

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

Satuan Pendidikan : **SMA NEGERI 4 JAYAPURA**  
 Materi Pokok : **LOGIKA dan ALGORITMA**  
 Alokasi Waktu : **Pertemuan II - (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 II

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

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

- a. Mampu menjelaskan secara terinci mengenai simbol-simbol flowchart berikut dengan fungsi dan tujuan dari masing-masing simbol tersebut.
- b. Mampu menerapkan penggunaan simbol-simbol flowchart dengan tepat dalam memecahkan suatu masalah.

## D. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengertian tentang Flowchart
- b. Simbol-simbol dasar dari Flowchart

## 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><b>Kegiatan Pendahuluan (5 menit)</b></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. Dan Guru melakukan PRE TEST tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.</p>
<p><b>Kegiatan Inti (50 menit)</b></p>	<p><b>a. Pemberian Rangsangan (Stimulation) Menyimak:</b> Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan powerpoint atau slide tentang Logika dan Algoritma khususnya tentang Definisi/Pengertian Flowchart, Simbol INPUT / OUTPUT dan fungsinya, Simbol PROSES dan fungsinya dan Simbol PENGHUBUNG ALUR dan fungsinya.</p> <p><b>b. Identifikasi Masalah (Problem Statement) Menanya:</b> 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><b>c. Pengumpulan Data (Data Collection) Mengumpulkan informasi:</b> Peserta didik dalam bentuk kelompok atau individu berupaya melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran hari ini dengan tekun.</p>

	<p><b>Mengasosiasi/mengolah:</b> Peserta didik dalam bentuk kelompok atau individu berdiskusi disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</p> <p><b>d. Pembuktian (Verification) :</b> 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><b>e. Menarik kesimpulan (Generalitation):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.</li> </ul>
<b>Penutup (5 menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi kesimpulan materi pembelajaran tentang Logika dan Algoritma khususnya tentang pengertian Flowchart dan simbol-simbol dasar dari Flowchart.</li> <li>• Menutup kegiatan dengan berdoa</li> </ul>

#### 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