

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Sekolah : SMP Katolik Santa Agnes Surabaya
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : VII / (Genap)
Materi : Bahasa Pemrograman Visual Sederhana
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, Percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI.4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	3.4.a. Memahami program visual dari demo dan tutorial.	3.4.a.1. Siswa memahami apa itu program visual, dan dampaknya jika dieksekusi 3.4.a.2. Siswa memahami konsep dasar algoritma 3.4.a.3. Siswa memahami tentang Bahasa program visual baik dari demo maupun tutorial
	3.4.b. Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.4.b.1. Siswa mampu mengenali elemen program Dan lingkungan yang dijelaskan serta efeknya jika dieksekusi 3.4.b.2. Siswa mampu dalam pembuatan algoritma menggunakan kalimat deskriptif dan flowchart
	4.4. Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	4.4. Siswa mampu menulis ulang sebuah program visual

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep dasar algoritma
2. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan algoritma menggunakan kalimat deskriptif dan flowchart
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai Bahasa Pemrograman Visual Sederhana yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari.
4. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online maupun offline

5. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan Siswa mampu menulis ulang sebuah program visual

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan dasar Algoritma
2. Pengertian dan dasar Flowcart
3. Aplikasi pemrograman visual sederhana (Scratch)

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : Daring, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Praktik

F. Metode Penilaian dan kegiatan pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan Penilaian Online	Kegiatan Pembelajaran		
			Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran	Interaksi antar peserta didik	Interaksi peserta didik dengan guru
1	Peserta didik dapat menjelaskan konsep dasar algortima	Tugas siswa dapat di akses pada google classroom, untuk evaluasi di Google Form	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google classroom, Peserta didik menyimak guru pada saat pembelajaran online di forum google meet	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui forum google meet dan WA	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui google meet, google classroom dan WA
2	Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah pembuatan algoritma menggunakan kalimat deskriptif dan flowchart	Tugas siswa dapat di akses pada google classroom, untuk evaluasi di Google Form	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google classroom, Peserta didik menyimak guru pada saat pembelajaran online di forum google meet	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui forum google meet dan WA	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui google meet, google classroom dan WA

No	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan Penilaian Online	Kegiatan Pembelajaran		
			Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran	Interaksi antar peserta didik	Interaksi peserta didik dengan guru
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai Bahasa Pemrograman Visual Sederhana yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas siswa dapat di akses pada google classroom, untuk evaluasi di Google Form	Peserta didik menyimak guru pada saat pembelajaran online di forum google meet	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui forum google meet dan WA	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui google meet, google classroom dan WA
4	Dengan menggunakan komputer atau smartpone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online maupun offline	Siswa sdh memiliki akun scratch, dan di buktikan dengan screnshoot untuk di kumpulkan di google classroom	Peserta didik dapat melihat link website scratch di google classroom, Peserta didik menyimak guru pada saat pembelajaran online di forum google meet	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui forum google meet dan WA	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui google meet, google classroom dan WA
5	Dengan menggunakan komputer atau smartpone, peserta didik dapat melakukan Siswa mampu menulis ulang sebuah program visual	Siswa menjalankan program scratch, dan di buktikan dengan screnshoot untuk di kumpulkan di google classroom	Peserta didik menyimak guru pada saat pembelajaran online di forum google meet	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui forum google meet dan WA	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui google meet, google classroom dan WA

G. Media, Alat/ bahan dan Sumber belajar

1. Media :

- a. Power poin
- b. Vidio pembelajaran
- c. Youtube

2. Alat dan bahan :

- a. Komputer/Laptop/Smartphone
- b. Aplikasi google meet
- c. Aplikasi google classroom
- d. Aplikasi google calender
- e. Aplikasi google slides
- f. Aplikasi google sheets
- g. Aplikasi google sites
- h. Aplikasi google drive
- i. Internet
- j. Aplikasi WA
- k. Buku catatan

3. Sumber Belajar :

- a. Buku Peserta didik :, dkk. 2019. Buku Peserta didik Informatika SMP/ MTs Kelas VII Tim IG TIK PGRI
- b. Modul
- c. Internet
- d. Youtube

H. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengakomodasikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di google calender melalui notifikasi, untuk masuk ke kelas yang sudah di buat pada google meet meeting 5 menit sebelum dimulai pelajaran • Melalui google meet , Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun. Menanyakan kabar peserta didik dan mengingatkan pentingnya menaati protocol covid-19 dimanapun dan kapanpun. • Guru meminta kepada siswa untuk memimpin do'a • Guru mengingatkan peserta didik untuk tetap disiplin dalam proses pembelajaran daring • Guru mengecek kehadiran peserta didik di google meet dengan cara mengecek pada aplikasi meeathender • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan • Guru dan peserta didik mereview pelajaran sebelumnya • Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi peserta didik • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Stimulasi/pemberian rangsangan</p> <p>Pernyataan/identifikasi masalah</p> <p>Pengumpulan data</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengunggah materi pembelajaran tentang materi Algoritma, flowchart dan Pemrograman Visual Scratch di google classroom • Guru menunjuk siswa untuk membacakan materi pembelajaran tentang materi Algoritma, flowchart dan Pemrograman Visual Scratch di google classroom yang sudah di unduh dari classroom • Guru menggaris bawai dan menjelaskan ulang tentang materi Algoritma, flowchart dan Pemrograman Visual Scratch di google classroom • Melalui google meet guru menampilkan video pembelajaran tentang Algoritma Pemrograman Visual Scratch • Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan guru • Peserta didik diminta untuk menganalisis materi yang ditampilkan guru pada media pembelajaran • Peserta didik bertanya jawab bersama guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat • Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang dapat diakses melalui google classroom tentang materi Algoritma, flowchart dan Pemrograman Visual Scratch 	<p>60 menit</p>

Langkah-Langkah Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pembuktian</p> <p>Menarik kesimpulan/generalisasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memastikan setiap peserta kelompok memahami tugas yang harus diselesaikan • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami terkait instruksi yang diberikan • Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya di google classroom • Peserta didik menganalisis dan mengerjakan langkah kerja sesuai dengan lembar kerja peserta didik yang diberikan oleh guru di google classroom • Guru memantau keterlibatan peserta didik di google classroom dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya • Guru memantau dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan; • Peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan kerja lembar kerja peserta didik di google classroom • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja lembar yang telah dikerjakan • Peserta didik lain memberikan pendapat masukan tanya jawab tentang hasil yang disampaikan • Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi menggunakan Google Form yang link nya sudah dibagikan di google classroom 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengapresiasi atas pekerjaan siswa selama pembelajaran • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya • Guru memberikan penguatan kepada siswa tetap berada di rumah dan menjaga kebersihan diri dan lingkungan • Kegiatan Ditutup dengan Do'a, dan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa 	10 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian

- a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis
- d. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

2. Instrumen penilaian

- a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk
- d. LP4 : Proses

e. LP5 : Keterampilan

J. Program Tindak lanjut

1. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan

kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

2. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala SMP Katolik Santa Agnes

Sr. Justina Kanti SSpS

Surabaya, Desember 2020

Guru Mata Pelajaran Informatika

Moch.Umar ST