

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK AL-Bashry Kalapanunggal
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/ 1
Materi Pokok	: Menerapkan Logika dan Algoritma Komputer
Pertemuan ke	: 2
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 Menganalisis fungsi-fungsi perintah command dalam algoritma komputer
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.2 membuat perintah command untuk melakukan pengecekan komputer sesuai kaitannya dengan algoritma komputer

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. menjelaskan fungsi-fungsi perintah-perintah command prompt dengan diskusi secara benar dan tepat.
2. mempraktikkan salah satu penerpaan perintah command prompt di komputer dengan baik dan benar.

C. Materi Pembelajaran

Materi ajar meliputi mendefinikan kegunaan dan perintah-perintah command prompt serta mempraktikkan contoh penerapan command prompt.

D. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

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

E. 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

F. 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 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.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Fase 1 Persiapan dan Motivasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. 2. Guru Memeriksa Kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 3. Guru memotivasi peserta didik untuk bersemangat dalam mempelajari materi tentang fungsi-fungsi perintah command prompt. 4. Guru menyampaikan apersepsi awal pembelajaran, memberikan contoh-contoh fungsi perintah command prompt yang ada di lingkungan peserta didik yang sesuai dengan materi Simulasi dan Komunikasi Digital 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 	10 Menit
Inti	<p>Fase 2 Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan gambar 1 tampilan penggunaan command prompt untuk mengeping google. <p>Fase 3 Mengorganisasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru membantu peserta didik untuk memahami gambar yang diamati. 8. Guru membimbing peserta didik untuk mencari referensi lain berupa artikel dan membuat sebuah pertanyaan yang akan dijadikan tanya jawab mengenai kegunaan command prompt <p>Fase 4 membimbing penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru meminta peserta didik melakukan analisis mengenai kegunaan command prompt dan mendemonstrasikan hasil kesimpulan di depan teman lainnya. 10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disediakan. 	45 Menit

	<p>Fase 5 Menyajikan Hasil</p> <p>11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan hasil dari lembar kerja peserta didik yang dikerjakan.</p> <p>Fase 6 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <p>12. Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan hasil analisis dalam buku catatan.</p>	
Penutup	<p>Fase 7 Evaluasi dan Refleksi</p> <p>13. Guru menarik kesimpulan beserta peserta didik, merefleksikan hasil pembelajaran tentang fungsi command prompt</p> <p>14. Guru melakukan evaluasi dan menugasi peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya.</p> <p>15. Guru menutup kegiatan dengan do'a</p>	5 Menit

H. 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

