

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Katolik St. Mikael Surakarta
Kelas / Semester : X / 1
Tema : Simulasi dan Komunikasi Digital
Sub Tema : 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 3 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik dapat memahami logika dan algoritma komputer dengan benar dan mengidentifikasi perintah dasar sistem komputer secara benar dengan karakter jujur, disiplin, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa
 - b. Guru mengingatkan pentingnya mentaati protokol kesehatan dimanapun berada
 - c. Guru menyampaikan penerapan materi pembelajaran pada kehidupan sehari – hari
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dengan powerpoint
2. Kegiatan Inti (sesuai model pembelajaran yang dipakai) (115 menit)
 - a. Mengidentifikasi masalah
Peserta didik diberikan contoh permasalahan sehari-hari dalam bentuk flowchart

Peserta didik mengamati flowchart yang diberikan (mengamati)
 - b. Menetapkan masalah
Peserta didik menjawab pertanyaan, “ dari flowchart yang ada, coba jelaskan konsep logika dan algoritma permasalahan dalam flowchat tersebut melalui diskusi kelompok!” (menanya)

Peserta didik membentuk kelompok diskusi (beranggotakan 3-4 siswa)

Peserta didik membuat flowchart dari permasalahan komputer dalam kelompok
 - c. Mengembangkan solusi
Peserta didik berdiskusi dan bekerja kelompok

Peserta didik diberikan handout materi tentang konsep logika dan algoritma sebagai sumber belajar (mengumpulkan data dan menalar)
 - d. Melakukan tindakan strategis
Peserta didik secara bergantian dan menjelaskan flowchart dari permasalahan yang telah di buat. (mengkomunikasikan)

Kelompok lain menanggapi dan menyimpulkan hasil presentasi kelompok yang maju (menganalisis)

Peserta didik diberikan penguatan, apresiasi terhadap hasil diskusi
 - e. Melihat ulang dan mengevaluasi
Peserta didik membuat kesimpulan tentang logika dan algoritma komputer

Peserta didik merefleksi pelaksanaan pembelajaran hari ini

Peserta didik diberikan tugas mandiri tentang logika dan algoritma komputer

3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - a. Peserta didik mampu mengemukakan hasil pembelajaran
 - b. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
 - c. Guru memberikan informasi tentang pokok materi yang akan dibahas pertemuan berikutnya
 - d. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran

C. Penilaian Pembelajaran

- Sikap : Ceklist observasi siswa
Pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
Keterampilan : Unjuk kerja diskusi dan presentasi

Lampiran:

1. Materi Pembelajaran

1. Logika dan algoritma pemrograman komputer (terlampir)
2. Perintah – perintah dasar sistem komputer (terlampir)

2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Memahami logika dan algoritma komputer dengan benar	Disajikan narasi peserta didik dapat menyimpulkan definisi logika	PG	1. Hasil nalar yang diutarakan dalam kata dan dinyatakan dalam bahasa adalah definisi dari ... a. Logika b. Algoritma c. Pikiran d. Perasaan e. Flowchart
		Disajikan narasi peserta didik dapat menjelaskan algoritma	PG	2. Serangkaian langkah – langkah yang disusun urutan logis kegiatan untuk pencapaian adalah ... a. Logika b. Algoritma c. Pikiran d. Perasaan e. Flowchart
		Disajikan narasi peserta didik dapat menjelaskan flowchart	PG	3. Sebuah bagan yang menunjukkan aliran algoritma dan menampilkan langkah – langkah penyelesaian terhadap suatu masalah adalah ... a. Logika b. Algoritma c. Pikiran d. Perasaan e. Flowchart
		Disajikan pernyataan peserta didik dapat menunjukkan simbol	PG	4. Apabila terjadi dua kondisi (benar atau salah), pada pembuatan flowchart menggunakan simbol.... a. 

		<p>Disajikan narasi peserta didik dapat menjelaskan bagan alir</p>	<p>PG</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> b.  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> c.  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> d.  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> e.  </div> </div> <p>5. Bentuk algoritma yang mudah dibaca adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tulisan b. Bagan alir c. Gambar Bagan d. Alur Flowchart e. Pemrograman
<p>Kunci Jawaban Soal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A 2. B 3. C 4. C 5. B 				
<p>Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai :</p> <p>Soal nomor 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Betul dan penulisan Betul skor 2 ● Betul tetapi penulisan salah skor 1 ● Salah semua skor 0 <p>Soal nomor 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Betul dan penulisan Betul skor 2 ● Betul tetapi penulisan salah skor 1 ● Salah semua skor 0 <p>Soal nomor 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Betul dan penulisan Betul skor 2 ● Betul tetapi penulisan salah skor 1 ● Salah semua skor 0 <p>Soal nomor 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Betul dan penulisan Betul skor 2 ● Betul tetapi penulisan salah skor 1 				

<ul style="list-style-type: none"> Salah semua skor 0 			
$\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$			
IPK	No Soal	Skor Penilaian	Nilai
3.1.1	1	2	$\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$ $\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$
	2	2	
	3	2	
	5	2	
	5	2	
Jumlah		10	

3. Program Remedial dan Pengayaan

a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB).

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

4. Tugas Terstruktur dan Tugas Tidak Terstruktur

a. Tugas Terstruktur

Buatlah rangkuman perintah – perintah dasar windows kemudian kirimkan pada email yohaneskinta@gmail.com ! Deadline Tugas 20 Juli 2021.

b. Tugas Tidak Terstruktur

Buatlah rangkuman perintah – perintah dasar windows, pada blog pribadi Anda! Deadline 27 Juli 2021.