

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Nama Sekolah : SMK NEGERI 4 BANGLI  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
Tahun Pelajaran : 2020-2021  
Kelas/Semester : X/1 (Satu)  
Alokasi Waktu : 3 X 45 Menit

## KEGIATAN PEMELAJARAN

### KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menerapkan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari
- 4.1 Menggunakan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari

### Tujuan Pembelajaran

- ✓ Peserta didik dapat menentukan konsep logika, mengurutkan prosedur fungsi algoritma,.
- ✓ Peserta Didik dapat menerapkan logika dan algoritma dalam kehidupan sehari-hari

### MATERI POKOK

- ✓ LOGIKA DAN ALGORITMA

### MEDIA DAN ALAT

- ✓ <http://belajar.smkn4bangli.sch.id>
- ✓ WhatsApp
- ✓ Video
- ✓ Laptop / HP
- ✓ MATERI POKOK

### REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

Refleksi pencapaian kompetensi peserta didik melalui formatif assesmen, sedangkan refleksi sikap dilakukan pengamatan pada peserta didik tertuang pada check list, refleksi guru pada proses untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dan mampu memperbaiki proses pembelajaran dan perbaikan.



Mengetahui,  
Kepala SMK Negeri 4 Bangli

I Dewa Gede Darmayasa, S.S.Kar., M.Fil.H.  
NIP. 19651231 200501 1 085

### PENDAHULUAN

- ✓ Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa.
- ✓ Pengkondisian kelas mengecek kehadiran.
- ✓ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- ✓ Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi Peserta didik, tentang materi ajar kompetensi yang ingin dicapai.
- ✓ Mengarahkan siswa untuk membuka login/masuk halaman <http://belajar.smkn4bangli.sch.id>

### KEGIATAN INTI

#### Pertemuan Ke-3

- ✓ Siswa menyimak guru dalam memberikan contoh mengenai penggunaan logika dalam kehidupan sehari-hari
- ✓ Siswa menyimak contoh algoritma/ langkah-langkah dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
- ✓ Siswa mengamati bentuk flowchart yang diberikan oleh guru berkaitan dengan penggunaan logika dan algoritma
- ✓ Siswa menyimak bentuk flowchart yang diberikan oleh guru untuk dicarikan solusinya
- ✓ Siswa mengamati cara penulisan algoritma sesuai prosedur
- ✓ Siswa membaca modul untuk menentukan arti logika dan algoritma
- ✓ Siswa membaca materi di modul untuk mengetahui berbagai cara penulisan algoritma dengan baik dan benar
- ✓ Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk cara penulisan algoritma dengan baik dan benar
- ✓ Siswa menuliskan algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara deskriptif
- ✓ Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- ✓ Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.

### PENUTUP

Mengarahkan PESERTA DIDIK untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan tambahan bagi siswa yang tidak bisa login, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### PENILAIAN PEMBELAJARAN

- ✓ Sikap (spiritual dan social) Observasi (jurnal)
- ✓ Pengetahuan 1) Tes tertulis (Esai)
- ✓ Keterampilan Praktik (penilaian praktik)

Guru Mata Pelajaran  
Simulasi Dan Komunikasi Digital



I Nyoman Suarka, S.Kom  
NIP. 19770515 201001 1 031