

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Jati
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Logika dan algoritma
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (3 jam @45 Menit)

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1. Menjelaskan konsep logika dan algoritma komputer 3.1.2. Menganalisis konsep logika dan algoritma 3.1.3. Menyimpulkan konsep logika dan algoritma
4.1. Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.1. Menggunakan perintah berdasarkan fungsi. 4.1.2. Membuat permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (Alice atau sejenis).

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi logika dan algoritma diharapkan :

1. Siswa mampu menjelaskan konsep logika dan algoritma dengan benar
2. Siswa mampu menganalisis konsep logika dan algoritma dengan benar
3. Siswa mampu menyimpulkan konsep logika dan algoritma dengan benar
4. Siswa mampu membuat Algoritma di kehidupan sehari-hari dengan benar

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Konsep logika dan algoritma

## E. STRATEGI PEMBELAJARAN (PENDEKATAN, MODEL DAN METODE)

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model : Discovery learning
3. Metode : Diskusi, Blended Learning (flipped Classroom)

## F. ALAT DAN BAHAN

- Laptop / HP Andorid
- App Google Meet
- App Google classroom
- Paket data/Internet
- Office 2007 / Kingsoft

## G. SUMBER BELAJAR

1. Link Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=K68X3RvME2k>
2. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta : Kemendikbud (E-book)

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Daring	Kegiatan Pembelajaran	Media
<b>Sinkron</b>	<b>Pengkondisian</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan informasi terkait link Meeting untuk memulai pembelajaran hari ini.</li></ul> <b>Kegiatan Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru ceking peserta sebelum kegiatan pembelajaran dimulai melalui <b>Google meet</b></li><li>- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam melalui <b>Google meet</b></li><li>- Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a melalui <b>Google meet</b></li><li>- Guru menginstruksi siswa untuk mengisi kehadiran pada Google classroom "<b>Topik Kehadiran</b>"</li><li>- Guru Memotivasi siswa untuk semangat belajar meskipun dalam masa pandemi dan selalu aktif mengikuti pembelajaran.</li><li>- Guru menyampaikan Arahan, <b>metode</b> dan <b>teknik penilaian</b> yang akan digunakan pada materi "<b>Logika dan Algoritma</b>" pada pembelajaran hari ini.</li></ul>	WhatsApp  Google Meet
<b>Asinkron</b>	<b>Kegiatan Inti</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan materi pada Google Classrom di "<b>Topik Materi</b>".</li><li>- Siswa diberi waktu untuk membaca dan memahami materi "<b>Logika dan Algoritma</b>" berupa <b>e-book</b>.</li><li>- Siswa diperkenankan browsing untuk mencari refrensi materi yang sedang dipelajari.</li><li>- Guru memberikan <b>Studi kasus untuk dibahas secara bersama</b> siswa melalui "<b>Topik Diskusi</b>" di Google classroom.</li><li>- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, menanggapi dengan mengetikan pada kolom komentar.</li><li>- Guru memberikan <i>feedback</i> terhadap hasil tanggapan dari siswa dengan menuliskan pada kolom komentar.</li><li>- Guru meminta siswa kembali klik menu <b>Classwork</b> untuk melihat</li></ul>	Google Classroom  Ebook Simkomdig

	kuis pada <b>Topik Kuis</b> . - Siswa mengerjakan soal latihan selama	
<b>Asinkron</b>	<b>Kegiatan Penutup</b> - Guru melihat presensi kehadiran siswa dan penugasan yang sudah dikerjakan pada <b>Google classroom</b> - Siswa diberi kesempatan untuk memberikan refleksi terkait pembelajaran Melalui kolom komentar pada Google classroom dan guru menanggapi serta menyimpulkan refleksi tersebut. - Guru memberikan informasi terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya - Guru dan siswa meninggalkan kelas online	Google Classroom

## I. PENILAIAN PEMBELAJARAN.

### 1. Teknik Penilaian

#### a) Sikap (spiritual dan social)

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.

#### b) Pengetahuan

##### 1) Penugasan Tes online (objektif)

Link Google Form <http://bit.ly/logikadanalgoritma-uh>

#### c) Keterampilan

1. Buatlah 1 contoh algoritma di kehidupan sehari-hari !

### 2. Rubrik Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

No	Nama	Interaksi siswa dengan materi (A/B/C)	Interaksi siswa dengan siswa (A/B/C)	Interaksi siswa dengan guru (A/B/C)	Keterangan
1					
2					

Nilai	Keterangan	Kriteria Penilaian Sikap	
		Aspek "Bertanya kepada guru"	Aspek "Mendengarkan penjelasan/informasi guru"
A	Aktif	Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari	Mendengarkan dengan tenang penjelasan /informasi guru
B	Sedang	Kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang dipelajari	Mendengarkan namun kurang tenang penjelasan/informasi guru
C	Kurang	Tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas diluar kegiatan	Tidak mendengarkan penjelasan/informasi guru atau melakukan aktivitas diluar kegiatan yang diamati.

## b. Pengetahuan

1. Cabang filsafat yang bersifat praktis berpangkal pada penalaran. Adalah pengertian dari ....
  - A. Algoritma
  - B. Flowchart
  - C. Bagan alir
  - D. Nalar
  - E. Logika
2. Logika berasal dari kata *λόγος* (*logos*) yang bermakna....
  - A. Hasil bernalar
  - B. Nyata
  - C. Ilustrasi
  - D. Tabu
  - E. Pola
3. Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah yang disusun secara sistematis disebut....
  - A. Algoritma
  - B. Variabel
  - C. Konstanta
  - D. Flowchart
  - E. Tipe Data
4. Salah satu syarat berpikir logis adalah....
  - A. Genius
  - B. sesuai hati nurani
  - C. bermental sosial
  - D. serius
  - E. masuk akal
5. Seseorang membutuhkan kemahiran berfikir logis agar menghasilkan ...
  - A. Pengetahuan Mistik
  - B. Daya pikir objektif
  - C. Subjektif dalam berfikir
  - D. Kesimpulan yang benar
  - E. Percakapan
6. Berikut ini manfa'at yang dapat diperoleh dari mempelajari logika, Kecuali ....
  - A. Menjaga berfikir yang benar dan sistematis
  - B. Daya pikir menjadi tajam
  - C. Menghindari kesesatan bernalar
  - D. Berfikir Objektif
  - E. Berfikir Subjectif

7. Seseorang akan mendapatkan manfaat setelah mempelajari suatu materi/topic tertentu. Manfaat yang didapatkan setelah mempelajari logika adalah... .
- A. Menjaga otak untuk selalu berpikir banyak
  - B. Menggali topic dari topic yang telah ditentukan
  - C. Membuat setiap orang untuk selalu memikirkan orang lain
  - D. Membuat setiap orang untuk berkomunikasi dengan yang lainnya
  - E. Meningkatkan cinta kebenaran dan menghindari kesesatan bernalar
8. Tahapan dalam menyelesaikan suatu masalah adalah :
- A. Masalah–Pseudocode–Flowchart–Program–Eksekusi–Hasil
  - B. Masalah–Algoritma–Flowchart–Program–Eksekusi– Hasil
  - C. Masalah – Model – Algoritma–Eksekusi–Hasil
  - D. Masalah–Model–Algoritma–Program – Eksekusi –Hasil
  - E. Masalah–Logika–Flowchart –Program–Hasil
9. Algoritma membuat Kopi
- Siapkan gelas.
  - Masukkan kopi.
  - Masukkan Gula
  - Tuangkan air panas.
- Langkah selanjutnya yang paling tepat untuk melengkapi algoritma di atas adalah .....
- A. Tunggu hingga dingin
  - B. Aduk dan rasakan rasa kopinya.
  - C. Jika kurang manis kembali ke poin 3.
  - D. Jika kurang pahit kembali ke point 2
  - E. Selesai
10. Algoritma membuat mie instan
- Siapkan 1 bungkus mie instan, air secukupnya, panci, mangkok, sendok, dan garpu.
  - Masukkan air kedalam panci.
  - Masak air.
- Langkah selanjutnya yang paling tepat untuk melengkapi algoritma di atas adalah .....
- A. Tunggu hingga air mendidih.
  - B. Masukkan mie kedalam panci yang sudah berisi air mendidih.
  - C. Aduk dan tunggu hingga matang.
  - D. Jika sudah matang masukkan bumbu - bumbu kedalam mangkok.
  - E. Aduk hingga rata.

## Penilaian

No	Jenis Soal	Kerangan	Skor
1	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
2	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
3	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
4	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
5	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
6	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
7	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
8	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
9	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
10	Pilihan Ganda	Jika Salah 0	1
<b>Skor Maksimal</b>			<b>10</b>
<b>Nilai = (skor max / 10) X 100</b>			

### c. Keterampilan

Skor/bobot	Capaian Kompetensi
5	Mampu membuat Alogitma dengan sistematis, benar, dan dapat memecahkan masalah
4	Mampu membuat Alogitma dengan sistematis dan benar
3	Mampu membuat Alogitma dengan benar dapat memecahkan masalah
2	Mampu membuat Alogitma dengan sistematis
1	Belum mampu membuat Algoritma
<b>Nilai = (skor max / 5 ) x 100</b>	

Mengetahui,  
Kepala SMK Negeri 1 Jati  
Wakasek Kurikulum

Jati,  
Guru Mapel

**SUHENGRIN, S.Pd**  
NIP.19770430 200801 1 008

**WAHYUDIONO, S.Kom**  
NIP :-