

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Nama Sekolah : SMK MA'ARIF NU 1 CILONGOK  
Kompetensi Keahlian : MULTIMEDIA  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Kelas / Semester : X / Ganjil  
Tahun Ajaran : 2020/2021  
Alokasi Waktu : 9 X 45 Menit

---

---

### A. Kompetensi Inti

#### 3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan meta kognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

#### 4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyajikan secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar

3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer

4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator KD pada KI pengetahuan:

- 3.1.1 Menjelaskan algoritma pemrograman
- 3.1.2 Menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah
- 3.1.3 Menjelaskan algoritma pemrograman menggunakan flowchart
- 3.1.4 Menerapkan flowchart dalam menyelesaikan masalah

Indikator KD pada KI pengetahuan:

- 4.1.1 Membuat alur program menggunakan text (algoritma)
- 4.1.2 Membuat program menggunakan simbol (flowchart)

#### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan algoritma pemrograman dengan baik dan benar
2. Menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah dengan baik dan benar
3. Menyusun algoritma pemrograman menggunakan flowchart dengan baik dan benar
4. Menerapkan flowchart dalam menyelesaikan masalah dengan baik dan benar

Setelah mempraktikan, peserta didik akan dapat:

1. Membuat alur program menggunakan text (algoritma) dengan baik dan benar
2. Membuat program menggunakan simbol (flowchart) dengan baik dan benar

#### E. Materi Pembelajaran

##### 1. Fakta:

Algoritma pemrograman adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah.

##### 2. Konsep:

Algoritma pemrograman adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah secara terstruktur

##### 3. Prinsip:

Semua bahasa pemrograman butuh algoritma dalam penyelesaian suatu masalah.

##### 4. Prosedur:

Menjelaskan langkah kerja penggunaan algoritma pada aplikasi Turbo Pascal

Percobaan pembuatan algoritma sederhana menggunakan aplikasi Turbo Pascal

#### F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*scientific*)

Strategi : *Cooperative learning*

Model Pembelajaran : *Problem based learning*

Metode

: Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

G. Media, Bahan dan Sumber Pembelajaran

- a. Laptop/komputer
- b. LCD
- c. Spidol
- d. Software Programming Turbo Pascal
- e. Slide Presentasi
- f. Buku paket ( “Pemrograman Dasar – Yuliana Ardiyanti – Penerbit Bumi Aksara”)
- g. Internet (<http://bit.ly/modulAlgoritma31>)

H. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p>Guru mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam proses KBM:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam</li><li>• Berdoa</li><li>• Menanyakan kabar peserta didik (kenyamanan dan kesiapan peserta didik dalam belajar)</li><li>• Mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Menyampaikan cakupan materi dan urutan kegiatan</li><li>• Apersepsi berupa gambaran umum aplikasi materi terhadap realisasinya dalam pekerjaan</li></ul>	10 menit
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Mengamati (<i>Stimulation</i>)</b> Guru meminta peserta didik untuk membaca buku tentang Algoritma Pemrograman dan Flowchart(Literasi) Peserta didik membaca buku tentang Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p><b>MenanyaPernyataan / Identifikasimasalah (<i>Problem Statement</i>)</b> Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait Algoritma Pemrograman dan Flowchart Peserta didik menjawab pertanyaan terkait Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p>	20 menit

	<p><b>Mengumpulkan informasi (<i>Data Collection</i>)</b></p> <p>Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p>Peserta didik menggali informasi Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p>Peserta didik menyampaikan hasil dan kelompok lain menanggapi terkait Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p><b>Menalar / Pembuktian (<i>Data processing dan Verification</i>)</b></p> <p>Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok tentang Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p>Peserta didik berdiskusi tentang Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p> <p><b>Mengkomunikasikan / Menariksimpulan / generalisasi (<i>Generalization</i>)</b></p> <p>Guru dan Peserta didik menyimpulkan tentang Algoritma Pemrograman dan Flowchart</p>	
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>Guru melakukan evaluasi pelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>Guru merefleksikan kegiatan KBM yang sudah dilakukan</p> <p>Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya</p> <p>Guru mengkondisikan peserta didik dan kelas sebelum pelajaran diakhiri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cek kebersihan</li> <li>• Cek jumlah peserta didik</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Salam</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Instrumen dan Teknik Penilaian

#### a. Teknik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan	Tertulis	Saat pembelajaran
2.	Keterampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran
3.	Sikap	Penilaian diri/Observasi	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran

#### b. Instrumen Penilaian

##### 1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis

No.	Pertanyaan	Bobot
1.	1. Uraikan tentang Algoritma! 2. Uraikan tentang perbedaan antara algoritma dan flowchart?	100
	Nilai Akhir (NA)	100

##### Kunci Jawaban

No.	Jawaban
1.	Algoritma adalah Sebuah prosedur langkah demi langkah yang pasti untuk menyelesaikan sebuah masalah
2.	Algoritma adalah sebuah cara untuk menyelesaikan sebuah masalah sedangkan flowchart adalah gambar alur program

## Keterampilan

No.	Jawaban
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skor 0 bila tidak menjawab</li><li>• Skor 30 bila jawaban salah</li><li>• Skor 50 bila jawaban kurang benar</li><li>• Skor 75 bila jawaban mendekati benar</li><li>• Skor 100 bila jawaban benar</li></ul>

### 2) Keterampilan

Penilaian keterampilan dengan praktik tentang Flowchart

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

### 3) Sikap

Penilaian Sikap melalui Penilaian Diri

No.	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1.	Saya berdoa sebelum belajar				
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3.	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4.	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				

Keterangan :

1 = TP : Tidak pernah

2 = KD : Kadang – kadang

3 = SR : Sering

4 = SL : Selalu

## Pedoman penilaian

Nilai Akhir :

3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)

2,51 – 3,50 : Baik (B)

1,51 – 2,50 : Cukup (C)

1,00 – 1,50 : Kurang (K)

### 2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.
- Apabila jumlah peserta didik yang remidi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Nama Sekolah	: SMK MA'ARIF NU 1 CILONGOK
Kompetensi Keahlian	: MULTIMEDIA
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Ajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 9 X 45 Menit

---

---

### A. Kompetensi Inti

#### 3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

#### 4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman

4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi



- 3.2.1 Menjelaskan berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- 3.2.2 Menjelaskan prosedur instalasi berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- 3.2.3 Mengoperasikan prosedur instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
  
- 4.2.1 Menginstalasi perangkat lunak bahasa pemrograman
- 4.2.2 Menguji hasil instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman

#### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman computer dengan baik dan benar
2. Menjelaskan prosedur instalasi berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer dengan baik dan benar
3. Mengoperasikan prosedur instalasi berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer

Setelah mempraktikan, peserta didik akan dapat:

1. Menjelaskan berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer dengan baik dan benar
2. Menjelaskan prosedur instalasi berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer dengan baik dan benar
3. Mengoperasikan prosedur instalasi berbagai perangkat lunak bahasa pemrograman komputer dengan baik dan benar

#### E. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- Menginstalasi perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- Menguji hasil instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman komputer

#### F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*scientific*)

Strategi : *Cooperative learning*

Model Pembelajaran : *Problem based learning*

Metode : Diskusi

#### G. Media, Bahan dan Sumber Pembelajaran

- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| a. Laptop               | e. Komputer         |
| b. LCD                  | f. Slide Presentasi |
| c. Spidol               | g. Internet         |
| d. Software Programming |                     |

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 4,5 (6 x 45 menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p>Guru mengkondisikan kesiapan peserta didik dalam proses KBM:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam</li><li>• Berdoa</li><li>• Menanyakan kabar peserta didik (kenyamanan dan kesiapan peserta didik dalam belajar)</li><li>• Mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Menyampaikan cakupan materi dan urutan kegiatan</li><li>• Apersepsi berupa gambaran umum aplikasi materi terhadap realisasinya dalam pekerjaan</li></ul>	10 menit
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Mengamati (<i>Stimulation</i>)</b> Guru meminta peserta didik untuk membaca buku tentang Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer (Literasi) Peserta didik membaca buku tentang Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Menanya Pernyataan / Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)</b> Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer Peserta didik menjawab pertanyaan terkait Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Mengumpulkan informasi (<i>Data Collection</i>)</b> Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi perangkat lunak bahasa pemrograman komputer Peserta didik menggali informasi Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p>	25 menit

	<p>Peserta didik menyampaikan hasil dan kelompok lain menganggapi terkait Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Menalar / Pembuktian (<i>Data processing dan Verification</i>)</b></p> <p>Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok tentang Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p> <p>Peserta didik berdiskusi tentang Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan / Menarik simpulan / generalisasi (<i>Generalization</i>)</b></p> <p>Guru dan Peserta didik menyimpulkan tentang Perangkat lunak bahasa pemrograman komputer</p>	
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>Guru melakukan evaluasi pelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>Guru merefleksikan kegiatan KBM yang sudah dilakukan</p> <p>Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya</p> <p>Guru mengkondisikan peserta didik dan kelas sebelum pelajaran diakhiri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cek kebersihan</li> <li>• Cek jumlah peserta didik</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Salam</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Instrumen dan Teknik Penilaian

#### a. Teknik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan	Tertulis	Saat pembelajaran
2.	Keterampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran
3.	Sikap	Penilaian diri/Observasi	Saat pembelajaran/

			Setelah pembelajaran
--	--	--	----------------------

b. Instrumen Penilaian

1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal
3.2 Memahami perangkat lunak bahasa pemrograman	3.2.1 Menjelaskan perangkat lunak bahasa pemrograman	1. Menguraikan bahasa pemrograman 2. Menganalisa bahasa pemrograman	Tes tertulis

No.	Pertanyaan	Bobot
1.	Perangkat lunak yang bertugas mengonversikan arsitektur dan algoritma yang dirancang manusia ke dalam format yang dapat dijalankan computer disebut... A. System operasi B. Software utility C. Spreadsheet <b>D. Bahasa pemrograman</b> E. Word processing	100
2.	Program dapat dianalogikan sebagai instruksi yang akan dijalankan oleh... <b>A. Prosesor</b> B. Power supply C. Hardisk D. RAM E. Flashdisk	
	Nilai Akhir (NA)	100

Kunci Jawaban

No	Bentuk Soal	Skor	Nilai Akhir
1-2	Pilihan Ganda	5x2	10 = 100

## 2) Keterampilan

Penilaian ketrampilan dengan praktik tentang Menginstalasi dan menguji hasil perangkat lunak bahasa pemrograman komputer

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

## 3) Sikap

Penilaian Sikap melalui Penilaian Diri

No.	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1.	Saya berdoa sebelum belajar				
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3.	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4.	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				

Keterangan :

1 = TP : Tidak pernah

2 = KD : Kadang – kadang

3 = SR : Sering

4 = SL : Selalu

## Pedoman penilaian

Nilai Akhir :

3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)

2,51 – 3,50 : Baik (B)

1,51 – 2,50 : Cukup (C)

1,00 – 1,50 : Kurang (K)

### 2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.
- Apabila jumlah peserta didik yang remidi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK MA'ARIF NU 1 CILONGOK
Kompetensi Keahlian	: MULTIMEDIA
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / Ganjil
TahunAjaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 9 X45 Menit

---

---

### A. Kompetensi Inti

#### 3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan meta kognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional

#### 4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer dan Jaringan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar

3.3 Menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer

4.3 Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3.1 Mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer

3.3.2 Menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer

3.3.3Menerapkan prosedur menjalankan dan menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

4.3.1Membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman komputer

4.3.2Menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat:

- 1.Mengoperasikan editor untuk lingkungan kerja perangkat lunak bahasa pemrograman komputer
- 2.Menerapkan struktur penulisan kode/perintah program pada bahasa pemrograman komputer
- 3.Menerapkan prosedur menjalankan dan menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

Setelah mempraktikan, peserta didik akan dapat:

- 1.Membuat kode program sederhana menggunakan bahasa pemrograman komputer
- 2.Menguji kode program pada bahasa pemrograman komputer

E. Materi Pembelajaran

- Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer
- Struktur program bahasa pemrograman komputer
- Menguji kode program bahasa pemrograman komputer

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*scientific*)

Strategi : *Cooperative learning*

Model Pembelajaran : *Problembasedlearning*

Metode : Diskusi

G. Media, Bahan dan SumberPembelajaran

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| a. Laptop               | e. Komputer        |
| b. LCD                  | f. SlidePresentasi |
| c. Spidol               | g. Internet        |
| d. Software Programming |                    |

H. KegiatanPembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
.		
1	Guru mengkondisikankesiapanpesertadidikdalam proses KBM: <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberisalam</li><li>• Berdoa</li><li>• Menanyakankabarpesertadidik (kenyamanan dan kesiapanpesertadidikdalam belajar)</li></ul>	10 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• Guru menyampaikan KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran dan materi pokok pembelajaran</li> <li>• Menyampaikan cakupan materi dan urutan kegiatan</li> <li>• Apersepsi berupa gambar umum aplikasi materi terhadap realisasinya dalam pekerjaan</li> <li>• Memberikan penjelasan tentang pentingnya penerapan K3 dalam menggunakan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak</li> <li>• Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ul>	
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Mengamati (<i>Stimulation</i>)</b>  Guru meminta peserta didik untuk membacakan tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer (Literasi)  Peserta didik membacakan tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Menanya Pernyataan / Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)</b>  Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer  Peserta didik menjawab pertanyaan terkait Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Mengumpulkan informasi (<i>Data Collection</i>)</b>  Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer  Peserta didik menggali informasi Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer  Peserta didik menyampaikan hasil dan kelompok lain menganggapi terkait Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer</p> <p><b>Menalar / Pembuktian (<i>Data processing dan Verification</i>)</b>  Guru menugaskan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer  Peserta didik berdiskusi tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer</p>	25 menit

	<p><b>Mengkomunikasikan / Menarik simpulan / generalisasi (<i>Generalization</i>)</b></p> <p>Guru dan Peserta didik menyimpulkan tentang Editor, lingkungan kerja bahasa pemrograman komputer</p>	
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>Guru melakukan evaluasi pelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>Guru merefleksikan kegiatan KBM yang sudah dilakukan</p> <p>Guru menginformasikan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan berikutnya</p> <p>Guru mengkondisikan peserta didik dan kelas sebelum pelajaran diakhiri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cek kebersihan</li> <li>• Cek jumlah peserta didik</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Salam</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian Hasil Pembelajaran

### 1. Instrumen dan Teknik Penilaian

#### a. Teknik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan	Tertulis	Saat pembelajaran
2.	Keterampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran
3.	Sikap	Penilaian diri/Observasi	Saat pembelajaran/ Setelah pembelajaran

#### b. Instrumen Penilaian

##### 1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan test tertulis

No.	Pertanyaan	Bobot
1.	1. Uraikan tentang editor ruang lingkup kerja bahasa pemrograman 2. Software yang dapat dipergunakan untuk bahasa pemrograman apa saja yang anda ketahui? 3. Uraikan tentang struktur bahasa pemrograman PASCAL?	100
	Nilai Akhir (NA)	100

### Kunci Jawaban

No.	Jawaban
1.	

### Keterampilan

No.	Jawaban
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skor 0 bila tidak menjawab</li><li>• Skor 30 bila jawaban salah</li><li>• Skor 50 bila jawaban kurang benar</li><li>• Skor 75 bila jawaban mendekati benar</li><li>• Skor 100 bila jawaban benar</li></ul>

### 2) Keterampilan

Penilaian keterampilan dengan praktik tentang Struktur program dan menguji kode program bahas pemrograman komputer

No.	Aspek	Rentang Skor
1.	Persiapan	20
2.	Proses	50
3.	Hasil	20
4.	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

### 3) Sikap

Penilaian Sikap melalui Penilaian Diri

No.	Aspek Pengamatan	TP	KD	SR	SL
1.	Saya berdo'a sebelum belajar				
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran				
3.	Saya mengerjakan sendiri ulangan harian/tugas				
4.	Saya terlibat aktif dalam bekerja menyelesaikan tugas kelompok				

Keterangan :

- 1 = TP : Tidak pernah
- 2 = KD : Kadang – kadang
- 3 = SR : Sering
- 4 = SL : Selalu

Pedoman penilaian

Nilai Akhir :

3,51 – 4,00 : Sangat Baik (SB)

2,51 – 3,50 : Baik (B)

1,51 – 2,50 : Cukup (C)

1,00 – 1,50 : Kurang (K)

## 2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

## 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi.
- Apabila jumlah peserta didik yang remidi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedial.
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 75 atau lebih maka diadakan pengayaan.