



IDENTITAS SEKOLAH

Kelas/Semester
X/Ganjil

Nama Sekolah
SMKN 4 Pekanbaru

Alokasi Waktu
3JP @45' × 4 Pertemuan

Materi
Logika dan Algoritma Komputer

KOMPETENSI
DASAR

- 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
- 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (*Command*)

TUJUAN
PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran secara *online* dengan menggunakan *google classroom* peserta didik dapat menemukan konsep logika, mengurutkan dan menggunakan prosedur fungsi algoritma, membuat permainan dengan perangkat animasi

SIKAP

- Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar
- Kerjasama dalam menelaah wacana
- Tanggung jawab dalam menjelaskan inti dari wacana
- Disiplin dalam menyelesaikan tugas
- Jujur dalam membuat kesimpulan

REFLEKSI DAN
TINDAKAN LAINNYA

Refleksi pencapaian kompetensi peserta didik melalui formatif assesmen, sedangkan refleksi sikap dilakukan pengamatan pada peserta didik tertuang pada check list, refleksi guru pada proses untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dan mampu memperbaiki proses pembelajaran dan perbaikan.

KEGIATAN PENDAHULUAN

- ✓ Melalui aplikasi *google classroom* guru memberikan salam pembuka dan mebgajak peserta didik berdo'a untuk memulia pembelajaran.
- ✓ Guru memeriksa kehadiran, menanyakan kondisi peserta didik sebagai sikap disiplin dan mereview pembelajaran sebelumnya.

KEGIATAN INTI

Pertemuan 1:

- Menshare power point pada *google classroom* terkait materi pembelajaran
- Mengidentifikasi secara umum tentang konsep logika dan algoritma menggunakan *flowchart*
- Mengumpulkan data tentang penggunaan fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi
- Mengolah data tentang fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi
- Mengomunikasikan tentang fungsi-fungsi perintah

Pertemuan 2:

- Mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan *flowchart*
- Mengumpulkan data tentang penggunaan fungsi-fungsi perintah perangkat lunak dan animasi

Pertemuan 3:

- Mengolah data tentang fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi
- Mengomunikasikan tentang fungsi-fungsi perintah

Pertemuan 4:

- Mengolah data tentang fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi
- Mengomunikasikan tentang fungsi-fungsi perintah

KEGIATAN PENUTUP

- ✓ Melaksanakan penilaian melalui *google classroom* atau *WhatsApp*
- ✓ Mengarahkan peserta didik berdo'a sebelum mengakhiri pertemuan

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian Sikap

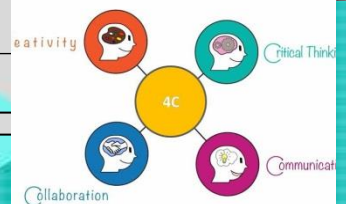
Teknik: Observasi
Bentuk Instrumen: Check List

Penilaian Pengetahuan:

Teknik: Tertulis
Bentuk Instrumen: Penugasan

Penilaian Keterampilan:

Teknik : Praktik
Bentuk Instruman:
Lembar nilai praktik



Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pekanbaru, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,