

	SMA NEGERI 4 JAYAPURA Jl. Raya Abepura Entrop No. 29, Jayapura 99224, Papua Akreditasi A	
	Nomor : RPP/INF-PAS-001-A Kelas : X MIPA / IIS	Tgl.Revisi : 17 Nop 2020 Semester : I (Ganjil)
	INFORMATIKA – ALGORITMA & PEMROGRAMAN	

Satuan Pendidikan : **SMA NEGERI 4 JAYAPURA**
 Materi Pokok : **LOGIKA dan ALGORITMA**
 Alokasi Waktu : **Pertemuan I - (3 x 40 Menit)**

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.8.1 Memahami pengertian dari Logika dan Algoritma serta mengenal notasi-notasi Algoritma.
- 4.8.1 Memecahkan suatu masalah dengan menggunakan konsep dan notasi-notasi Algoritma.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.8.1.1 Menjelaskan pengertian dari Program, Logika dan Algoritma.
- 3.8.1.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis Bahasa Pemrograman yang ada hingga saat ini.
- 3.8.1.3 Menjelaskan tentang sifat-sifat Algoritma.
- 3.8.1.4 Menjelaskan tentang struktur Algoritma.
- 3.8.1.5 Menjelaskan tentang bentuk-bentuk penulisan Algoritma.
- 3.8.1.6 Menjelaskan dan mengidentifikasi notasi-notasi standard dari Algoritma atau Flowchart.
- 4.8.1.1 mempraktekkan cara penyelesaian suatu masalah dengan menggunakan notasi-notasi Algoritma atau Flowchart.

PERTEMUAN I

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran pada pertemuan pertama ini, tujuan yang diharapkan adalah, Peserta didik :

- Mampu menjelaskan pengertian dari Program, Logika dan Algoritma dengan penuh percaya diri.
- Mampu menjelaskan dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis Bahasa Pemrograman dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Mampu menjelaskan secara terinci dan benar tentang sifat-sifat dari Algoritma.
- Mampu menjelaskan secara terinci dan benar tentang struktur Algoritma.
- Mampu menjelaskan dan menentukan bentuk penulisan Algoritma.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengertian tentang Program, Logika dan Algoritma
- b. Klasifikasi Bahasa Pemrograman
- c. Sifat Algoritma
- d. Struktur Algoritma
- e. Bentuk penulisan Algoritma

E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : Pendekatan STEAM (Science/Sains, Teknologi, Engineering/Teknik, Art(seni), Mathematics(Matematika))

Model pembelajaran : Discovery Learning (menemukan, menyelidiki)

Metode pembelajaran : Ceramah interaktif, Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan

F. MEDIA ALAT DAN BAHAN

Media Belajar : OS Windows, LMS SMAN 4 Jayapura dan Edmodo (**DARING**)

Alat dan bahan : Laptop/Smartphone/Tablet, Speaker/Audio, Koneksi Internet .

G. SUMBER BELAJAR

Buku Bahan Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA/SMK Kelas X, Modul, Media Internet

H. KEGIATAN /SKENARIO PEMBELAJARAN

<p>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</p>	<p>Orientasi : Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun.</p> <p>Motivasi : Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib.</p> <p>Apersepsi : Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan materi dari KD Logika dan Algoritma dengan sabar dan tekun.</p>
<p>Kegiatan Inti (50 menit)</p>	<p>a. Pemberian Rangsangan (Stimulation) Menyimak: Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan powerpoint atau slide tentang Logika dan Algoritma khususnya tentang Definisi/Pengertian, Klasifikasi Bahasa Pemrograman, Sifat Algoritma, Struktur Algoritma dan Bentuk Penulisan Algoritma.</p> <p>b. Identifikasi Masalah (Problem Statement) Menanya: Peserta didik termotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat yang diberikan oleh Guru dan mengajukan pertanyaan awal dan mengenai materi pembelajaran dengan percaya diri.</p> <p>c. Pengumpulan Data (Data Collection) Mengumpulkan informasi: Peserta didik dalam bentuk kelompok atau individu berupaya melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi,</p>

	<p>serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran hari ini dengan tekun.</p> <p>Mengasosiasi/mengolah: Peserta didik dalam bentuk kelompok atau individu berdiskusi disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</p> <p>d. Pembuktian (Verification) :</p> <p>Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi seperti latihan (exercise) yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada situasi sederhana dengan tekun dan cermat.</p> <p>e. Menarik kesimpulan (Generalitation):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran • Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.
Penutup (5 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi kesimpulan materi pembelajaran tentang Logika dan Algoritma khususnya tentang Definisi/Pengertian, Klasifikasi Bahasa Pemrograman, Sifat Algoritma, Struktur Algoritma dan Bentuk Penulisan Algoritma. • Menutup kegiatan dengan berdoa

ALGORITMA

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian pengetahuan berupa Tes tertulis (Pilihan Berganda)
2. Penilaian keterampilan berupa teknik observasi, mengamati kinerja siswa (dilihat dari hasil pekerjaan dan kelengkapannya)
3. Penilaian sikap berupa ketepatan waktu saat pembelajaran daring (displin), kelengkapan dalam mengerjakan soal/tugas (kerja keras dan tanggung jawab).

Kepala SMAN 4 Jayapura,

Mengetahui,
Jayapura, 17 Juli 2020
Guru TIK,

L. SEMBIRING,M.Pd
NIP. 19640526 198412 1 002

UMB. HAMONANGAN S, S.Kom. Gr
19680414 201505 1 002