

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMPN 2 Jakarta
Kelas / Semester : VII / Genap
Mata Pelajaran : Informatika
Tema : Mengenal dan Menggunakan Pemrograman Visual
Sub Tema : Konsep Pemrograman Visual dan Mengenal Aplikasi Pemrograman Visual Scratch
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : 6 × 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami Konsep Pemrograman Visual.
2. Mendownload dan Menginstal Sctatch.
3. Mengenal Lingkungan Kerja Scracth.
4. Memahami Blok Program.
5. Menggunakan Lingkungan Kerja Scratch Untuk Membuat Program Berupa Game Sederhana.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pendahuluan (10 Menit)	
Orientasi Melakukan pembukaan dengan salam, bersyukur, dan berdoa. Memeriksa kehadiran siswa.	
Apersepsi Mengubungkan materi pembelajaran dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang pernah dialami peserta didik.	
Motivasi Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	
Pemberian Acuan Memberitahukan materi pembelajaran yang akan dibahas. Memberitahukan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan KKM pada proses pembelajaran. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran.	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi siswa kepada masalah	Peserta didik diminta untuk membaca buku tentang konsep pemrograman visual.
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Peserta didik ditugaskan untuk membatasi masalah yang timbul dalam pembuatan program visual.
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik berdiskusi tentang masalah yang timbul dalam pembuatan program visual. Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan uji pemahaman pada halaman 130, 150, dan ujian akhir bab 4.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik ditugaskan untuk membuat laporan hasil diskusi kelompok dan menyajikan hasil diskusi di depan kelas.
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik diminta untuk mengumpulkan lembar hasil diskusi dan jawaban dari uji pemahaman halaman 130, 150, dan ujian akhir bab 4 kepada guru sebagai bahan evaluasi.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik diminta untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami• Peserta didik diminta untuk membuat kesimpulan pelajaran hari ini dan mengemukakannya didepan kelas.• Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.	

C. Penilaian**LEMBAR OBSERVASI**

Mata Pelajaran :

Kelas :

Kompetensi :

No.	Nama Siswa	Observasi		Jumlah Skor	Nilai
		Diskusi	Kerjasama		

RUBRIK LEMBAR OBSERVASI

Kriteria	Skor	Indikator
Sangat Baik (SB)	4	Selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi, dapat bekerja sama dengan teman sekelompok.
Baik (B)	3	Sering aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi, dapat bekerja sama dengan teman sekelompok.
Cukup (C)	2	Kadang-kadang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi, dapat bekerja sama dengan teman sekelompok.
Kurang (K)	1	Tidak pernah aktif dalam kegiatan pembelajaran dan diskusi, dapat bekerja sama dengan teman sekelompok.

Keterangan:

1. Skor maksimal = Jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

2. Skor sikap = Jumlah skor : jumlah sikap yang dinilai

Skor sikap ditulis dengan dua desimal. Rentang skor sikap: 1,00 – 4,00

3. Kode nilai/Predikat:

3,25 – 4,00 = SB (Sangat baik)

2,50 – 3,24 = B (Baik)

1,75 – 2,49 = C (Cukup)

1,00 – 1,74 = K (Kurang)

Guru Mata Pelajaran

Kepala SMPN 2 Jakarta

Suprpto, S.Pd, M.Si

NIP. 197503022008011018

Drs. Slamet Supriyanto

NIP. 196511181994121002