



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

MATA PELAJARAN	PEMROGRAMAN DASAR		
KELAS/SEMESTER	X TKJ / GASAL		
ALOKASI WAKTU	8 JP		
<hr/>			
TUJUAN PEMBELAJARAN		KD 3 (PENGETAHUAN)	KD 4 (KETRAMPILAN)
Siswa mampu: 3.5.1. Menjelaskan operator aritmatika 3.5.2. Menjelaskan operator logika 3.5.3. Menerapkan operasi aritmatika dan logika untuk menyelesaikan masalah perhitungan aritmatika dan logika		3.5 Menerapkan operasi aritmatika dan logika	4.5 Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika
		INDIKATOR KD 3	INDIKATOR KD 4
		Menerapkan operasi aritmatika dan logika.	Membuat kode pemrograman dengan operasi aritmatika dan logika pemrograman.
MATERI PEMBELAJARAN	URAIAN MATERI	BUKU PEGANGAN/ SUMBER BELAJAR	MODEL PEMBELAJARAN
1. Operator aritmatika 2. Operator logika 3. Operasi aritmatika 4. Operasi logika	1. Menjelaskan operator aritmatika dan logika pemrograman.	1. Literasi dari internet	1. PBL (<i>Project Based Learning</i>)
DESKRIPSI	ALAT/BAHAN	SKENARIO LANGKAH PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu menjelaskan operator aritmatika dan logika pemrograman	1. Laptop 2. Notepad	1. Mengamati dan menanya 2. Merencanakan dan mengorganisasikan 3. Membimbing, Mengumpulkan dan menganalisis 4. Mengolah dan menyajikan hasil karya Mengevaluasi rlefeksi dan tindaklanjut	
MEDIA PEMBELAJARAN	PENILAIAN/ ASESMEN		
1. Laptop	Sikap	Tanggung jawab, disiplin, inovasi, kerjasama dan komunikatif.	
	Pengetahuan	Tes tertulis, tes lisan, wawancara.	
	Ketrampilan	Penilaian unjuk kerja dan portofolio.	

Mengetahui
Kepala Sekolah

IMAM SAFI'I, S.Pd., M.Si.

Donomulyo, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

SANTIKO KUSNUL HAKIM