

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Karanganyar  
Kelas/Semester : VIII/8  
Tema : Mengenal Media Sosial dengan komputasi pada Era 4.0.  
Sub Tema : Mengatasi Model-model media sosial menjadikan informasi  
Pembelajaran ke : Semester Genap (2)  
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Meningkatkan system-sistem pola-pola metode mengajar pada siswa-siswi yang berkelanjutan dunia globalisasi di era 4.0.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Dengan adanya pandemi covid-19 metode pengajaran **dengan kombinasi** .Kombinasi tersebut memudahkan cara dengan yang di hadapi sekarang ini oleh karena itu :

1. Daring/Online (Jarak Jauh)
2. Pembelajaran Tatap Muka (PTM)
3. Rumah (Masalah Pada Siswa)

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Rata-rata =  $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$

2. Atas batas tuntas =  
Jumlah siswa yang mendapat nilai batas tuntas ke atas

3. Bawah batas tuntas =  
Jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah batas tuntas

Prosentasi tuntas belajar =  $\frac{\text{Atas batas tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah Siswa}}$

Jenis Penilaian :		Keterangan	
1. TULIS	3. PENUGASAN	PH = PENILAIAN HARIAN	PTS = PENILAIAN TENGAH SEMESTER
2. LISAN		R = REMIDI	PAT = PENILAIAN AKHIR TAHUN

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 01 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Mengetahui Media sosial (medsos).Menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang media sosial (medsos).untuk membantu pekerjaan manusia kehidupan sehari-hari			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di kelas atau rumah masing-masing</li> <li>Guru meminta siswa absen secara online</li> <li>Guru mengajukan pertanyaan tentang bagaimana sebuah komputer terhubung dengan komputer lain dalam jaringan baik lokal maupun internet <b>(stimulan )</b></li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengirimkan facebook dan youtube pada sebuah internet.</li> <li>Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>Guru meminta siswa merangkum materi yang diamati.</li> <li>Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>Guru meminta siswa mengerjakan quiz 1</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek siswa yang telah mengerjakan online dan menyampaikannya ke siswa</li> <li>Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>Guru meminta siswa berdoa</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Kuis online sejarah Jaringan komputer		
	Keterampilan	Keterampilan membuka aplikasi		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP. -



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 03 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Berpikir komputasi dengan revolusi 4.0, semua perilaku berubah digital	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami komputasi dengan revolusi semua perilaku berubah digital. Dizanakan kemajuan pada era 4.0.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang perangkat – perangkat yang dibutuhkan dalam dalam oprasional digital dan sistem tersebut.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan slide lewat Google classroom tentang sistem diqital dan pengaruhnya dalam aspek sehari-hari.</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<i><a href="http://informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com">informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</a></i>)</li> <li>• Guru meminta siswa merangkum materi yang diamati.</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa mengerjakan quiz2</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdo'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Kuis online perangkat keras jaringan komputer		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 04 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Mengenal Perubahan- perubahan alat diqital dan fungsinya.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang perubahan-perubahan alat diqital dan fungsinya pada aspek kebutuhan di era 4.0.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang manfaat internet dalam kehidupan sehari - hari</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan materi lewat Google classroom tentang internet</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>• Guru meminta siswa merangkum materi yang diamati.</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan hasil rangkuman pertemuan 4 (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdoa'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 05)

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Berpikir Sistem (System Thinking)	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang berpikir system Thinking untuk kebutuhan sehari-hari.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang cara berpikir System Thinking</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan video tentang cara melakukan konektivitas internet menggunakan kabel di google classroom</li> <li>• Siswa mengamati video pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>• Guru meminta siswa mengambil kesimpulan tentang cara melakukan konektivitas menggunakan kabel .</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan kesimpulan tentang cara melakukan konektivitas menggunakan kabel (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdo'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 06)

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Berpikir Sistem (System Thinking)	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang berpikir system Thinking untuk kebutuhan sehari-hari.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>Guru mengajukan pertanyaan tentang cara berpikir formula persoalan di era 4.0.</li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa menjelaskan cara menghubungkan HP ke internet.</li> <li>Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>Guru meminta siswa mengambil kesimpulan tentang cara melakukan konektifitas internet tanpa kabel .</li> <li>Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>Guru meminta siswa melaporkan kesimpulan tentang cara melakukan konektifitas tanpa kabel (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>Guru meminta siswa berdo'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 07)

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Berpikir Sistem (System Thinking)	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang berpikir system Thinking untuk kebutuhan sehari-hari.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang cara melindungi data kita</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan materi lewat Google classroom</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>• Guru meminta siswa merangkum materi hari ini.</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan kesimpulan tentang enkripsi data (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdoa'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



**KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



**ALI FATCHURROHMAN, S.KOM**  
NIP.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 08 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Berpikir Sistem (System Thinking)	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami tentang berpikir system Thinking untuk kebutuhan sehari-hari.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang cara melindungi data kita di era 4.0</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan video tentang langkah melakukan enkripsi data lewat Google classroom</li> <li>• Siswa mengamati video pembelajaran</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<i><a href="http://informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com">informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</a></i>)</li> <li>• Guru meminta siswa menjelaskan langkah melakukan enkripsi data.</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan tentang langkah melakukan enkripsi data (dok.foto/ komentar)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdoa'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP. 197702262011012001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 09 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Menumbuh budaya berpikir komputasi.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui berpikir komputasi dengan bahasa pemrograman.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru mengajukan pertanyaan tentang langkah – langkah membuat bahasa pemrograman.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan materi tentang algoritma lewat Google classroom</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>• Guru meminta siswa menjelaskan pengertian pemrograman dan contohnya dalam kehidupan sehari - hari</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan contoh pemrograman dalam kehidupan sehari - hari (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdoa'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 10 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Menumbuh budaya berpikir komputasi.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui berpikir komputasi dengan bahasa pemrograman.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>• Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengirimkan materi tentang flowchart lewat Google classroom</li> <li>• Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>• Guru meminta siswa menjelaskan pengertian pemrograman dan contohnya</li> <li>• Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta siswa melaporkan contoh pembuatan pemrograman (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>• Guru menyampaikan materi pembelajaran pertemuan depan</li> <li>• Guru meminta siswa berdo'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP 11 )

Sekolah : SMPN 1 Karanganyar  
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semeter : VIII/2(genap)  
Waktu : 2 X 40 Menit

KD/IPK	TUJUAN PEMBELAJARAN			
[[VIII-3.2.a.] Menumbuh budaya berpikir komputasi	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menumbuhkan karakter mulia dalam memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui berpikir komputasi dengan bahasa pemrograman.			
PROSES PEMBELAJARAN	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kesiapan dan meminta siswa berdoa di rumah masing-masing</li> <li>Guru meminta siswa absen secara online/tatap muka.</li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	PPK	10'
	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengirimkan materi tentang sebuah bahasa pemrograman lewat Google classroom</li> <li>Guru memberikan link /tautan referensi (<b><i>informatikasmpn1karanganyar.blogspot.com</i></b>)</li> <li>Guru meminta siswa menjelaskan pengertian penyusunan sebuah bahasa pemrograman visual sederhana</li> <li>Guru meminta siswa memberi komentar tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>Guru meminta siswa melaporkan contoh pembuatan bahasa pemrograman visual sederhana dari algoritma dan flowchart dan bahasa pemrograman, yang telah dibuat minggu lalu (dok.foto)</li> </ul>	Literasi Digital	60'
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek siswa yang telah mengirim hasil laporannya</li> <li>Guru meminta siswa berdoa'a</li> </ul>		10'
PENILAIAN	Pengetahuan	Laporan		
	Keterampilan	Keterampilan mengirim dokumen		
	Sikap	Sopan santun selama daring		

Mengetahui,  
Plt. Kepala SMPN 1 Karanganyar



KUAT ADI SUDARKO, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197011291994121001

Karanganyar, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran



ALI FATCHURROHMAN, S.KOM  
NIP.

