

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	: 2

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, 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	3.1.3	Mengurutkan alur logika pemrograman computer
		3.1.4	Menerapkan alur logika pemrograman computer.

C. Tujuan Pembelajaran

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

1. **Mengurutkan** alur logika pemrograman computer dengan santun dan benar
2. **Menerapkan** alur logika pemrograman computer dengan teliti dan benar;

D. Materi Pembelajaran

Algoritma Sekuensial Algoritma Sekuensial (Sequence Algorithm) adalah algoritma yang langkah-langkahnya dikerjakan atau dieksekusi secara urut dari awal hingga akhir sesuai dengan urutannya Algoritma Percabangan (Conditional Algorithm) Algoritma percabangan atau Algoritma bersyarat adalah algoritma yang menjalankan instruksi selanjutnya apabila syarat yang ditetapkan sudah terpenuhi.

Pada struktur ini tidak setiap instruksi akan dikerjakan, instruksi yang dikerjakan hanya yang memenuhi syarat saja. Pada bahasa pemrograman struktur ini sering digunakan menggunakan instruksi IF-THEN atau lebih dikenal instruksi jikamaka. Berikut macam-macam instruksi IF : Algoritma Perulangan (Looping Algorithm)

Algoritma Perulangan atau Looping Algorithm adalah sebuah struktur dasar algoritma yang menjalankan beberapa langkah tertentu secara berulang-ulang sampai terpenuhinya suatu kondisi.

Pada kehidupan sehari-hari banyak yang kita lakukan secara berulang-ulang, contohnya seperti algoritma menjemur pakaian:

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		Platfotm Yang Digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (20')				
a.	Persiapan Daring	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan pengecekan perangkat daring dan link platform yang telah dibagikan saat pertemuan ke-1 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan pengecekan perangkat daring dan link platform yang telah dibagikan saat pertemuan ke-1 	Google Meet Google Classroom WA Group	5
b.	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	Google Meet WA Group	2
c.	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 	Google Meet WA Group	3
d.	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersilahkan peserta didik mengisi daftar hadir. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar hadir 	Google Class Room Google Form WA Group	5
e.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 	Google Meet WA Group	5

		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 	<p>Google Meet</p> <p>WA Group</p>	
2	Kegiatan Inti (40')				
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru menugaskan peserta didik untuk mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengubah dan memodifikasi kode pemrograman sesuai dengan aturan sintaks bahasa pemrograman sesuai yang ada di link youtube 	<ul style="list-style-type: none"> Pesera didik berusaha untuk dapat mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengubah dan memodifikasi kode pemrograman sesuai dengan aturan sintaks bahasa pemrograman berdasarkan link youtube tersebut dan ebook yang dimiliki Setelah peserta didik membaca buku panduan yang lainnya peserta didik dapat mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengubah dan memodifikasi kode pemrograman sesuai dengan aturan sintaks bahasa pemrograman 	<p>Google meet</p> <p>WA Group</p> <p>Youtube</p>	5
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 Guru meminta peserta didik untuk mencari sumber belajar lain (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam Diskusi serta memanfaatkan media google classroom dengan memastikan apa yang didapat dari google harus jelas sumber informasinya 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik masuk ke grup WA sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru Setelah peserta didik membaca buku panduan yang lainnya peserta didik dapat mendemonstrasikan, mempraktekkan, mengubah dan memodifikasi kode pemrograman sesuai dengan aturan sintaks bahasa pemrograman 	<p>Google Clas room</p> <p>WA Group</p> <p>Google search</p>	5

c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik lewat WA Grup dan membimbingnya melalui google meet 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	<p>Google Meet</p> <p>WA Group</p>	5
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang Prinsip Dasar Algoritma dengan cara mengupload di google classroom Guru meminta setiap kelompok untuk untuk membuat presentasi berbasis video kemudian diupload di youtube dan mengirimkan linknya ke grup WA 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan Struktur Algoritma sesuai dengan tugas yang diberikan Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan menggunakan WA Grup khusus kelompok. Kemudian membuat presentasi dan selanjutnya diupload diyoutube. Dan linknya dikirim ke grup WA kelas 	<p>Google Clas room</p> <p>WA Group</p>	15
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil nomor tertentu agar menjawab hasil diskusinya Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 	<p>Google Meet</p> <p>WA Group</p>	10
3	Penutup (10')				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 	<p>Google meet</p> <p>WA Group</p>	12

b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	Google meet WA Group	10
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<i>Musik latar dimatikan</i> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 	Google meet	2
d	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran	Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak	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