kata yang disebut

kode perang-berang, dengan memakai peta di atas:

- Setiap pohon di taman diberi nama dengan satu huruf.
- Kode untuk setiap huruf ditemukan dengan cara mencapai pohon tersebut dengan berbelok kiri (L) dan kanan (R).
- Kode untuk setiap huruf selalu dimulai dari pintu masuk taman (bertanda panah).

### Contoh-contoh :

- Contoh 1: Kode untuk A adalah LL karena untuk mencapai pohon

A dari pintu masuk taman kamu harus berbelok kiri dua kali.

- Contoh 2: Kode untuk kata BAR adalah LRLLLR.

Berapa banyak huruf dalam kode perang-berang tersebut untuk kata:

- BEAR

- ABRE

- RAB

- REBA

Tuliskan kodenya!

# THANKS!

Any questions?