



DOKUMEN RANCANGAN PEMBELAJARAN

Pemrograman Dasar

- ✓ RPP
- ✓ BAHAN AJAR
- ✓ MEDIA PEMBELAJARAN
- ✓ LKPD
- ✓ INSTRUMEN PENILAIAN

Penyusun :
Asep Doni Pradana
219012495157
Teknik Komputer dan Informatika - B

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Daring)

Sekolah : SMK Negeri 1 Talaga
Kelas/Semester : 10 / Ganjil
Materi Pokok : Algoritma dan Flowchart
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal 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	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menerapkan alur logika pemrograman komputer	3.1.1 Menjelaskan pengertian algoritma 3.1.2 Menerapkan algoritma pemrograman dalam menyelesaikan masalah 3.1.3 Menjelaskan algoritma pemrograman menggunakan flowchart 3.1.4 Menerapkan flowchart dalam menyelesaikan masalah
4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer	4.1.1 Membuat alur program menggunakan text (algoritma) 4.1.2 Membuat program menggunakan simbol (flowchart) 4.1.3 Mengevaluasi kesalahan pembuatan algoritma 4.1.4 Mensimulasikan cara membuat alur logika pemrograman komputer

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kajian literature peserta didik dapat memahami definisi dari algoritma dan pemrograman dengan baik dan benar
2. Melalui diskusi peserta didik dapat menjelaskan peran algoritma dan pemrograman menggunakan computational thinking secara bertanggung jawab
3. Berdasarkan pemaparan secara virtual peserta didik dapat menyusun algoritma untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari secara cermat dan sistematis
4. Melalui praktikum mandiri peserta didik dapat membuat algoritma pemrograman dengan bahasa natural dengan baik dan bertanggungjawab

5. Melalui praktikum mandiri peserta didik dapat membuat algoritma pemrograman dengan menggunakan flowchart dengan cermat dan teliti
6. Berdasarkan presentasi secara langsung peserta didik dapat menerapkan alur logika pemrograman dengan cermat dan sistematis

D. Materi Pembelajaran

1. Definisi algoritma
2. Peran algoritma dan computational thinking
3. Flowchart

E. Metode Pembelajaran

Model : *Problem Based Learning*

Pendekatan : Kontekstual

Metode : Tanya jawab, diskusi dan presentasi online via Zoom, LMS dan Google Classroom.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
KEGIATAN PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pembelajaran online via Zoom dengan memberikan salam pembuka 2. Guru bersama peserta didik berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK Religius) 3. Guru menanyakan kabar peserta didik, melakukan absensi dan menanyakan kesiapan belajar peserta didik. Pedagogik (PPK Disiplin) 4. Guru mengingatkan untuk selalu menjaga protokol kesehatan selama belajar daring 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, penilaian yang akan dilakukan yang meliputi pengetahuan (tes tulis), sikap (penilaian diri) dan keterampilan (tes kinerja/praktik) 6. Guru memberikan stimulus mengenai algoritma dalam kehidupan sehari-hari 	Sinkron menggunakan zoom (10 Menit)
KEGIATAN INTI	<p>Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan presentasi mengenai algoritma dan pemrograman (Content Knowledge) 2. Peserta didik menyimak presentasi mengenai penjelasan algoritma dan pemrograman 3. Guru memberikan studi kasus tentang pembuatan algoritma dalam kehidupan sehari-hari 4. Peserta didik menanggapi studi kasus tentang pembuatan algoritma dalam kehidupan sehari-hari <p>Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan LKPD yang dapat peserta didik download pada room chat, google classroom atau dapat menggunakan buku catatan peserta didik masing-masing 	Sinkron menggunakan zoom (35 Menit)

	<p>6. Guru membimbing peserta didik dalam pengisian LKPD (PPK Kolaborasi)</p> <p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan contoh lain dalam algoritma dan pemrograman (PPK Kreatif, Kolaborasi)</p> <p>8. Peserta didik melanjutkan pengisian LKPD (PPK Teliti, Tekun, Kritis)</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>9. Peserta didik mengumpulkan data hasil pengisian LKPD melalui google classroom</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>10. Peserta didik mempresentasikan hasil pengisian LKPD (PPK Percaya diri, Komunikatif)</p>	<p>Asinkron menggunakan LMS/Google Classroom (80 Menit)</p>
<p>KEGIATAN PENUTUP</p>	<p>1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat rangkuman mengenai materi algoritma dan pemrograman (PPK Kritis, Percaya Diri) (Komunikatif, Kolaboratif)</p> <p>2. Guru memberikan tes formatif berupa tes pilihan ganda (Content Knowledge)</p> <p>3. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya mengenai perangkat lunak pemrograman (PPK Disiplin, Visioner)</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama (PPK Religius)</p>	<p>Sinkron menggunakan zoom (10 Menit)</p>

G. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat
 - a. Media : Zoom, LMS, Google Classroom, LKPD, PPT
 - b. Alat : Laptop serta software penunjang yang diperlukan
2. Bahan : -
3. Sumber Belajar : Buku Algoritma dan Pemrograman (Rosa, 2016) dan Jobsheet dan Internet (<https://youtu.be/k3ggIuTsWt8>)

H. Penilaian

1. Jenis dan Teknik Penilaian
 - a. Sikap : Observasi
 - b. Pengetahuan : Tes Tulis
 - c. Keterampilan : Tes Praktik/Kinerja
2. Instrumen penilaian
 - a. Sikap : Lembar observasi penilaian sikap dan penilaian diri (Instrumen terlampir)
 - b. Pengetahuan : Pilihan Ganda
 - c. Keterampilan : Rubrik Penilaian Kinerja

I. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

1. Remedial

Pembelajaran remedial akan dilakukan jika terjadi beberapa hal :

- a. Jika lebih dari sebagian peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM, maka dilaksanakan pembelajaran ulang di dalam kelas.
- b. Jika terdapat 20%-50% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM, maka dilaksanakan pembelajaran secara berkelompok atau tutor sebaya.
- c. Jika terdapat kurang dari 20% peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM, maka diberikan tugas secara individu.

2. Pengayaan

Berdasarkan hasil penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar, maka diberikan pengayaan untuk memperluas dan/atau memperdalam materi dengan membaca buku-buku referensi lain atau mengerjakan variasi soal-soal yang tingkat kesulitannya lebih tinggi.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Majalengka, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Nono Mardono
Pembina Tingkat I
NIP. 19620316 198512 1 001

Asep Doni Pradana, S.Kom
NUPTK. 3638770671130022