

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Nama Sekolah: SMA N 2 Kotabumi Kelas / Semester : X / 2 Nama Mapel : Informatika	Alokasi Waktu : 10 menit Tema : Dasar-Dasar Pemrograman Sub Tema : Memahami algoritma dan struktur algoritma
---	--

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
Memahami algoritma dan struktur algoritma	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami konsep algoritma (pengertian dan karakteristik) dan struktur algoritma • Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan secara sistematis dengan menggunakan logika yang benar menggunakan struktur algoritma

Kegiatan Pembelajaran:

Pendahuluan : 1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Memberi motivasi belajar hari ini 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	Waktu : 2 menit
Kegiatan Inti: 1. Guru memberikan soal pre test lisan tentang bagaimana langkah-langkah seorang penjahit membuat pakaian 2. Siswa saling berdiskusi dan mencoba membacakan hasil tugas yang diberikan 3. Guru memberikan masukan terhadap tugas siswa 4. Guru menjelaskan konsep algoritma dan struktur algoritma 5. Guru memberikan tugas diskusi dalam bentuk kelompok sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah tentang algoritma 6. Secara berkelompok siswa membacakan hasil tugas 7. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil tugas siswa 8. Guru memberikan post test tentang materi hari ini	Waktu : 6 menit
Penutup : 1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar 2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Memberi pengarahan untuk belajar di rumah dan persiapan pertemuan berikutnya	Waktu : 2 menit

Penilaian Pembelajaran:

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Pengamatan terhadap kemampuan bekerja sama, tanggung jawab dan disiplin. (Format terlampir)	Tes tertulis materi konsep algoritma dan membuat algoritma untuk memecahkan suatu masalah (Format terlampir)	Pengamatan terhadap kemampuan siswa yang berinisiatif untuk membacakan tugasnya dan saling berdiskusi untuk mengajukan pendapatnya dalam pembelajarannya dalam pembelajaran (Format terlampir)

Kotabumi, 17 Mei 2021

Mengetahui,

Kepala SMA N 2 Kotabumi,

Guru Mata Pelajaran,

(Heri Supriyanto, S.Pd)

(Hana Ariesna, S.Kom, M.T.I)

NIP.196901101993031004

NIP. 19830408 200903 2002

A. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Budi	75	75	50	75	275	68,75	B
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggung Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat Baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00 = Baik (B)
25,01 – 50,00 = Cukup (C)
00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

b. Pengetahuan

- Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda

No	Nama	Nilai PG				Skor PG	Nilai Essay				Skor essay	Nilai Kog
		1	2	...	10		1	2	...	5		
1	Budi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Susi	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- Nilai PG dibuat 10 per soal jadi total semua 100
- Nilai Essay dibuat 20 per soal jadi total semua 100
- Nilai Pengetahuan adalah rerata dari nilai PG dan essay

c. Keterampilan

- Penilaian Unjuk Kerja

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				
5	Kemampuan mengajukan pendapat/inisiatif				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

SOAL POST TEST ALGORITMA

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Dalam menyusun suatu program, langkah pertama yang harus di lakukan adalah...
 - a. Membuat program
 - b. Membuat Algoritma**
 - c. Membeli komputer
 - d. Proses
 - e. Mempelajari program

2. Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah yang disusun secara sistematis disebut...
 - a. Algoritma**
 - b. Variabel
 - c. Konstanta
 - d. Flowchart
 - e. Tipe data

3. Pada pembuatan program komputer, algoritma dibuat...
 - a. Sebelum pembuatan program**
 - b. Pada saat program dibuat
 - c. Sesudah pembuatan program
 - d. Pada saat verifikasi program
 - e. Pada saat di jalankan

4. Penulisan algoritma yang menggunakan sintaks (cara penulisan) yang menyerupai bahasa pemrograman disebut
 - a. Flowchart
 - b. Data flow
 - c. Coding
 - d. Pseudocode**
 - e. Aplikasi

5. Tahapan dalam menyelesaikan suatu masalah adalah....
 - a. Masalah-Pseudocode-Flowchart-Program-Eksekusi-Hasil
 - b. Masala -Flowchart- Algoritma-Program-Eksekusi-Hasil
 - c. Masalah-Model-Algoritma-Eksekusi-Hasil
 - d. Masalah-Model-Algoritma-Program-Eksekusi-hasil**
 - e. Algoritma-Program-Model-Eksekusi-Hasil

6. Dibawah ini beberapa struktur dasar algoritma antara lain
 - a. Urutan, Pilihan, Pengulangan**
 - b. Pemulihan,Urutan, Pemograman
 - c. Perbaikan, Pemulihan, Pengaturan
 - d. Perbaikan, Pemilihan, Pengulangan
 - e. Urutan, Pemulihan, Pengulangan

7. Di bawah ini yang termasuk struktur dasar algoritma antara lain
 - a. Pengulangan**
 - b. Pemulihan
 - c. Pengaturan
 - d. Perbaikan
 - e. Pemograman

8. Notasi yang menyatakan langkah-langkah algoritma dengan untaian kalimat dimana setiap langkah dapat dijelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami disebut...
- Deskripsi
 - Flowchart
 - Pseudocode
 - Pascal
 - Bagian
9. Diberikan algoritma : Apabila warna merah maka jadi hijau. Apabila warna hijau maka jadi putih, selain warna merah dan hijau maka jadi ungu. Jika kondisi input warna adalah hitam, maka warna jadi ...
- Merah
 - Ungu
 - Hijau
 - Putih
 - Abu-abu
10. Apabila $a=5$, $b=10$, maka jika di berikan instruksi $a=b$; $b=a$ akan mengakibatkan hasil akhir...
- $a=0$, $b=5$
 - $a=10$, $b=5$
 - $a=10$, $b=0$
 - $a=b$
 - $a=10$, $b=10$

Buatlah algoritma untuk menyelesaikan permasalahan berikut!

- Mencari nilai dari $A = (X + Y + Z)/X$
- Mencari Volume balok
- Pak boby menyiapkan 65.000 bibit ikan mas. Sebanyak 5.000 ikan mati, bibit ikan yang masih hidup akan dikirim ke 15 peternak ikan dengan jatah yang sama. Berapa jumlah bibit yang diterima masing-masing peternak?
- Menentukan nilai maksimum dari 2 buah nilai variable, misalkan X dan Y
- Menampilkan bilangan bulat 1 sampai 10

SOAL PRE TEST ALGORITMA

Bagaimana langkah-langkah seorang penjahit menjahit pakaian?

Kemungkinan jawaban anak-anak :

Anak 1 :

1. Mengukur badan
2. Membuat pola
3. Menjahit pakaian

Anak 2 :

1. Mengukur badan
2. Mencatat ukuran
3. Membuat pola
4. Menjahit baju

Anak 3 :

1. Menyiapkan alat ukur dan buku
2. Mengukur badan
3. Mencatat ke buku
4. Membuat pola
5. Menggunting kain sesuai pola
6. Menjahit pakaian
7. Fitting pakaian ke orang nya
8. Jika pas ukuran nya selesai, jika belum pas kembali ke no 6