

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Moga

Mata Pelajaran : TIK

Tema : Algoritma dan Pemrograman

Sub tema : Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana

Kelas : 8

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat menggambar atau menulis dengan program sederhana

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Kegiatan pembukaan <ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing2. Guru dan murid berdoa dengan di pimpin salah Satu peserta didik3. Guru mengecek kehadiran4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2 menit
2	Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan tentang perintah dasar program robot sederhana dengan robomain2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati dan menggambar atau menulis program sederhana3. Guru memfasilitasi untuk berdiskusi tentang menggambar atau menulis program sederhana4. Peserta didik dengan guru Mengambil kesimpulan tentang perintah dasar pemrograman robomain untuk menulis dan menggambar sederhana	6 menit
3	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru menarik kesimpulan tentang menggambar atau menulis dengan program sederhana2. semua peserta didik dan guru menutup pembelajaran berdoa dipimpin ketua kelas3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	2 menit

C. PENILAIAN

Pengetahuan

Keterampilan

Sikap

Moga, 15 Januari 2022

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 1 Moga

Guru Mata Pelajaran TIK

Tomi Yulianto, S.Pd, M.Pd.

19700714 199802 1 004

Hermawan Sedyo Purnomo, S.Kom

NIP

MATERI

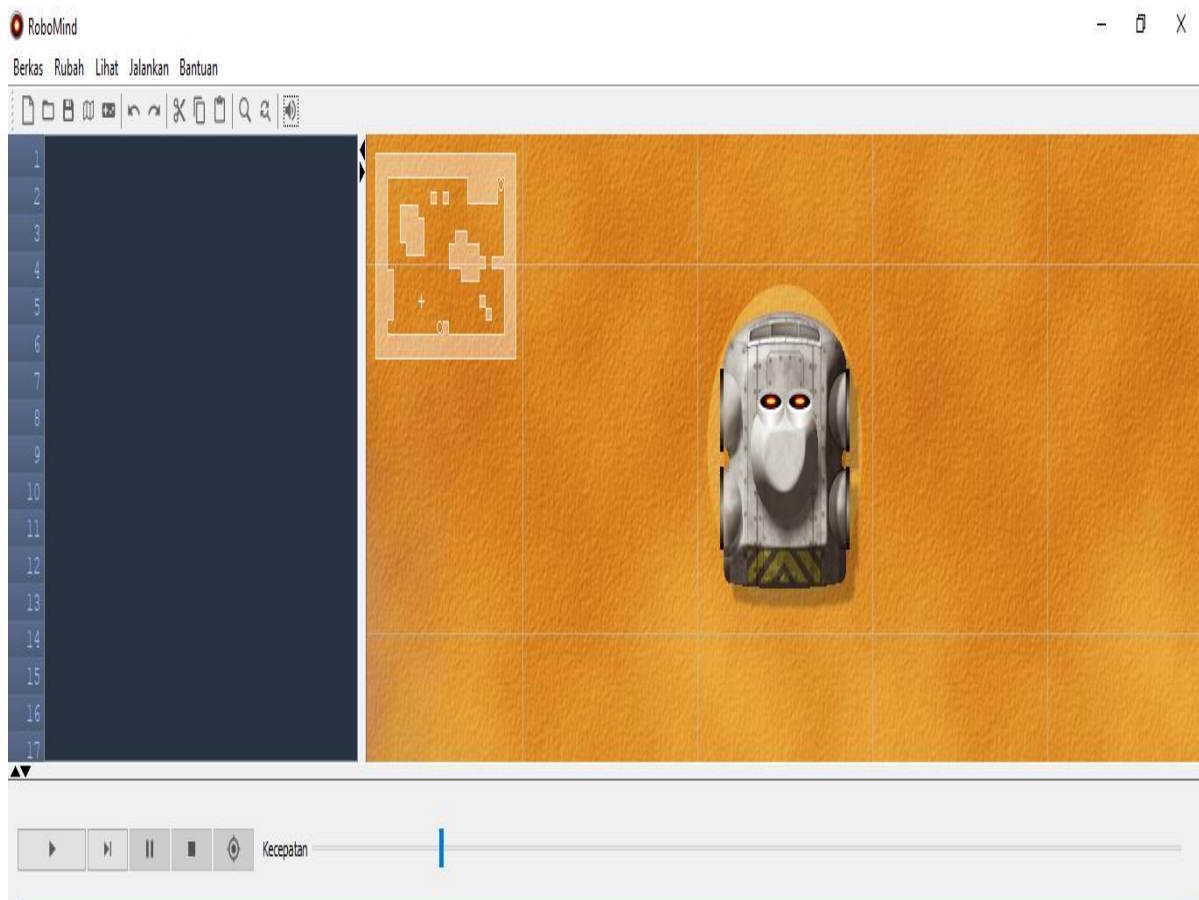
Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana

Algoritma adalah kumpulan langkah langkah atau instruksi yang di gunakan untuk menyelesaikan pekerjaan atau persoalan

Pseudocode adalah rangkaian intruksi yang menggambar langkah langkah menyelesaikan permasalahan

Flowchat adalah diagram yang mewakili kumpulan dari instruksi –instruksi yang di tampilkan symbol standar untuk menggambarkan instruksi yang berbeda beda

Memprogram robot sederhana Menggunakan RoboMind



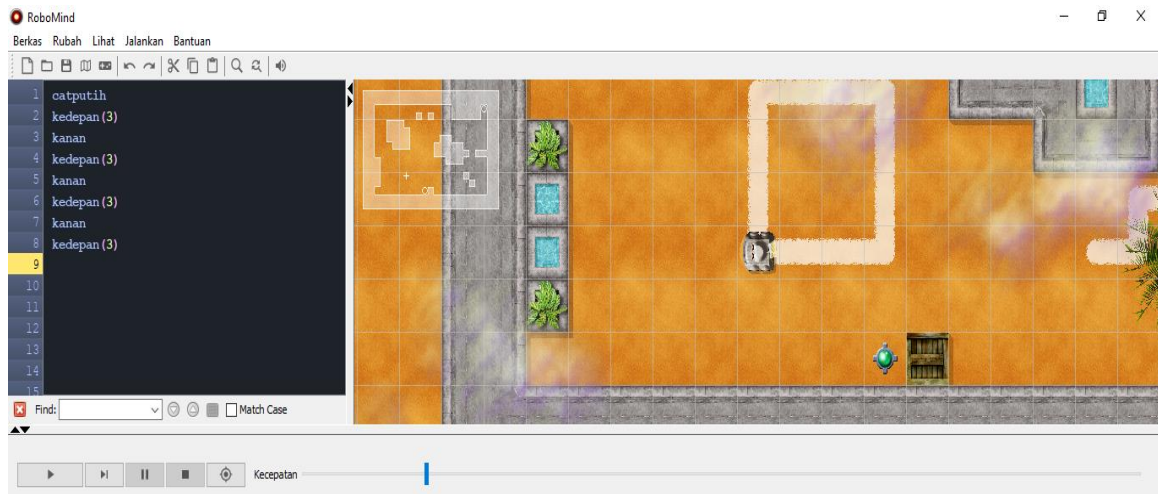
Perintah dasar RoboMind

Perintah	Keterangan
Kedepan(n)	Bergerak n ke depan
Kebelakang(n)	Bergerak n ke belakang
Kiri	Berputar ke kiri 90 derajat

kanan	Berputar ke kanan 90 derajat
Utara(n)	Berputar ke utara dan berpindah n langkah
Selatan(n)	Berputar ke utara dan berpindah n langkah
Timur (n)	Berputar ke utara dan berpindah n langkah
Barat(n)	Berputar ke utara dan berpindah n langkah
Catputih	Mengecat putih
Cathitam	Mengecat hitam
berhentimengecat	Berhenti mengecat



Contoh Program sederhana



PENILAIAN PEMBELAJARAN

Lampiran 1

1. Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Keaktifan	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Komunikasi	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Sosial

- Lembar Observasi
- Rubrik Penilaian Ranah Sosial

No	Nama Peserta didik	Kriteria Aspek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Nilai akhir ranah sosial berdasarkan maksimum dari nilai Peserta didik pada masing-masing Indikator

- Lembar Penskoran
- Indikator Penilaian Ranah Sosial

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Tepat waktu dalam absensi					
2	Keaktifan					

	Bertanya pada saat pembelajaran memasuki sesi forum diskusi					
	Menanggapi atau menyangga pernyataan selama diskusi forum					
3	Komunikasi					
	Tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara Peserta didik dan guru dalam daring					
Jumlah						

Keterangan:

1 = Peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

2 = Peserta didik kurang menunjukkan perbuatan sesuai

pengamatan 3 = Peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

4 = Peserta didik sangat menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69




B = Baik = 70 – 79



K = Kurang = < 60

Lampiran 2

Penilaian Pengetahuan Kisi-Kisi Soal Pengetahuan Bentuk Tes : Tes Tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
----	------------------	----------------	--------	------

1	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman perintah menjalankan robot kedepan dengan robomain	 <p>1. Tombol perintah disamping dalam pemrograman robomain digunakan untuk ..</p> <ol style="list-style-type: none"> ke depan ke belakang kiri kanan
2	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman perintah menjalankan robot kebelakang dengan robomain	 <p>2. Tombol perintah disamping dalam pemrograman robomain digunakan untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> ke depan ke belakang Kiri kanan
3	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman perintah menjalankan robot kanan dengan robomain	 <p>3. Tombol perintah disamping dalam pemrograman robomain digunakan untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> ke depan ke belakang Kiri kanan

4	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman perintah menjalankan robot kiri dengan robomain	 <p>4. Tombol perintah disamping dalam pemrograman robomain digunakan untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> kedepan kebelakang kekiri kekanan
5	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman	Mengidentifikasi perintah dasar pemrograman perintah menjalankan robot untuk cat putih dengan robomain	 <p>5. Tombol perintah disamping dalam pemrograman robomain digunakan untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> mengecat putih mengecat hitam berhenti mengecat ke kanan

Penskoran Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1							
2							
No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
3							
4							
5							

Rumus Pengolahan Nilai : $\frac{\text{Jumlah jawaban benar} \times 100}{5} = \text{Nilai akhir}$

:5

Lampiran 3

2. Penilaian Keterampilan Kisi-Kisi Soal Keterampilan Bentuk Tes : Unjuk kerja

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
----	------------------	----------------	--------	------

1	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Langkah langkah Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	1. Praktik membuat program sederhana robot yang mampu menggambar atau menulis
---	---	---	---	---

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Indikator soal	Kategori			
		1 (Nilai 25)	2 (Nilai 50)	3 (Nilai 75)	4 (Nilai 100)
1	Membuat program sederhana robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program sederhana	Membuka aplikasi robomain	Menggerakkan robot kedepan dan kebelakang	Menggerakkan robot ke kanan dan kiri	Menggerakkan robot mampu menggambar atau menulis
2					