

PPD DALAM JABATAN TAHUN 2020



# RPP 3 Pertemuan

---

## Tugas Pengembangan Prangkat Pembelajaran

**Hagi Widhi Romadona, S.Pd**

Univeristas Negeri Malang  
2020

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 7 PANDEGLANG  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Kelas/Semester : X/1 (Ganjil)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Materi Pokok : Struktur Kontrol Percabangan  
Pertemuan Ke : 1  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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.

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.6	Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	3.6.1	Menjelaskan statement/perintah untuk kontrol percabangan
		3.6.2	Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan tidak bersyarat
		3.6.3	Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan sederhana
4.6.	Membuat kode program struktur kontrol percabangan	4.6.1	Membuat aplikasi percabangan tidak bersyarat
		4.6.2	Membuat aplikasi percabangan sederhana

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam materi pembelajaran Struktur control percabangan, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menjelaskan statement/perintah untuk kontrol percabangan, secara tepat dan sesuai dengan konsep logika statement/perintah untuk kontrol percabangan;
2. Menunjukkan statement/perintah untuk kontrol percabangan tidak bersyarat dengan terstruktur dan logis dalam bentuk algoritma atau flowchart;
3. Menunjukkan statement/perintah untuk kontrol percabangan sederhana dengan terstruktur dan logis dalam bentuk algoritma atau flowchart;
4. Mempraktikkan pembuatan aplikasi percabangan tidak bersyarat pada bahasa pemrograman dengan terstruktur dan logis;
5. Mempraktikkan pembuatan aplikasi percabangan sederhana pada bahasa pemrograman dengan terstruktur dan logis.

#### **E. Materi Pembelajaran**

##### **1. Konsep Struktur percabangan/kondisi**

Kondisi percabangan adalah sebuah struktur dalam algoritma atau pemrograman computer yang melibatkan suatu kondisi atau persyaratan untuk melakukan operasi-operasi khusus tergantung dari kondisi yang disyaratkan.

##### **2. Percabangan tidak bersyarat**

percabangan tidak bersyarat merupakan sebuah konsep percabangan dimana sebuah instruksi akan dilaksanakan bila menemukan sebuah kondisi tertentu dan apabila tidak menemukan kondisi tertentu maka tidak melakukan apa-apa atau pindah ke instruksi selanjutnya, yang tidak masuk kedalam instruksi percabangan. Pernyataan yang dipakai adalah pernyataan "*if ... then*"

### 3. Percabangan sederhana

Konsep percabangan yang menyaratkan suatu instuksi(aksi) yang dikerjakan dan melakukan instruksi lain apabila tidak memenuhi syarat. Pernyataan yang dipakai adalah *if.. .then... else*

### 4. Implementasi struktur percabangan pada bahasa pemrograman

Implementasi percabangan pada bahasa pemrograman C++ adalah mengikuti sebuah pernyataan diantaranya :

a. Percabangan tidak bersyarat :

```
.....
If (kondisi) {instruksi}
....
```

b. Percabangan sederhana

```
.....
If (kondisi){
Instruksi 1
}else{
Instruksi 2
}
```

### F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

#### A. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Flatform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1		Pendahuluan (15')			
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan perangkat dan koneksi internet untuk aplikasi LMS</li> <li>Guru Login Ke LMS Sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi internet untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li> <li>Peserta didk login ke LMS sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS Sekolah</li> <li>Web Meeting</li> </ul>	1'
b	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan tautan untuk web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik masuk ke tautan web meeting sampe semua peserta didik masuk.</li> </ul>		1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<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>		
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>		1'
d	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi pada form input kehadiran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Web Meeting</li> </ul>	3'
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 Pada saat webmeeting berlangsung</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 pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>		5'
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada LMS dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran pada saat webmeeting berlangsung</li> <li>Guru mengakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memahami tujuan dan kegiatan pembelajaran melalui LMS pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik pada saat webmeeting berlangsung</li> <li>Siswa megakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>		5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
<b>2 Kegiatan Inti (105')</b>					
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menayangkan video mengenai aktivitas kehidupan sekitar yang berkaitan dengan kontrol percabangan dan contoh implementasi dalam pembuatan algoritma dan bahasa pemrograman dengan durasi (5') yang diposting pada LMS</li> <li>Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai hal-hal terpenting apa pada sebuah kontrol percabangan berdasarkan tayangan video melalui forum diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memutar dan memperhatikan dengan cermat tayangan struktur kontrol percabangan dari guru dengan antusias dan aktif mencatat makna dan informasi sebagai pengetahuan awal</li> <li>Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami melalui forum diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS Sekolah</li> <li>Forum diskusi LMS Sekolah</li> </ul>	15'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 6 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5</li> <li>Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dan aplikasi pendukung pada komputer/smartphone dalam diskusi yang sudah di posting pada LMS berupa modul dan video pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif untuk masuk pada room chat diskusi sesuai kelompok yang sudah dibagi, oleh guru dengan senang hati</li> <li>Peserta didik aktif mengunduh bahan pelajaran dan video pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru pada LMS dengan segera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Tautan compiler online</li> </ul>	5'
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan tautan LKPD terkait dengan materi kontrol percabangan kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan room chat diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mendownload LKPD yang sudah dibagikan pada room chat masing-masing,</li> <li>Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas, dan mengikuti pembelajaran dengan tekun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tautan aplikasi compiler offline/online di LMS</li> <li>Video tutorial implementasi pada compiler di LMS</li> <li>Chat room LMS</li> </ul>	5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang terkait dengan materi kontrol percabangan pada LKPD melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan terkait dengan materi kontrol percabangan sesuai LKPD dan mempraktikan dengan memanfaatkan fasilitas Tautan compiler online melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas pada LKPD melalui room chat diskusi di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>anggota Peserta didik kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perkembangan sistem terkait dengan materi kontrol percabangan sesuai dengan tugas yang diberikan melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Peserta didik melakukan diskusi kelompok dalam praktik melalui fasilitas Tautan compiler online dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan</li> <li>Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi atau praktik berlangsung melalui room chat diskusi di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Room chat diskusi LMS</li> <li>Tautan compiler online</li> </ul>	30'
e.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengistuksikan untuk mengunggah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Guru mengintruksikan untuk menuliskan hasil diskusi nomor tertentu agar menyajikan hasil diskusi dan praktiknya pada tugas LKPD pada forum diskusi yang disediakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mengguah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Peserta didik aktif mencoba menyajikan hasil diskusinya untuk seluruh kelas dengan antusias pada forum diskusi yang disediakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengisi forum diskusi pada LMS</li> <li>Form unggah LKPD LMS Sekolah</li> </ul>	50

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban pada forum diskusi antar kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik lain dengan aktif dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab forum diskusi</li> </ul>		
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengintruksikan untuk pindah ke aktifitas web meeting</li> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi dan praktik yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi maupun praktik melalui web meeting</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. melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif untuk masuk ke web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias melalui web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web meeting di LMS</li> </ul>	10'
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). melalui web meeting</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 melalui web meeting</li> </ul>		3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya melalui web meeting</li> </ul>		1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak melalui web meeting</li> </ul>		1'



## H. Alat dan Sumber Belajar

1. Media:  
LMS Sekolah
2. Alat :
  - a. PC (*personal computer*)  
Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran  
Bagi peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas
  - b. LCD / Proyektor  
Sarana untuk menyajikan video perkembangan sistem operasi *open source*
  - c. Papan tulis  
Sarana untuk menyajikan materi pembelajaran
  - d. Media audivisual  
Alat bantu untuk menyampaikan materi perkembangan sistem operasi *open source*
  - e. *Compiler C++*  
Merupakan software compiler untuk memeriksa sintaks pada bahasa pemrograman C++
  - f. *Speaker*  
Digunakan untuk mengeluarkan suara musik latar dan suara media audiovisual
3. Sumber:
  - a. Maryono Dwi. 2014. *Pemrograman Dasar SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Kemdikbud RI
  - b. Mgmp. 2018. *Modul Praktikum Operasi Kondisi Dasar Pemrograman C++*. Malang: FTIUM

Pandeglang, Oktober 2020

Guru Mata Pelajaran

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

H. Ahmad Wihdy Dipyana, S.P, M.Si  
NIP. 19640703 198902 1 001

Hagi Widhi Romadona, S.Pd  
NIP. 19900402 201903 1 009

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 7 PANDEGLANG  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Kelas/Semester : X/1 (Ganjil)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Materi Pokok : Struktur Kontrol Percabangan  
Pertemuan Ke : 2  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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.

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.6	Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	3.6.4	Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bertingkat
4.6.	Membuat kode program struktur kontrol percabangan	4.6.4	Membuat aplikasi percabangan bertingkat

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam materi pembelajaran Struktur control percabangan , diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menunjukkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bertingkat, secara terstruktur dan logis dalam bentuk algoritma dan flowchart;
2. Mempraktikan pembuatan aplikasi percabangan bertingkat

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Konsep Struktur percabangan bertingkat

Kondisi percabangan adalah sebuah struktur dalam algoritma atau pemrograman computer yang melibatkan lebih dari satu kondisi dan lebih dari pada 2 aksi. Pada struktur ini menggunakan statemen “*if (kondisi 1) then aksi 1 else if (kondisi 2) then aksi 2 else aksi 3*” dan Statemen *Switch .. case..*

2. **Notasi statemen percabangan bertingkat pada bahasa pemerograman**  
Percabangan bertingkat dapat di notasikan pada bahasa pemerograman sesuai statemen berikut:

```
....  
If (kondisi 1){  
Aksi 1  
}else if(kondisi 2){  
Aksi 2  
}else{  
Aksi3  
}  
...
```

Notasi untuk switch Case

```
switch (ekspresi) {  
    case konstanta1:  
        pernyataan1;  
        break;  
    case konstanta2:  
        pernyataan2;  
        break;  
    case konstanta3:  
        pernyataan3;  
        break;  
    ...  
    case konstanta-n:  
        pernyataan-n;  
        break;  
    default:  
        pernyataan-umum;  
}
```

## F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

## G. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Flatform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1	Pendahuluan (15')				
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan perangkat PC/Laptop dan koneksi internet untuk aplikasi LMS</li><li>• Guru login pada LMS</li><li>• Guru masuk ketautan web meeting pada LMS</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik menyiapkan perangkat laptop/smarphone dan koneksi untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li><li>• Peserta didik aktif login ke LMS</li><li>• Peserta didik masuk ketautan web meeting pada LMS</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• LMS Sekolah</li><li>• Web Meeting</li></ul>	1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
b	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran melalui web meeting di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> <li>web meeting di LMS</li> </ul>		1'
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 pada saat webmeeting berlangsung</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 pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>		1'
d	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi dan meninput pada form daftar hadir di LMS pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Siap Hadir" melalui web meeting di LMS pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Form daftar hadir</li> </ul>	3'
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 memberi stimulus untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya pada saat webmeeting berlangsung</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 pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>		5'
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada LMS dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran pada saat webmeeting berlangsung</li> <li>Guru mengakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memahami tujuan dan kegiatan pembelajaran melalui LMS pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>		5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa megakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>		
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti (105')</b>				
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menayangkan video video simulasi tetang kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan struktur kontrol percabangan bertingkat dengan durasi 5 menit pada LMS</li> <li>Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai hal-hal terpenting apa pada sebuah kontrol percabangan bertingkat berdasarkan tayangan video pada forum diskusi di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif memperhatikan dengan cermat tayangan sturktur kontrol percabangan bertingkat pada LMS dari guru dengan antusias dan aktif mencatat makna dan informasi sebagai pengetahuan awal</li> <li>Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami forum diskusi di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forum diskusi LMS Sekolah</li> </ul>	15'
b	Mengorgani- sasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 6 orang, yang telah dibagi pada pertemua sebelumnya sesuai dengan room chat diskusi di LMS sesuai kelompoknya</li> <li>Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dan aplikasi pendukung pada komputer/smarphone dalam diskusi yang sudah disediakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif masuk berkumpul dan berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati sesuai dengan room chat diskusi di LMS</li> <li>Peserta didik aktif mengunduh sumber belajar dan aplikasi pendukung dengan mandiri sesuai dengan perintah dari guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Download Bahan belajar LMS</li> <li>Tautan compiler online</li> </ul>	5'
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan LKPD terkait dengan materi kontrol percabangan bertingkat kepada setiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik pada room chat diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif menerima LKPD dan memperhatikan penjelasan guru, mencatat hal-hal penting , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun melalui room</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tautan aplikasi compiler offline/online di LMS</li> <li>Video tutorial implementasi pada compiler di LMS</li> </ul>	5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
			chat diskusi		
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang terkait dengan materi kontrol percabangan pada LKPD melalui room chat diskusi</li> <li>Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan terkait dengan materi kontrol percabangan sesuai LKPD</li> <li>Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas pada LKPD melalui room chat diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan perkembangan sistem terkait dengan materi kontrol percabangan sesuai dengan tugas yang diberikan melalui room chat diskusi</li> <li>Peserta didik melakukan diskusi kelompok dalam praktik pembuatan program melalui tautan compiler yang disediakan di LMS dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan</li> <li>Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi atau praktik berlangsung melalui room chat diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bahan belajar di LMS</li> <li>Video Pembelajaran di LMS</li> <li>Mengisi Forum diskusi di LMS</li> </ul>	30'
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengistuksikan untuk mengunggah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Guru mengintruksikan untuk menuliskan hasil diskusi nomor tertentu agar menyajikan hasil diskusi dan praktiknya pada tugas LKPD pada forum diskusi yang disediakan</li> <li>Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mengunggah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Peserta didik aktif mencoba menyajikan hasil diskusinya untuk seluruh kelas dengan antusias pada forum diskusi yang disediakan</li> <li>Peserta didik lain dengan aktif dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengisi forum diskusi pada LMS</li> <li>Form Upload LKPD di LMS</li> </ul>	50

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		menanggapi jawaban pada forum diskusi antar kelompok	dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab forum diskusi		
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengiktruksikan untuk pindah ke aktifitas web meeting</li> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi dan praktik yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi maupun praktik melalui web meeting</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. melalui web meeting.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif untuk masuk ke web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias melalui web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web meeting di LMS</li> </ul>	10'
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). melalui web meeting</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 melalui web meeting</li> </ul>		3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya melalui web meeting</li> </ul>		1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak melalui web meeting</li> </ul>		1'



## H. Alat dan Sumber Belajar

### 1. Alat:

- a. PC (*personal computer*)/Smartphone  
Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran  
Bagi peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas
- b. LCD / Proyektor  
Sarana untuk menyajikan video perkembangan sistem operasi *open source*
- c. Papan tulis  
Sarana untuk menyajikan materi pembelajaran
- d. Media audivisual  
Alat bantu untuk menyampaikan materi perkembangan sistem operasi *open source*
- e. *Compiler C++ online/offline*  
Merupakan software compiler untuk memeriksa sintaks pada bahasa pemrograman C++
- f. *Speaker*  
Digunakan untuk mengeluarkan suara musik latar dan suara media audiovisual

### 2. Sumber:

- a. Maryono Dwi. 2014. *Pemrograman Dasar SMK/MAK Kelas X Semester I*. Jakarta: Kemdikbud RI
- b. Mgmp. 2018. *Modul Praktikum Operasi Kondisi Dasar Pemrograman C++*. Malang: FTIUM

Pandeglang, Oktober 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

H. Ahmad Wihdy Dipyana, S.P, M.Si  
NIP. 19640703 198902 1 001

Hagi Widhi Romadona, S.Pd  
NIP. 19900402 201903 1 009

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 7 PANDEGLANG  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Kelas/Semester : X/1 (Ganjil)  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Materi Pokok : Struktur Kontrol Percabangan  
Pertemuan Ke : 3  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit  
Tahun Pelajaran : 2020/2021

### A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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.

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)	
3.6	Menerapkan struktur kontrol Percabangan dalam bahasa pemrograman	3.6.5	Menerapkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bersarang
4.6.	Membuat kode program struktur kontrol percabangan	4.6.4	Membuat aplikasi percabangan bersarang

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode kooperatif tipe NHT, dan model pembelajaran PBL dalam materi pembelajaran Struktur control percabangan , diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menunjukkan statement/perintah untuk kontrol percabangan bertingkat, secara terstruktur dan logis dalam bentuk algoritma dan flowchart;
2. Mempraktikan pembuatan aplikasi percabangan bertingkat.

### E. Materi Pembelajaran

#### 1. Konsep Struktur percabangan bertingkat

Bentuk pernyataan if yang ada di dalam pernyataan if yang lain. Disebut juga if bersarang. Eksekusinya memperhatikan pernyataan if yang mewadahi pernyataan if yang ada. Bentuk umum dari pernyataan ini adalah:

```
if (kondisi1)
    if (kondisi2)
        Pernyataan;
    else //untuk kondisi1
        Pernyataan;
else //untuk kondisi2
    Pernyataan;
```

#### 2. Notasi Struktur percabangan bertingkat dalam bahasa pemrograman

```
if (kondisi1){
    if (kondisi2 ){
        Pernyataan;
    }else{ //untuk kondisi1
        Pernyataan;
    }
}
}else{ //untuk kondisi2
Pernyataan;
}
```

## F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)
3. Strategi : Pendekatan Scientific

## G. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
<b>1</b>					
<b>Pendahuluan (15')</b>					
a	Koneksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan perangkat dan koneksi internet untuk aplikasi LMS</li> <li>Guru Login Ke LMS Sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi internet untuk mengikuti proses pembelajaran daring</li> <li>Peserta didik login ke LMS sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS Sekolah</li> <li>Web Meeting</li> </ul>	1'
b	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan tautan untuk web meeting</li> <li>Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik masuk ke tautan web meeting sampe semua peserta didik masuk.</li> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak</li> </ul>		1'
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>		1'
d	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi pada form input kehadiran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Pak"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Web Meeting</li> </ul>	3'
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 Pada saat webmeeting</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 pada saat webmeeting berlangsung</li> </ul>		5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		berlangsung			5'
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada LMS dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran pada saat webmeeting berlangsung</li> <li>Guru mengakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memahami tujuan dan kegiatan pembelajaran melalui LMS pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik pada saat webmeeting berlangsung</li> <li>Siswa megakhiri webmeeting dan berpindah ke aktifitas selanjutnya di LMS</li> </ul>		
<b>2 Kegiatan Inti (105')</b>					
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menayangkan video mengenai aktivitas kehidupan sekitar yang berkaitan dengan kontrol percabangan bersarang dan contoh implementasi dalam pembuatan algoritma dan bahasa pemrograman dengan durasi (5') yang diposting pada LMS</li> <li>Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai hal-hal terpenting apa pada sebuah kontrol percabangan bersarang berdasarkan tayangan video melalui forum diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memutar dan memperhatikan dengan cermat tayangan sturktur kontrol percabangan bersarang dari guru dengan antusias dan aktif mencatat makna dan informasi sebagai pengetahuan awal</li> <li>Peserta didik aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami melalui forum diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS Sekolah</li> <li>Forum diskusi LMS Sekolah</li> </ul>	15'
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 6 orang, sesuai yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif untuk masuk pada room chat diskusi sesuai kelompok yang sudah dibagi, oleh guru dengan senang hati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web Meeting LMS</li> <li>Tautan compiler online</li> </ul>	5'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan sumber belajar (buku, modul) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan aplikasi pendukung pada komputer/smarphone dalam diskusi yang sudah di posting pada LMS berupa modul dan video pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mengunduh bahan pelajaran materi yang akan dipelajari dan video pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru pada LMS dengan segera</li> </ul>		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan tautan LKPD terkait dengan materi kontrol percabangan bersarang kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan room chat diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mendownload LKPD yang sudah dibagikan pada room chat masing-masing,</li> <li>Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tautan aplikasi compiler offline/online di LMS</li> <li>Video tutorial implementasi pada compiler di LMS</li> <li>Chat room LMS</li> </ul>	5'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang terkait dengan materi kontrol percabangan bersarang pada LKPD melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan terkait dengan materi kontrol percabangan bersarang sesuai LKPD dan mempraktikan dengan memanfaatkan fasilitas Tautan compiler online melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>anggota Peserta didik kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan terkait dengan materi kontrol percabangan bersarang sesuai dengan tugas yang diberikan melalui room chat diskusi di LMS</li> <li>Peserta didik melakukan diskusi kelompok dalam praktik melalui fasilitas Tautan compiler online dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan</li> <li>Peserta didik aktif bertanya dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Room chat diskusi LMS</li> <li>Tautan compiler online</li> </ul>	30'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas pada LKPD melalui room chat diskusi di LMS	sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi atau praktik berlangsung melalui room chat diskusi di LMS		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengistuksikan untuk mengunggah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Guru mengintruksikan untuk menuliskan hasil diskusi nomor tertentu agar menyajikan hasil diskusi dan praktiknya pada tugas LKPD pada forum diskusi yang disediakan</li> <li>Guru mempersilahkan peserta didik lain untuk menanggapi jawaban pada forum diskusi antar kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif mengguah LKPD pada form unggah LKPD</li> <li>Peserta didik aktif mencoba menyajikan hasil diskusinya untuk seluruh kelas dengan antusias pada forum diskusi yang disediakan</li> <li>Peserta didik lain dengan aktif dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab forum diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengisi forum diskusi pada LMS</li> <li>Form unggah LKPD LMS Sekolah</li> </ul>	50
<b>3</b>	<b>Penutup (15')</b>				
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengiktruksikan untuk pindah ke aktifitas web meeting</li> <li>Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi dan praktik yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi maupun praktik melalui web meeting</li> <li>Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif untuk masuk ke web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias melalui web meeting</li> <li>Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Web meeting di LMS</li> </ul>	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform Penunjang	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. melalui web meeting			
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang kegiatan evaluasi yang akan dilaksanakan di pertemuan selanjutnya pada LMS. melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik aktif memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang kegiatan evaluasi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya di LMS melalui web meeting</li> </ul>		3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya melalui web meeting</li> </ul>		1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran melalui web meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak melalui web meeting</li> </ul>		1'

## I. Alat dan Sumber Belajar

1. Media:
  - LMS Sekolah
2. Alat :
  - a. PC (*personal computer*)  
Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran  
Bagi peserta didik digunakan sebagai media mengerjakan tugas
  - b. LCD / Proyektor  
Sarana untuk menyajikan video perkembangan sistem operasi *open source*
  - c. Papan tulis  
Sarana untuk menyajikan materi pembelajaran
  - d. Media audivisual  
Alat bantu untuk menyampaikan materi perkembangan sistem operasi *open source*
  - e. *Compiler C++*  
Merupakan software compiler untuk memeriksa sintaks pada bahasa pemrograman C++
  - f. *Speaker*  
Digunakan untuk mengeluarkan suara musik latar dan suara media audiovisual



3. Sumber:

- a. Maryono Dwi. 2014. *Pemrograman Dasar SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Kemdikbud RI
- b. Mgmp. 2018. *Modul Praktikum Operasi Kondisi Dasar Pemrograman C++*. Malang: FTIUM

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Pandeglang, Oktober 2020  
Guru Mata Pelajaran

H. Ahmad Wihdy Dipyana, S.P, M.Si  
NIP. 19640703 198902 1 001

Hagi Widhi Romadona, S.Pd  
NIP. 19900402 201903 1 009