	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Telkom Malang  
 Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika  
 Paket Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak  
 Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
 Kelas / Semester : X / Ganjil  
 Pertemuan Ke : 1-2  
 Alokasi Waktu : 2 Pertemuan

### A. Kompetensi Inti :

KI 3 : Memahami ,menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 di bawah pengawasan langsung

### B. Kompetensi Dasar :

- 3.1. Menerapkan alur logika pemrograman komputer
- 4.1. Membuat alur logika pemrograman komputer

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1. Menjelaskan algoritma pemrograman
- 3.1.2 Menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah
- 3.1.3 Menjelaskan algoritma pemrograman menggunakan flowchart
- 3.1.4 Menerapkan flowchart dalam menyelesaikan masalah
- 4.1.1 Membuat alur program menggunakan text (algoritma)
- 4.1.2 Membuat program menggunakan simbol (flowchart)

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

#### D. Tujuan Pembelajaran

Melalui mengkaji literatur, berdiskusi, mengumpulkan informasi melalui pembelajaran di LMS dan praktikum mandiri, peserta didik dapat :

1. Memahami definisi algoritma
2. Menjelaskan peran algoritma dalam pemrograman
3. Menyusun algoritma untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari
4. Membuat alur algoritma pemrograman dengan bahasa natural
5. Membuat alur algoritma pemrograman dengan menggunakan flowchart
6. Membuat alur algoritma pemrograman dengan menggunakan pseudo-code
7. Menerapkan alur logika pemrograman komputer

#### E. Materi Pembelajaran

1. Definisi algoritma
2. Peran algoritma dalam pemrograman
3. Bahasa natural
4. Flowchart
5. Pseudo-code


#### F. PENDIKATAN, MODEL DAN METODE

Pada pembelajaran ini menggunakan :

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem based learning
3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, Diskusi, dan Presentasi online via Webex, LMS dan Google Classroom

#### G. Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar


1. Media : Webex, LMS, Google Classroom, Worksheet, PPT
2. Alat/Bahan : Laptop serta software penunjang yang diperlukan.
3. Sumber belajar : bebras.or.id/v3/, olympia.id/, Modul dan Jobsheet.

 <b>SMK TELKOM</b>	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Pertemuan Pertama


Sintaks Model Pembelajaran	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Pendahuluan			Pertemuan 1 via WEBEX
Salam	Guru memulai pembelajaran online via WEBEX dengan mengucapkan salam pembuka	Siswa menjawab salam dari guru	
Persensi	Guru mengecek kehadiran siswa dalam pembelajaran online via WEBEX	Siswa mengkonfirmasi kehadiran dan melaporkan jika terdapat siswa yang tidak masuk	
Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>▪ Guru menjelaskan pentingnya mengetahui konsep algoritma secara singkat</li> <li>▪ Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi konsep algoritma di LMS dan memfasilitasi diskusi pada room chat pada LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa memperhatikan penjelasan</li> <li>▪ Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan konsep algoritma</li> <li>▪ Siswa belajar matei di LMS dan berdiskusi pada room chat pada LMS</li> </ul>	
Kegiatan Inti			Pembelajaran di LMS
Orientasi peserta didik kepada masalah (Mengamati)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru meminta siswa untuk mempelajari definisi algoritma</li> <li>▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi di room chat LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mempelajari definisi algoritma di LMS</li> <li>▪ Siswa bertanya tentang materi kurang dipahami di room chat LMS</li> </ul>	
Mengorganisasi siswa untuk belajar (Menanya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengintruksikan siswa untuk mencari literasi mengenai konsep algoritma</li> <li>▪ Guru memberikan modul dan study kasus tentang pembuatan algoritma dalam kehidupan sehari-hari di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengikuti instruksi guru dan mencari literasi yang sesuai dengan materi</li> <li>▪ Siswa membaca modul dan tugas yang ada di LMS</li> </ul>	

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	


Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (Mengumpulkan Informasi dan Mengasosiasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa secara online untuk menyusun algoritma dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari</li> <li>Guru membimbing siswa untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyampaikan masalah yang didapati ketika melaksanakan proses pembelajaran via chat room di LMS maupun menggunakan WA grup</li> <li>Siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan</li> </ul>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Mengkomunikasikan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta perwakilan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya pada fitur LMS “<b>big blue button</b>”</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa lain untuk bertanya atau menyampaikan pendapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di LMS</li> <li>Siswa bertanya atau memberikan tanggapan pada hasil yang telah dipresentasikan</li> </ul>	
Kegiatan Penutup			Pembelajaran di Google Classroom dan LMS
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan di Google classroom assignment	Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan dan di unggah pada Assigment di Google class room yang sudah dibuat	
Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil algoritma yang sudah dibuat ke dalam assignment yang ada di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>siswa mengumpulkan hasil algoritma yang dibuat di LMS</li> </ul>	

### Pertemuan Kedua

Sintaks Model Pembelajaran	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Pendahuluan			Pertemuan 2 via WEBEX
Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran online via WEBEX dengan mengucapkan salam pembuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam dari guru</li> </ul>	

 <b>SMK TELKOM</b>	<b>SMK TELKOM MALANG</b>	No Formulir	<b>MOKLET-KUR-FORM-002-RPP</b>
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
<b>RPP</b>		<b>Tanggal Berlaku</b>	

Persensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran siswa dalam pembelajaran online via WEBEX</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengkonfirmasi kehadiran dan melaporkan jika terdapat siswa yang tidak masuk</li> </ul>	
Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>Guru menjelaskan secara singkat fungsi membuat alur pemrograman</li> <li>Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi flowchart di LMS dan memfasilitasi diskusi pada room chat pada LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan penjelasan</li> <li>Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan fungsi membuat alur pemrograman</li> <li>Siswa belajar materi di LMS dan berdiskusi pada room chat pada LMS</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>			<b>Pembelajaran di LMS</b>
Orientasi peserta didik kepada masalah (Mengamati)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan materi tentang pentingnya pembuatan flowchart maupun pseudo-code pada course di LMS</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi di chat room pada LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempelajari materi yang ada di LMS</li> <li>Siswa bertanya tentang materi yang kurang dipahami di chat room pada LMS</li> </ul>	
Mengorganisasi siswa untuk belajar (Menanya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi tugas siswa untuk mencari literasi pembuatan alur logika (flowchart dan pseudo-code)</li> <li>Guru memberikan study kasus mengenai alur logika pemrograman di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mencari literasi yang sesuai dengan materi</li> <li>Siswa membaca tugas di LMS</li> </ul>	
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (Mengumpulkan Informasi dan Mengasosiasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa untuk mengatasi permasalahan yang didapati pada proses pembelajaran via chat room LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyampaikan masalah yang didapati ketika melaksanakan proses pembelajaran</li> <li>Siswa berdiskusi untuk memecahkan permasalahan di Chat room LMS</li> </ul>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Mengkomunikasikan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta perwakilan beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya pada fitur LMS "big blue button"</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa lain untuk bertanya atau menyampaikan pendapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di LMS</li> <li>Siswa bertanya atau memberikan tanggapan pada hasil yang telah dipresentasikan</li> </ul>	

 <b>SMK TELKOM</b>	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

Kegiatan Penutup			Pembelajaran di Google Classroom dan LMS
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan di Google classroom assignment</li> </ul>	Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan dan di unggah pada Assigment di Google class room yang sudah dibuat	
Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil logika program yang sudah dibuat ke dalam assignment yang ada di LMS</li> </ul>	siswa mengumpulkan hasil logika yang dibuat di LMS	

## I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik penilaian :

- (1) Pengetahuan : Tes Tertulis
- (2) Ketampilan : Presentasi, Praktik

### 2. Instrumen Penilaian :

- (1) Lembar Penilaian Pengetahuan (Lampiran 1), dan
- (3) Lembar Penilaian Keterampilan (Lampiran 2).

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan


a. **Remedial** dilakukan setelah KD berakhir, untuk NILAI yang belum mencapai KB, Pembelajaran Remidi dilaksanakan dalam bentuk kegiatan :

- (1) **Pembelajaran Ulang secara klasikal** dengan metode dan media yang berbeda dengan pembelajaran regular, jika sebagian besar siswa tidak mencapai KB.
- (2) **Pembimbingan Individu dan atau tutor sebaya**, jika hanya beberapa yang tidak mencapai KB.
- (3) **Pemberian tugas latihan khusus** secara mandiri, jika nilai siswa kurang beberapa poin dari KB.

Setelah kegiatan remedial, diakhiri dengan tes remidi.

b. **Pembelajaran Pengayaan** dilakukan terhadap siswa yang sudah mencapai nilai lebih dari KB.

Pelaksanaan Pembelajaran Pengayaan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan :

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	


- (1) **Belajar kelompok**, yaitu sekelompok peserta didik yang memiliki minat tertentu diberikan pembelajaran bersama di luar jam pelajaran satuan Pendidikan.
- (2) **Belajar mandiri**, yaitu secara mandiri peserta didik belajar mengenai sesuatu yang diminati.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Malang, Juli 2020  
Guru Pemrograman Dasar,

Agoes Windarto, S.T.  
NIP. 157220039

Ifa Choirunnisa  
NIP.-

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

### Materi KD 3.1 4.1

Algoritma dan pemrograman komputer adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Algoritma dibutuhkan dalam pemrograman agar program dapat bekerja dan menghasilkan keluaran (output) untuk memecahkan masalah pengguna. Walaupun keduanya memiliki kaitan yang erat, algoritma juga dapat ditemui di kehidupan sehari-hari, di luar pemrograman.

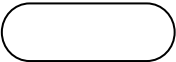



#### 1. Bahasa Natural

Algoritma bahasa natural merupakan cara penyajian suatu algoritma yang paling sederhana dan paling mudah untuk dimengerti. Algoritma ditulis dengan bahasa yang kita gunakan sehari-hari (bahasa Indonesia). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan jika kita akan menyajikan suatu algoritma sebuah program dengan bahasa natural, antara lain start dan end yang harus dituliskan secara jelas. Start dituliskan sebagai ‘inisialisasi’ atau ‘mulai’ dan merupakan langkah pertama dalam algoritma, sedangkan End sendiri dituliskan sebagai ‘selesai’ dan dituliskan pada akhir algoritma. Tidak ada aturan baku dalam hal penamaan Start dan End itu sendiri, tidak masalah jika ingin memberikan penamaan yang berbeda yang terpenting adalah tetap mengandung arti/maksud yang sama.


#### 2. Flowchart




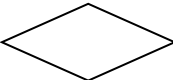



Flowchart adalah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program tersebut.

Berikut adalah beberapa simbol yang digunakan dalam menggambar suatu flowchart :

Simbol	Nama	Fungsi
	<b>Terminator</b>	Untuk menandai permulaan atau akhir program
	<b>Flow Line</b> (Garis Aliran)	Arah aliran program
	<b>Preparation</b>	Proses inisialisasi/pemberian nilai awal
	<b>Proses</b>	Proses perhitungan/proses pengolahan data



	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

	<b>Display</b>	Untuk menentukan output data
	<b>Input Data</b>	Proses input data, parameter, informasi
	<b>Predefined Process</b> (Sub Program)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program. Sub program ada dua macam, yaitu prosedur dan fungsi. Perbedaan antara keduanya adalah setelah dipanggil prosedur tidak mengembalikan suatu nilai sedangkan fungsi selalu mengembalikan suatu nilai.
	<b>Decision</b> (Simbol percabangan)	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	<b>On Page Connector</b> (Konektor on page)	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	<b>Off Page Connector</b> (Konektor off page)	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
	Document (dokumen)	Tampilan data secara fisik yang dapat dibaca oleh manusia. Hasil pemecahan masalah (informasi) yang telah dicetak (print out).

### 3. Pseudo-code


Pseudo code adalah algoritma yang bentuknya (strukturnya) sangat mirip dengan bahasa pemrograman khususnya bahasa pemrograman terstruktur seperti pascal. Kemiripan ini merupakan keuntungan dari pseudo code karena implementasi atau penerjemahan algoritma ke dalam source code suatu bahasa pemrograman sangatlah mudah meskipun penggunaannya tidak sepopuler flow chart. Dalam penulisannya, pseudocode harus terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. Judul Algoritma

Bagian yang terdiri atas nama algoritma dan penjelasan (spesifikasi) dari algoritma tersebut. Nama sebaiknya singkat dan menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh algoritma tersebut.


b. Deklarasi

Bagian untuk mendefinisikan semua nama yang digunakan di dalam program. Nama tersebut dapat berupa nama tetapan, peubah atau variabel, tipe, prosedur, dan fungsi.

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

c. Deskripsi

Bagian ini berisi uraian langkah-langkah penyelesaian masalah yang ditulis dengan menggunakan aturan-aturan selanjutnya.

 <b>SMK TELKOM</b>	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

## Lampiran 1

### LEMBAR PENILAIAN SIKAP

#### Instrumen Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Jujur				Disiplin				TanggungJawab				Percaya Diri				Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

#### **Keterangan:**

Cara pengisian lembar penilaian sikap adalah dengan memberikan skor pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan terhadap peserta didik selama kegiatan yaitu:

#### **Indikator penilaian sikap:**

##### **Jujur :**

- Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan
- Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber)
- Mengungkapkan perasaan apa adanya
- Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan

##### **Disiplin:**

- Datang tepat waktu
- Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/ sekolah
- Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
- Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar

##### **Tanggung jawab:**


- Melaksanakan tugas individu dengan baik
- Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan
- Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat
- Mengembalikan barang yang dipinjam

##### **Kerjasama:**

- Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
- Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
- Aktif dalam kerja kelompok
- Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama

#### **Rumus penilaian**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{24} \times 100$$


	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

## Lampiran 2

### Instrumen Penilaian Pengetahuan

No.	Butir Pengetahuan	Deskripsi
1.	Pemahaman	5 = sangat memahami 4 = memahami 3 = cukup memahami 2 = kurang memahami 1 = tidak memahami

No	Nama	Pengetahuan				Total Score
		Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

24						
25						
40						

### Lampiran 3

## LEMBAR PENILAI KETERAMPILAN

### Rubrik Penilaian


No.	Nama Siswa	Cara Pengerjaan				Hasil				Cara Menjelaskan				Jumlah Skot	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															

### Pedoman Penilaian

No	Aspek Penilaian Hasil Diskusi	Kriteria Penilaian	Skor
1	Cara pengerjaan	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang	4 3 2 1
2	Hasil	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang	4 3 2 1
3	Cara menjelaskan	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang	4 3 2 1

### Rumus Nilai

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

	SMK TELKOM MALANG	No Formulir	MOKLET-KUR-FORM-002-RPP
	Alamat : Jl. Danau Ranau Sawojajar Kedung Kandang Malang	No Revisi	000
RPP		Tanggal Berlaku	

**Kejujuran dalam Belajar  
 Akan Mampu Membentuk Pribadi  
 yang Unggul dan Berkualitas serta akan  
 Membuahkan Hasil yang Manis**

**--Anak Telkom Hebat--**