

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### INFORMATIKA KEDARURATAN

Satuan Pendidikan	SMP Negeri 2 Kalitidu	Tahun Pelajaran	2020/2021
Kelas / Semester	VII / Genap	Alokasi	6 JP

#### Domain Berpikir Komputasional

INTEGRASI BIDANG		KEMAMPUAN ABAD 21	
<input type="checkbox"/> IPA	<input type="checkbox"/> MATEMATIKA	<input type="checkbox"/> BERPIKIR KRITIS	<input type="checkbox"/> BERPIKIR KREATIF
<input type="checkbox"/> BTIK / INFORMATIKA	<input type="checkbox"/> SENI BUDAYA	<input type="checkbox"/> KOMUNIKASI	<input type="checkbox"/> KOLABORASI
<input type="checkbox"/> PRAKARYA	<input type="checkbox"/> IPS	<input type="checkbox"/> PRODUKTIFITAS	<input type="checkbox"/> KEPEMIMPINAN
<input type="checkbox"/> BAHASA INDONESIA	<input type="checkbox"/> BAHASA INGGRIS		
<input type="checkbox"/> PJOK	<input type="checkbox"/> PKn		

  

KARAKTER		LITERASI DASAR	
<input type="checkbox"/> Religius	<input type="checkbox"/> Nasionalis	<input type="checkbox"/> Bahasa	<input type="checkbox"/> Digital (TIK)
<input type="checkbox"/> Mandiri	<input type="checkbox"/> Gotong Royong	<input type="checkbox"/> Numerasi	<input type="checkbox"/> Finansial
<input type="checkbox"/> Integrasi		<input type="checkbox"/> Sains	<input type="checkbox"/> Budaya dan Kewarganegaraan

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD PENGETAHUAN	KD KETERAMPILAN
3.5 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.	4.5 Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung graf/jejaring, pola sederhana, dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual).
IPK PENGETAHUAN	IPK KETERAMPILAN
3.5.1 Menjelaskan prosedur berpikir komputasi	4.5.1 Membuat presentasi dari persoalan-persoalan komputasi

#### B. MATERI PEMBELAJARAN

<p><b>MODEL:</b> Unplugged; PjBL</p> <p><b>PRODUK:</b> Rumusan berpikir komputasi</p> <p><b>DESKRIPSI:</b> Peserta didik secara kolaborasi merumuskan berpikir komputasi dengan algoritma graph dan penyelesaian bebras challenge</p> <p style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px;"><b>ALAT, BAHAN DAN MEDIA:</b> Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam kegiatan unplugged peserta didik dapat memahami Berpikir Komputasi dalam algoritma graph;</li> <li>Dalam kegiatan Bebras Challenge peserta didik dapat memahami berpikir komputasi dalam penyelesaian masalah bebras;</li> </ul>
---	---

  

Pertemuan ke-1			
Proses Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Guru	Peserta Didik	Catatan Perubahan
Decomposition	Mengenalkan tentang graph	Memahami tentang graph	
Pattern Recognition	Mengenalkan bentuk dari graph	Mengetahui algoritma graph yang digunakan	
Abstraksi	Algoritma djikstra dalam graph	Menguji algoritma Dijkstra dalam graph	

Eksplorasi Informatika Kelas 7 SMP/MTs  Referensi Digital  Alat Tulis	Algorithm Design	Memberikan gambaran algoritma Dijkstra	Menyelesaikan permasalahan dengan algoritma Dijkstra	
	<b>Pertemuan ke-2</b>			
	<b>Proses Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi Kegiatan Guru Peserta Didik</b>		<b>Catatan Perubahan</b>
	<b>Identifikasi Masalah</b>	Memberikan kasus bebras untuk diselesaikan secara berkelompok.	Berdiskusi terhadap permasalahan yang terdapat pada Bebras Challenge.	
	<b>Research</b>	Memberikan arahan untuk mencari sumber daya pemecahan masalah	Memfaatkan peramban atau gawai mencari solusi permasalahan.	
	<b>Observasi / Eksperimen</b>	Memberikan contoh penyelesaian bebras challenge	Mencoba kasus dari bebras challenge	
	<b>Analisa Data dan Kesimpulan</b>	Mendorong untuk dapat membuat analisis data dan kesimpulan hasil dari kasus bebras.	Membuat analisis data dan berdiskusi dengan kelompok terhadap kesimpulan dari kasus.	
<b>Publikasi</b>	Mengajak untuk dapat membuat presentasi sederhana dari hasil kasus yang diselesaikan	Membuat presentasi sederhana dari hasil kasus.		

### C. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik penilaian
  - a.) Penilaian Kompetensi Pengetahuan
    - a. Tes Tulis
      - i. Pilihan Ganda
      - ii. Uraian/ Esai
    - b.) Penilaian Kompetensi Keterampilan
      - a. Portofolio / unjuk kerja

#### 2. Instrument Penilaian

Terlampir

Kalitidu, Januari 2021

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 2 Kalitidu,

Guru TIK,

**M. Tri Djoko S. S., S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19651228 198803 1 006

**Yohan Adi Setiawan, S.Kom**

NIP. 19820106 201001 1 016