

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Pendidikan	: SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/ Semester	: X / 2 (Ganjil)
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman
Alokasi Waktu	: 2 jam @ 45 menit
Pertemuan	: 1

### **A. Kompetensi Inti**

#### **1. Religius (KI-1)**

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

#### **2. Sosial (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.

#### **3. Pengetahuan (KI-3)**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

#### **4. Keterampilan (KI-4)**

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.1.	Menerapkan alur logika pemrograman komputer	3.1.1.	Mensimulasi kan alur logika pada kegiatan sehari-hari.
		3.1.2.	Menentukan penyajian alur logika pemrograman

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan [saintifik](#), [Latihan keterampilan \(Drill method\)](#), dan [model pembelajaran PBL](#) dalam pembelajaran Alur Logika Pemrograman, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. **Mensimulasikan** alur logika pada kegiatan sehari-hari dengan santun dan tepat
2. **Menentukan** penyajian alur logika pemrograman dengan teliti dan benar

## D. Materi Pembelajaran

1. Connector : Notasi ini digunakan untuk menunjukkan sambungan dari flowchart yang terputus di halaman yang sama atau halaman berikutnya.
2. Terminator, Aliran data, input / output, proses, percabangan, preparation, predefined process, connector
3. Pengulangan dengan menggunakan For, merupakan salah teknik pengulangan yang paling tua dalam bahasa pemrograman. Hampir semua bahasa pemrograman menyediakan metode ini, meskipun sintaksnya mungkin berbeda. Pada struktur For kita harus tahu terlebih dahulu seberapa banyak badan loop akan diulang. Struktur ini menggunakan sebuah variable yang biasa disebut sebagai loop s counter, yang nilainya akan naik atau turun selama proses pengulangan.
4. **Inisialisasi** adalah instruksi yang dilakukan sebelum pengulangan dilakukan pertama kali. Bagian insialisasi umumnya digunakan untuk memberi nilai awal sebuah variable. Sedangkan **terminasi** adalah instruksi yang dilakukan setelah pengulangan selesai dilaksanakan

## E. Model, Strategi, Pendekatan Pembelajaran

1. Model belajar : Problem Base Learning (PBL)
2. Metode belajar : Latihan keterampilan (Drill method)
3. Strategi belajar : Pendekatan Scientific

## F. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Yang Digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
<b>1</b>	<b>Pendahuluan (20')</b>				
a.	Persiapan Daring	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan pengecekan perangkat daring dengan membagikan token classroom dan link grup WA serta link Google meet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melakukan pengecekan perangkat daring dan memasukkan token dan link WA Grup serta link Google meet</li> </ul>	Google Meet  Google Classroom  WA Group	5
b.	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>	Google Meet  WA Group	2
c.	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT</li> </ul>	Google Meet  WA Group	3
d.	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersilahkan peserta didik mengisi daftar hadir yang telah disepakati melalui <a href="#">software platform yang telah disekati</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengisi daftar hadir pada software platform tersebut</li> </ul>	Google Class Room  Google Form  WA Group	5
e.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru</li> </ul>	Google Meet  WA Group	5

**SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1**

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Yang Digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik</li> </ul>	<p>Google Meet</p> <p>WA Group</p>	
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti (40')</b>				
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru <b>menshare ebook dan video</b> Prinsip Dasar Algoritma dengan berbagai dinamika permasalahan-nya kepada peserta didik melalui google classroom</li> <li>Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai Prinsip Dasar Algoritma melalui <b>LMS google classroom dan WA Grup</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik <b>membaca dan memperhatikan</b> tayangan Prinsip Dasar Algoritma dari guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari</li> <li>Peserta didik aktif <b>menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami</b></li> </ul>	<p>Google Classroom</p> <p>WA Group</p>	5
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5</li> <li>Guru meminta peserta didik untuk mencari sumber belajar lain (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati</li> <li>Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru</li> </ul>	<p>Google Classroom</p> <p>WA Group</p>	5
c	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun</li> </ul>	<p>Google Classroom</p> <p>WA Group</p>	5
d	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang Prinsip Dasar Algoritma disamping ebook yang telah diberikan sebelumnya</li> <li>Guru meminta setiap kelompok untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan Prinsip Dasar Algoritma sesuai dengan tugas yang diberikan</li> <li>Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan</li> </ul>	<p>Google Classroom</p> <p>WA Group</p>	10

**SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1**

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Yang Digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		bekerjasama mendiskusikan tentang Prinsip Dasar Algoritma dengan penuh tanggung jawab <ul style="list-style-type: none"> <li>Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan</li> </ul>	semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung</li> </ul>		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya</li> <li>Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias</li> <li>Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab</li> </ul>	Google Classroom  WA Group	15
<b>3</b>	<b>Penutup (25')</b>				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</li> <li>Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias</li> </ul>	Google Classroom  Google meet  WA Group	12
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</li> </ul>	Google Classroom  WA Group	10

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platfotm Yang Digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<i>Musik latar dimatikan</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya</li> </ul>	Google meet	2
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>	Google meet	1

### G. Alat dan Sumber Belajar

1. Media :

- a. PC (*personal computer*)
- b. Smart Phone / Tablet
- c. Youtube
- d. Google Class Room
- e. WhatsUp Group
- f. Google Search

2. Sumber:

- Dasar Logika Pemrograman Komputer: Panduan Berbasis Flowchart menggunakan Flowgorithm, Abdul Kadir, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2017.
- Modul pemrograman dasar (Algoritma)
- Munir, Rinaldi (2007), *Algoritma & Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C*, Bandung : Informatika (E-Book)

### H. Bahan Ajar , Evaluasi dan Penilaian (Terlampir)

Mengetahui,

Kepala SMKN 2 Kota Tangsel

**Drs. Ambiar, M.Pd**

Tangsel, September 2020

Guru Pengampu

**Suhendi, S.Kom**