

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Salo, Kampar, Riau																					
Kompetensi Keahlian	Teknik Komputer dan Informatika																					
Mata Pelajaran	Informatika																					
Kelas/Semester	XI/ Ganjil																					
Tahun Pelajaran	2020 - 2021																					
Alokasi Waktu	2 x 40 menit (3 Pertemuan)																					
Pertemuan Ke-	14 (Empat Belas)																					
Tujuan Pembelajaran :	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</th> </tr> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">Algoritma dan Pemrograman</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">3.6</td> <td style="width: 40%;">Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.</td> <td style="width: 10%;">4.6</td> <td style="width: 40%;">Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3.7</td> <td rowspan="2">Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.</td> <td>4.7.1</td> <td>Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.</td> </tr> <tr> <td>4.7.2</td> <td>Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.</td> </tr> </tbody> </table>				Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)		Algoritma dan Pemrograman				3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).	3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.	4.7.2	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.
Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)																				
Algoritma dan Pemrograman																						
3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).																			
3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.																			
		4.7.2	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.																			
Materi Pembelajaran :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Fungsi dan Prosedur 2. Mengamati Algoritma Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari 																					
Pendekatan : Scientific, TPACK	LANGKAH PEMBELAJARAN																					
	Tahapan	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Online																		
Model : Flipped Classroom dan Blended Learning	PENGANTAR	Pendahuluan	5 Menit																			
Metode : Demontrasi, Tanya Jawab, Simulasi dan Laboratorium		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam. 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kesiapan ruang 																				
Alat, Bahan, dan Media :																						

Laptop, LCD Slide Presentasi Youtube, Classroom Google Form LMS		belajar dan kerapihan peserta didik. 4. Guru mengecek kesiapan mental peserta didik dan memberikan motivasi dengan mengenai gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari. 5. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya			
		Penjelasan Tentang Materi yang akan dipelajari : 1. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 2. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pembelajaran termasuk teknik dan bentuk penilaian yang akan digunakan.	5 menit		
	KEGIATAN INTI	1. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok 2. Guru memutarakan Video tentang Algorithma dan Pemrograman 3. Guru dan Siswa sama-sama Menonton dan Memperhatikan Content dari Video tersebut	70 menit	Searching video di youtube.com	
		1. Guru meminta Siswa melakukan diskusi dan meresume video yang ditonton dalam		Chat Room melalui zoom meeting	

		<p>kelompok masing-masing dengan menjelaskan hal berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengeritan Algorithma b. Pengertian Pemrograman c. Keterkaitan algorithma dan pemrograman d. Pengertian Fungsi dan Prosedur <ol style="list-style-type: none"> 2. Perwakilan siswa membacakan hasil resumanya dalam kelompok masing-masing 3. Guru memberikan link google drive kepada siswa yang berisi bahan ajar dan meminta mendownloadnya 4. Siswa melakukan perbandingan pengertian pada poin 1 dengan konteks yang ada dalam bahan ajar 5. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran pada pertemuan ke-14 : <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Algorithma b. Pengertian Pemrograman dan Sub Program c. Contoh-contoh Algorithma d. Perbedaan Algorithma dan Pemrograman 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahaminya dan bertanya 		<p>Buka link materi melalui google drive</p>	
	<p>PENUTUP</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum pelajaran ditutup guru 	<p>10 menit</p>		

		<p>meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling di sukai dari pembelajaran ini? <p>2. Peserta didik melakukan analisa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran hari ini</p>			
--	--	--	--	--	--

PENILAIAN (Terlampir)

Penilaian Sikap : Observasi (Selama PBM)

Penilaian Pengetahuan : Instrumen Tertulis

Penilaian Keterampilan : Instrumen Penilaian Unjuk Kinerja

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Salo, Kampar, Riau																					
Kompetensi Keahlian	Teknik Komputer dan Informatika																					
Mata Pelajaran	Informatika																					
Kelas/Semester	XI/ Ganjil																					
Tahun Pelajaran	2020 - 2021																					
Alokasi Waktu	2 x 40 menit (3 Pertemuan)																					
Pertemuan Ke-	15 (Lima Belas)																					
Tujuan Pembelajaran :	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</th> </tr> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">Algoritma dan Pemrograman</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">3.6</td> <td style="width: 40%;">Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.</td> <td style="width: 10%;">4.6</td> <td style="width: 40%;">Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3.7</td> <td rowspan="2">Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.</td> <td>4.7.1</td> <td>Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.</td> </tr> <tr> <td>4.7.1</td> <td>Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.</td> </tr> </tbody> </table>				Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)		Algoritma dan Pemrograman				3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).	3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.	4.7.1	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.
Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)																				
Algoritma dan Pemrograman																						
3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).																			
3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.																			
		4.7.1	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.																			
Materi Pembelajaran :	<ol style="list-style-type: none"> Mengamati Fungsi dan Prosedur Mengamati Algoritma Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari 																					
Pendekatan : Scientific, TPACK	LANGKAH PEMBELAJARAN																					
	Tahapan	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Online																		
Model : Flipped Classroom dan Blended Learning	PENGANTAR	Pendahuluan	5 Menit																			
Metode : Demontrasi, Tanya Jawab, Simulasi dan Laboratorium		<ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. Guru mengecek kesiapan ruang 																				
Alat, Bahan, dan Media :																						

Laptop, LCD Slide Presentasi Youtube, Classroom Google Form LMS		belajar dan kerapihan peserta didik. 4. Guru mengecek kesiapan mental peserta didik dan memberikan motivasi dengan mengenai gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari. 5. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya			
		Penjelasan Tentang Materi yang akan dipelajari : 1. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 2. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pembelajaran termasuk teknik dan bentuk penilaian yang akan digunakan.	5 menit		
	KEGIATAN INTI	1. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok 2. Guru memutar video tentang Algorithma dan Contoh Sederhana Algorithma dalam Kehidupan Sehari-hari 3. Guru dan Siswa sama-sama Menonton dan Memperhatikan Content dari Video tersebut	70 menit	Searching video di youtube.com	
		1. Guru meminta Siswa melakukan		Chat Room melalui zoom	

		<p>diskusi dan meresume video yang ditonton dalam kelompok masing-masing dengan menjelaskan kembali pengertian Algorithma.</p> <p>2. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran pada pertemuan ke-15 :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Algorithma b. Contoh-contoh Algorithma sederhana c. Guru meminta masing-masing kelompok “membuat 10 contoh <i>algorithma</i>” pada kertas double folio. 		meeting	
	PENUTUP	<p>3. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling di sukai dari pembelajaran ini? <p>4. Peserta didik melakukan analisa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran hari ini</p>	10 menit		

PENILAIAN (Terlampir)

Penilaian Sikap : Observasi (Selama PBM)

Penilaian Pengetahuan : Instrumen Tertulis

Penilaian Keterampilan : Instrumen Penilaian Unjuk Kinerja

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Salo, Kampar, Riau																					
Kompetensi Keahlian	Teknik Komputer dan Informatika																					
Mata Pelajaran	Informatika																					
Kelas/Semester	XI/ Ganjil																					
Tahun Pelajaran	2020 - 2021																					
Alokasi Waktu	2 x 40 menit (3 Pertemuan)																					
Pertemuan Ke-	16 (Enam Belas)																					
Tujuan Pembelajaran :	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</th> </tr> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">Algoritma dan Pemrograman</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">3.6</td> <td style="width: 40%;">Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.</td> <td style="width: 10%;">4.6</td> <td style="width: 40%;">Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3.7</td> <td rowspan="2">Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.</td> <td>4.7.1</td> <td>Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.</td> </tr> <tr> <td>4.7.1</td> <td>Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.</td> </tr> </tbody> </table>				Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)		Algoritma dan Pemrograman				3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).	3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.	4.7.1	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.
Kompetensi Dasar		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)																				
Algoritma dan Pemrograman																						
3.6	Memahami bahwa sebuah program dapat didekomposisi menjadi sub program.	4.6	Mengimplementasi sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi).																			
3.7	Memahami persoalan komputasi dan mengusulkan solusinya.	4.7.1	Merancang solusi untuk suatu persoalan dengan mempertimbangkan beberapa keinginan, dan mengetes program untuk memenuhi kepentingan.																			
		4.7.1	Jika dimungkinkan, membuat "robot" yang mampu mengerjakan tugas sederhana dari kit yang disediakan. Catatan : "robot" berupa sistem komputer atau hanya perangkat lunak baik visual ataupun tak ketinggalan.																			
Materi Pembelajaran :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Fungsi dan Prosedur 2. Mengamati Algoritma Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari 																					
Pendekatan : Scientific, TPACK	LANGKAH PEMBELAJARAN																					
	Tahapan	Tatap Muka	Alokasi Waktu	Online																		
Model : Flipped Classroom dan Blended Learning	PENGANTAR	Pendahuluan	5 Menit																			
Metode : Demonstrasi, Tanya Jawab, Simulasi dan Laboratorium		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam. 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru mengecek kesiapan ruang 																				
Alat, Bahan, dan Media :																						

Laptop, LCD Slide Presentasi Youtube, Classroom Google Form LMS		belajar dan kerapian peserta didik. 4. Guru mengecek kesiapan mental peserta didik dan memberikan motivasi dengan mengenai gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari. 5. Guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya			
		Penjelasan Tentang Materi yang akan dipelajari : 1. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran 2. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pembelajaran termasuk teknik dan bentuk penilaian yang akan digunakan.	5 menit		
	KEGIATAN INTI	4. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok 5. Guru memutarakan Video tentang “Pengeritan Pemrograman, Sub Program, Fungsi dan Prosedur” 6. Guru dan Siswa sama-sama Menonton dan Memperhatikan Content dari Video tersebut	70 menit	Searching video di youtube.com	
		1. Guru meminta Siswa melakukan diskusi dan		Chat Room melalui zoom meeting	

		<p>meresume video yang ditonton dalam kelompok masing-masing dengan menjelaskan kembali pengertian Algorithma.</p> <p>2. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran pada pertemuan ke-16 :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Pemrograman b. Pengertian Sub Program dan Fungsi <p>3. Guru meminta masing-masing kelompok <i>"Mencari sedikitnya 5 bahasa pemrograman dan literasinya"</i> kemudian di print</p>		Buka link materi melalui google drive	
	PENUTUP	<p>1. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling di sukai dari pembelajaran ini? <p>2. Peserta didik melakukan analisa kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran hari ini</p>	10 menit		

PENILAIAN (Terlampir)

Penilaian Sikap : Observasi (Selama PBM)

Penilaian Pengetahuan : Instrumen Tertulis

Penilaian Keterampilan : Instrumen Penilaian Unjuk Kinerja

PENILAIAN SIKAP

a. Observasi (Selama PBM)

FORMAT PENILAIAN OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL PESERTA DIDIK

Nama Siswa :

Kelas :

Kompetensi Dasar :

Materi Pokok :

Periode Penilaian :s.d

No	Nama Siswa	Sikap Spiritual dan Sosial										Total Skor	Rata-Rata	Nilai Kualitatif	Deskripsi	
		1. Jujur	2. Disiplin	3. Tangg.	4. Toleran	5. Gotong	6. Kerjasama	7. Santun	8. Damai	9. Responsif	10. Proaktif					11. Taat menjalankan agama
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10																
.																
ds																
t																

RUBRIK PENSKORAN

1. Aspek : Jujur

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator muncul Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul Skor 3 jika 5 indikator muncul Skor 4 jika 6 indikator muncul
2.	Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas	
3.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya	
4.	Melaporkan barang yang ditemukan	

5.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	
6.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	

2. Aspek : Disiplin

No.	Indikator Disiplin	Penilaian Disiplin
1.	sama sekali tidak bersikap disiplin selama proses pembelajaran.	Kurang (1)
2.	menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran tetapi masih belum ajeg/konsisten	Cukup (2)
3.	menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran tetapi masih belum ajeg/konsisten	Baik (3)
4.	menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten.	Sangat baik (4)

3. Aspek : Tanggungjawab

No.	Indikator Tanggungjawab	Penilaian Tanggungjawab
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan	
3.	Mengembalikan barang yang dipinjam	
4.	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	

4. Aspek : Toleran

No.	Indikator Toleran	Penilaian Toleran
1.	Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender	
3.	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	
4.	Dapat mememaafkan	

	kesalahan/kekurangan orang lain	- Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
--	---------------------------------	---

5. Aspek : Gotong Royong

No.	Indikator Gotong Royong	Penilaian Gotong Royong
1.	Saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika terpenuhi satu indikator - Skor 2 jika terpenuhi dua indikator - Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator - Skor 4 jika terpenuhi semua indikator
2.	Bersama-sama dalam mengerjakan tugas kelompok	
3.	Mengajak teman untuk membantu teman lain yang mengalami kesulitan	
4.	Membagi pekerjaan/tugas berdasarkan <i>job description</i> yang telah disepakati	

6. Aspek : Kerjasama

No.	Indikator Kerjasama	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik - Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	
4.	Rela berkorban untuk teman lain	

7. Aspek : Santun

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya (sopan ucapannya)	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika terpenuhi satu indikator - Skor 2 jika terpenuhi dua indikator - Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator - Skor 4 jika terpenuhi semua indikator
2.	Menggunakan ungkapan yang tepat	
3.	Mengekspresikan wajah yang cerah	
4.	Berperilaku sopan	

8. Aspek : Damai

No.	Indikator Damai	Penilaian Damai
1.	Menghargai teman dalam setiap menjalankan aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 jika terpenuhi satu indikator - Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
2.	Kebersamaan menjadi bagian dalam pergaulan	

3.	Menghormati dan menghargai setiap perbedaan yang ada	indikator
4.	Mengindari konflik atau petentangan dalam pergaulan	– Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator – Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

9. Aspek : Responsif

No.	Indikator Responsif	Penilaian Responsif
1.	Acuh (tidak merespon)	– 1 (Kurang) – 2 (Cukup) – 3 (Baik) – 4 (Sangat Baik)
2.	Ragu-ragu/bimbang dalam merespon	
3.	Lamban memberikan respon/tanggapan	
4.	Cepat merespon/menanggapi	

10. Aspek : Proaktif

No.	Indikator Proaktif	Penilaian Proaktif
1	berinisiatif dalam bertindak	– Skor 1 jika terpenuhi satu indikator – Skor 2 jika terpenuhi dua indikator – Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator – Skor 4 jika terpenuhi semua indikator
2	mampu menggunakan kesempatan	
3	memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	
4	bertindak dengan penuh tanggung jawab	

11. Aspek : Taat Menjalankan Agama

No.	Indikator Ketaatan Menjalankan Agama	Penilaian Ketaatan Menjalankan Agama
1	Disiplin (selalu tepat waktu) dalam menjalankan agamanya	– Skor 1 jika terpenuhi satu indikator – Skor 2 jika terpenuhi dua indikator – Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator – Skor 4 jika terpenuhi semua indikator
2	Teratur dalam menjalankan agamanya	
3	Bersungguh-sungguh menjalankan ajaran agama	
4	Berakhlak/berperilaku santun dan menghargai orang lain	

b. Jurnal (Selama PBM dan diluar pembelajaran)

No	Waktu	Nama	Kejadian/Perilaku	Aspek sikap	Positif/Negatif	Tindak lanjut
1.						
2.						
3.						
Dst						

INSTRUMEN PENILAIAN TERTULIS

1. Jelaskan pengertian algorithma !
2. Jelaskan pengertian pemrograman !
3. Jelaskan pengertian hubungan algorithma dan pemrograman !
4. Jelaskan pengertian sub program !
5. Jelaskan pengertian fungsi !
6. Jelaskan pengertian prosedur !

Kunci Jawaban :

1. Algorithma adalah urutan-urutan proses yang dilalui dalam menyelesaikan permasalahan.
2. Pemrograman adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki (debug), dan memelihara kode yang membangun suatu program komputer.
3. Hubungannya Algorithma dengan Pemrograman adalah sama-sama bertujuan menyelesaikan suatu permasalahan. Permasalahan yang diselesaikan dengan algorithma dalam konteks logika. Sedangkan pemrograman dalam bentuk kode-kode tertentu yang dimengerti oleh mesin komputer, yaitu bahasa pemrograman.
4. Sub program merupakan bagian terkecil dalam pemrograman.
5. Fungsi adalah bagian dari pemrograman yang tujuan untuk membuat prosedur yang akan digunakan berulang-ulang kali dalam satu modul pemrograman dan mempunyai nilai kembali kepada sub program utamanya.
6. Prosedur adalah bagian dari pemrograman yang tujuan untuk membuat prosedur yang akan digunakan berulang-ulang kali dalam satu modul pemrograman dan tidak mempunyai nilai kembali kepada sub program utamanya.

INSTRUMEN PENILAIAN UNJUK KINERJA

Instrumen		Skala Kuantatif				Nilai [(Jml.Skor/32)x100]
		4	3	2	1	
Mengamati fungsi dan prosedur						
1	Jelaskan pengertian pemrograman !					
2	Jelaskan pengertian sub program !					
3	Jelaskan pengertian fungsi !					
4	Jelaskan pengertian prosedur !					

Mengamati Algoritma Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari						
5	Jelaskan pengertian algorithma !					
6	Jelaskan pengertian hubungan algorithma dian pemrograman !					
Jumlah						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jml Skor maksimal}} \times 100 = \frac{13}{16} \times 100 = 81,25$$

Mengetahui
Kepala Sekolah

Salo , Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

H. Mahyuddi, M.Pd
NIP. -

Royansyah Putra, S.Kom