



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

MATA PELAJARAN	PEMROGRAMAN DASAR		
KELAS/SEMESTER	X TKJ / ...		
ALOKASI WAKTU	12 JP		
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>		<b>KD 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KD 4 (KETRAMPILAN)</b>
3.1.1. Siswa mampu menjelaskan algoritma pemrograman.		Menerapkan alur logika pemrograman komputer.	Membuat alur logika pemrograman komputer.
		<b>INDIKATOR KD 3</b>	<b>INDIKATOR KD 4</b>
		Menjelaskan algoritma pemrograman.	Membuat alur program menggunakan <i>text</i> (algoritma).
MATERI PEMBELAJARAN	URAIAN MATERI	<b>BUKU PEGANGAN/ SUMBER BELAJAR</b>	<b>MODEL PEMBELAJARAN</b>
Definisi dan contoh algoritma pemrograman.	1. Menjelaskan algoritma pemrograman komputer.	1. Literasi dari internet	1. PBL ( <i>Project Based Learning</i> )
DESKRIPSI	ALAT/BAHAN	<b>SKENARIO LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	
Peserta didik mampu memahami bagaimana alur algoritma pemrograman komputer.	1. Laptop 2. Notepad	1. Mengamati dan menanya 2. Merencanakan dan mengorganisasikan 3. Membimbing, Mengumpulkan dan menganalisis 4. Mengolah dan menyajikan hasil karya Mengevaluasi relfeksi dan tindaklanjut	
MEDIA PEMBELAJARAN	<b>PENILAIAN/ ASESMEN</b>		
1. Laptop 2. Aplikasi Notepad	Sikap	Tanggung jawab, disiplin, inovasi, kerjasama dan komunikatif.	
	Pengetahuan	Tes tertulis, tes lisan, wawancara.	
	Ketrampilan	Penilaian unjuk kerja dan portofolio.	

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Donomulyo, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

**IMAM SAFI'I, S.Pd., M.Si.**

**SANTIKO KUSNUL HAKIM**