

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)  
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL  
KELAS X  
SEMESTER 1 (GANJIL)**



**OLEH :**

**NAMA : YOGA PERMANA, S.T**

**NUPTK : 0761771672130042**

**YAYASAN PENDIDIKAN AL-BASHRY  
SMK AL-BASHRY  
Jl. Raya Palasarigirang No. 39 Kalapanunggal Kabupaten Sukabumi  
2019**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Sekolah	: SMK AL-Bashry Kalapanunggal
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/ 1
Materi Pokok	: Logika dan Algoritma Komputer
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 30 Menit

### A. Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar	C. Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Mendeskripsikan pengertian logika dan penulisan algoritma dalam komputer
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.1 Menyusun algoritma berdasarkan logika dan penulisan algoritma

### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. mendeskripsikan pengertian logika dan penulisan algoritma secara diskusi dengan baik dan benar
2. menyusun algoritma berdasarkan logika dan menentukan penulisan algoritma secara diskusi dengan baik dan benar

### E. Materi Pembelajaran

Materi ajar meliputi mendefinikan pengertian logika, penulisan algoritma dan menyusun algoritma berdasarkan dengan logika dan ciri-ciri algoritma.

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

1. Pendekatan : *Sientific*
2. Model/Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

### G. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media :

1. LKPD
2. PPT
3. Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital untuk semua bidang keahlian SMK/MAK Kelas X

Alat :

1. Laptop
2. LCD
3. Buku Tugas

### H. SUMBER BELAJAR

1. Buku teks pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk Semua Bidang Keahlian SMK/MAK Kelas X tahun 2018
2. Jurnal Ilmiah tentang materi logika dan algoritma komputer
3. Sumber internet, misalnya [http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/file\\_2013-03-19\\_145244\\_catur\\_supriyanto\\_m.cs\\_5542802312.ppt](http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/file_2013-03-19_145244_catur_supriyanto_m.cs_5542802312.ppt) untuk mendapatkan informasi tentang logika dan algoritma komputer
4. Lingkungan peserta didik, misalnya bertanya jawab dengan orang tua atau kakak tentang logika dan algoritma komputer.

### I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
----------	-------------------------------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.</li> <li>2. Guru Memeriksa Kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>3. Guru memotivasi peserta didik untuk bersemangat dalam mempelajari materi tentang logika dan algoritma komputer</li> <li>4. Guru menyampaikan apersepsi awal pembelajaran, memberikan contoh-contoh penerapan logika dan algoritma yang ada di lingkungan peserta didik yang sesuai dengan materi Simulasi dan Komunikasi Digital</li> <li>5. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, cakupan materi, serta manfaat apa yang akan diperoleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati (<i>Observing</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperhatikan bahan tayang berupa bahan ajar.</li> <li>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca kutipan artikel menghidupkan komputer dari <a href="http://www.untukku.com/artikel-untukku/menghidupkan-danmematikan-komputer-untukku.html">http://www.untukku.com/artikel-untukku/menghidupkan-danmematikan-komputer-untukku.html</a>.</li> </ol> <p><b>Menanya (<i>Questioning</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru meminta peserta didik untuk melakukan tanya jawab mengenai algoritma yang digunakan dalam kutipan artikel .</li> </ol> <p><b>Mencoba (<i>Experimenting</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan materi tentang sistematika penulisan algoritma yang ditampilkan di power point.</li> <li>5. Guru meminta peserta didik untuk menganalisis berkaitan dengan materi yaitu definisi algoritma secara umum serta hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun algoritma dalam sistematika penulisan algoritma.</li> </ol> <p><b>Menalar (<i>Associating</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang disediakan oleh guru</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan (<i>Communicating</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Peserta didik membuat kesimpulan dan mendemonstrasikan hasil jawaban LKPD</li> </ol>	45 Menit

Penutup	8. Guru merefleksikan hasil pembelajaran tentang mengenal logika dan algoritma komputer 9. Guru memberikan umpan balik mengenai proses pembelajaran tentang mengenal logika dan algoritma komputer. 10. Guru Menyimpulkan materi yang sudah di ajarkan Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya 11. Menutup kegiatan pembelajaran.	5 Menit
---------	--	---------

**J. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan**

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah,  
 SMK AL-BASHRY

Sukabumi, Juli 2021

Guru Mata Pelajaran  
 Simulasi Dan Komunikasi Digital

SAEPULOH, S. Pd

**YOGA PERMANA, S.T**

