

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 1 Sumbergempol
Mata Pelajaran : TIK
Kelas/Semester : 7/2
Materi Pokok : Berpikir Komputasi
Sub Materi : Algoritma
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran Problem Based Learning peserta didik mampu menyusun algoritma untuk menyelesaikan masalah

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Kegiatan	Waktu (menit)
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Doa, absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran2. Pertanyaan apersepsi <i>Di sekitar kita banyak petani ikan patin. Untuk meningkatkan nilai jual ikan patin, kita bisa mengolah ikan patin menjadi bakso ikan. Bagaimana langkah-langkah mengolah ikan patin menjadi bakso ikan?</i>	10
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan materi pembuka tentang algoritma.2. Guru membagi peserta didik kedalam 6 kelompok, masing-masing anggota 5-6 peserta didik.3. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok4. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait cara menggunakan LKPD. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.5. Peserta berdiskusi tentang permasalahan algoritma yang telah disajikan guru dalam LKPD6. Guru mendampingi semua peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya secara bergantian.7. Kelompok membuat bakso dengan memanfaatkan hasil budi daya patin di sekolah dengan menggunakan konsep algoritma.8. Peserta didik membuat pameran karya hasil kerja kelompok.9. Kelompok saling berkunjung ke tempat pameran karya kelompok lain untuk memberikan tanggapan dan apresiasi10. Peserta didik Bersama guru memberikan kesimpulan terkait algoritma	60
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan pemahaman pada siswa bahwa Berpikir Komputasi dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan sehari-hari2. Menutup kegiatan dengan berdoa3. Memberikan tindak lanjut kegiatan selanjutnya	10

C. Penilaian

Penilaian	Kegiatan
Sikap	Tanggung jawab dan disiplin melalui hasil LKPD
Pengetahuan	Kuis
Ketrampilan	Menuliskan kegiatan sederhana menerapkan konsep berpikir komputasi untuk memecahkan masalah sehari-hari

Mengetahui
Kepala Sekolah SMPN 1 Sumbergempol

Tulungagung, __ Januari 2021
Guru Mapel TIK

Drs. SUGITO, S. Kom, M.M
NIP 19630818 199412 1 003

WILUJENG JATININGSIH, S. Kom, M.T
NIP. 19760517 200604 2 025

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
Computational Thinking - Algoritma

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Setiap anggota kelompok harus membaca LKPD dengan seksama
2. Setiap anggota kelompok harus aktif bekerjasama mengerjakan LKPD
3. Diskusikan setiap masalah yang ada di LKPD dengan sesama anggota kelompok
4. Mintalah bantuan guru jika ada yang belum dipahami

Langkah-langkah Kegiatan

1. Buatlah kelompok beranggotakan 5-6 orang
2. Tuliskan nama anggota kelompok di kolom nama-nama anggota kelompok
3. Carilah informasi cara membuat bakso ikan patin. Kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini:
 - a. Bahan apa yang dibutuhkan untuk membuat bakso ikan patin?
 - b. Alat apa saja yang digunakan untuk membuat bakso ikan patin?
 - c. Bagaimana langkah-langkah mengolah ikan patin?
 - d. Bagaimana flowchart membuat bakso ikan patin?
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian dalam forum diskusi di kelas untuk mendapatkan tanggapan dari teman-teman

Nama Kelompok	
Nama Anggota	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	6.

Bahan yang digunakan untuk membuat bakso ikan patin

--

Alat yang digunakan untuk membuat bakso ikan patin

--

Langkah-langkah membuat bakso ikan patin

Blank area for writing the steps of making fish mackerel bakso.

Flowchart langkah-langkah membuat bakso ikan patin



Blank area for drawing the flowchart steps of making fish mackerel bakso.