

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Matsaratul Huda
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Tema	: Algoritma Pemrograman dan Flowchart
Sub Tema	: Algoritma
Alokasi Waktu	: 10 Menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak slide PPT, literasi dan berdiskusi tentang logika dan algoritma, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan algoritma secara mandiri
2. Memahami dan Menerapkan penggunaan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah
3. Membuat alur program menggunakan text (algoritma) secara mandiri dan kreatif

### B. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media	: Slide PPT, Worksheet
Alat/Bahan	: Alat tulis/Spidol, papan tulis, Laptop dan LCD
Sumber Belajar	: Buku Pemrograman Dasar. Novianto, Andi. 2018. Erlangga. Jakarta. Buku Simulasi dan Komunikasi Digital. Novianto, Andi. 2018. Erlangga. Jakarta., internet

### C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (2 Menit)	
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka</li> <li>2. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa untuk memulai pembelajaran</li> <li>3. Pengkondisian kelas mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> </ol>
Apersepsi	Mengaitkan materi/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>2. Guru memotivasi peserta didik dengan menggali potensi Peserta didik, tentang materi ajar kompetensi yang ingin dicapai, dengan memberikan gambaran masalah yang harus diselesaikan. Contoh Gambaran masalah yang diberikan tentang menghitung jumlah perangkat komputer dan pertukaran isi gelas.</li> <li>3. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya tentang gambaran masalah yang diberikan.</li> </ol>
Kegiatan Inti ( 6 Menit )	
Kegiatan Literasi / stimulation	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati slide ppt tentang gambaran logika dan algoritma.</li> <li>2. Guru meminta peserta didik untuk membaca buku tentang Algoritma Pemrograman.</li> </ol>
CriticalThinking /problem statement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan agar peserta didik mampu menjelaskan apa yang telah mereka diskusikan tentang tayangan pada slide ppt agar peserta didik mampu menjelaskan tentang algoritma.</li> <li>2. Guru membantu mengecek peserta didik mendefinisikan apa yang telah ditayangkan pada slide tentang gambaran algoritma.</li> </ol>

Collaboration/ data collection	Peserta didik dengan kelompoknya berdiskusi, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai definisi algoritma dan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah dengan gambaran masalah yang telah ditayangkan pada slide ppt.
Data processing	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta untuk menentukan langkah penghitungan perangkat komputer, dan membuat alur/langkah-langkah pertukaran isi gelas secara berdiskusi dengan kelompoknya.</li> <li>2. Peserta didik mendiskusikan dengan temannya tentang menuliskan langkah-langkah penghitungan perangkat dan pertukaran isi gelas.</li> <li>3. Peserta didik menuliskan langkah-langkah penghitungan perangkat komputer dan pertukaran isi gelas sehingga mereka mengerti dan dapat membuat alur program tentang hal tersebut.</li> </ol>
Communication/ verification	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyajikan secara tertulis atau lisan hasil pengamatan tayangan slide ppt</li> <li>2. Peserta didik dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru jika ada</li> <li>3. Peserta didik menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah</li> </ol>
Creativity	Peserta didik memajang hasil karya tentang membuat alur pemrograman dengan text (cara menghitung perangkat dan pertukaran gelas) di masing kelas.
Generalization	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menunjukkan hasil diskusi tentang gambaran algoritma pemrograman</li> <li>2. Peserta didik menyajikan hasil penggalian tentang algoritma pemrograman melalui gambaran masalah dengan diskusi.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil diskusi siswa</li> </ol>
<b>Kegiatan Penutup (2 Menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan dan motivasi terhadap materi yang sudah dipelajari</li> <li>2. Peserta didik dan guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li> <li>3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>4. Guru memberikan assesmen berupa latihan soal berbentuk PG dan Uraian</li> <li>5. Guru menutup pelajaran dengan doa mengucapkan salam</li> </ol>	

#### D. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- **Penilaian Pengetahuan** berupa tes tulis pilihan ganda dan uraian
- **Penilaian Keterampilan** berupa penilaian unjuk kinerja dan portofolio

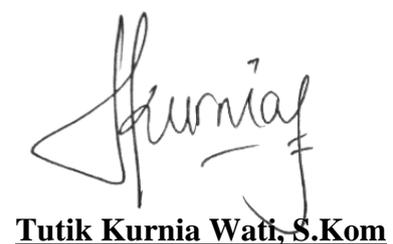
Pamekasan, 13 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

Kepala SMK Matsaratul Huda



**Arif Zubairi, ST**



**Tutik Kurnia Wati, S.Kom**