


**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**


No. RPP Pada KD dan IPK	: 3.1.2			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok
Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Pematangsiantar			
Kompetensi Keahlian	: Teknik Audio Video			
Mata Pelajaran	: Pemrograman Mikroprosesor dan			
Kelas/Semester	: XI / Ganjil / Genap			
Alokasi Waktu /JTM	: 4			
Tujuan Pembelajaran Melalui pembelajaran Project Base Learning siswa mampu menganalisis masalah dengan algoritma pemograman dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi (4C) serta memiliki sikap jujur, disiplin dan kerjasama	KD 3	KD 4		
	3.1 Menerapkan algoritma pemograman untuk pemecahan masalah	4.1 Memecahkan masalah dengan algoritma pemograman		
	IPK 3	IPK 4		
	3.1.1 Menjabarkan algoritma pemograman untuk pemecahan masalah	4.1.1 Menguji masalah dengan algoritma pemograman		Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Penugasan Terstruktur <input type="checkbox"/> Penugasan Tidak Terstruktur
Materi Pelajaran	masalah dengan algoritma pemograman			
Model: Project Base Learning	Pendahuluan 1. Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2. Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3. Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			
Krakter: Jujur				
Alat, Bahan dan Media : 1. LCD, Laptop 2. Model Produk (Contoh) 3. Bahan Praktek (Job Sheet) 4. Buku paket : buku teks pembelajaran, buku referensi lain Penilaian: 1. Sikap : Observasi 2. Tes tertulis : Soal tes tertulis 3. Penugasan : Portofolio; a) sketsa, b) Penerapan, c) finishing 4. Tes praktik/ unjuk kerja	Inti 1. Mengamati Guru menayangkan video/slide tentang masalah dengan algoritma pemograman Peserta didik mempelajari masalah dengan algoritma pemograman 2. Menanya Peserta didik secara berkelompok melakukan tanya jawab tentang masalah dengan algoritma pemograman 3. Mengumpulkan Informasi Peserta didik membuat sketsa , penerapan bahan untuk daya masalah dengan algoritma pemograman 4. Menalar/Mengasosiasi Pesrta didik melakukan kegiatan dengan masalah dengan algoritma pemograman 5. Mengomunikasikan Peserta didik mempresentasikan hasil membuat masalah dengan algoritma pemograman Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan proses kegiatan dengan masalah dengan algoritma pemograman		Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes Harian <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio	
	Penutup 1. Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Link Jobsheet dan modul Pembelajaran dibawah ini

*Catatan : Komponen lainnya sebagai pelengkap.

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

Drs. Dameanto Purba, M.Si
NIP. 197101151994121001

Pematangsiantar, 13 Juli 2020
Guru Mapel


Beslon Samosi, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197209032005021002