

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Tanjungbalai  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas/Semester : VII / Gasal  
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021  
Alokasi Waktu : 6 JP (3 x Pertemuan)

### A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial	<ul style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan program visual dari demo dan tutorial</li><li>menguraikan berbagai contoh hasil program visual dari demo dan tutorial.</li></ul>
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendemonstrasikan cara kerja dalam objek lingkungan pemrograman visual</li><li>menganalisis elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primitif eksekusi dan efeknya jika dieksekusi</li></ul>
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat alur dari program visual yang akan ditiru</li><li>Mempraktekkan ulang sebuah program visual</li></ul>

### B. Tujuan Pembelajaran

- Pertemuan 1
- Setelah menyimak materi dan video tentang program visual peserta didik mampu menjelaskan program visual dari demo dan tutorial dengan tepat dan bertanggung jawab
  - Setelah melakukan diskusi peserta didik mampu menguraikan berbagai contoh hasil program visual dari demo dan tutorial dengan tepat
- Pertemuan 2
- Setelah membaca teks powerpoint peserta didik mampu mendemonstrasikan cara kerja dalam objek lingkungan pemrograman visual secara mandiri
  - Setelah melakukan diskusi Peserta didik dapat menganalisis elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primitif eksekusi dan efeknya jika dieksekusi
- Pertemuan 3
- Setelah melihat contoh peserta didik mampu membuat kembali alur dari program visual yang akan ditiru secara mandiri dan tepat
  - Setelah mengidentifikasi teks Powerpoint peserta didik mampu mempraktekkan ulang contoh sebuah program visual sederhana secara mandiri dan bertanggung jawab

### C. Materi Pembelajaran

- a. Program visual
- b. Cara kerja pemograman visual
- c. Aplikasi program visual

#### D. Pendekatan, Model dan Metode

Pendekatan : Scientific, TPACK

Model : Flipped Classroom dan Blended Learning

Metode : Discovery Learning

#### E. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan 1

Langkah – Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melalui WA grup/ video conference zoom meeting/ google meet, guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam</li> <li>▪ Peserta didik bersikap disiplin sesuai arahan guru dengan menonaktifkan microphone akan suasana kondusif.</li> <li>▪ Guru bersama dengan peserta didik berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>▪ Peserta didik dicek kehadirannya dengan presensi oleh guru di Google Classroom</li> <li>▪ Guru dan peserta didik bersama mendengarkan lagu Indonesia Raya</li> <li>▪ Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik melakukan literasi dengan membaca buku bacaan</li> <li>▪ Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari hari yang mungkin pernah dialami oleh peserta</li> </ul>	<p>Disiplin</p> <p>Regilius</p>	<p>Communication</p>	<p>10 Menit</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dalam kelompok melakukan studi literasi di internet untuk mengetahui berbagai variable dan block script yang digunakan dalam game.</li> </ul> <p><b>Pembuktian (verifikasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dalam kelompok melakukan diskusi hasil analisis video</li> <li>▪ Melalui video conference zoom meeting, peserta didik mengemukakan hasil diskusinya</li> <li>▪ Guru memberikan pertanyaan lisan kepada peserta didik tentang gerakan apa saja yang ada di dalam game</li> </ul> <p><b>Menyimpulkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi melalui chat di kolom komentar forum Google Classroom dengan guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat</li> <li>▪ Peserta didik menyimpulkan hasil pengamatan yang dilakukan.</li> <li>▪ Peserta didik menuangkan hasil diskusi kelompok pada lembar kegiatan peserta didik (LKPD)</li> <li>▪ Peserta didik mengerjakan soal latihan melalui <b>Google Form</b> melalui <b>Google Classroom</b>.</li> <li>▪ Guru memberikan umpan balik, meluruskan, memberikan penguatan, serta memberikan penjelasan/ informasi lebih luas.</li> </ul>			
<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melalui aplikasi Zoom Meeting/<b>Google Meet/WAG</b> guru memberikan umpan balik positif dan apresiasi dari hasil belajar</li> <li>▪ Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi dengan teliti dan bertanggung jawab.</li> <li>▪ Guru membuat kesimpulan terkait materi pelajaran yang sudah diajarkan</li> <li>▪ Peserta didik menyimak informasi rencana pembelajaran pada pertemuan</li> </ul>	<p>Gotong royong</p>	<p>Communication  Collaboration, Creative, HOTS</p>	<p>10 Menit</p>





<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik membuka program visual.</li> <li>▪ Peserta didik mengamati program visual.</li> </ul> <p><b>Menyimpulkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi melalui chat di kolom komentar forum Google Classroom dengan guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat</li> <li>▪ Peserta didik menyimpulkan hasil pengamatan yang dilakukan.</li> <li>▪ Peserta didik menuangkan hasil pengamatan pada lembar kegiatan peserta didik (LKPD)</li> <li>▪ Peserta didik mengerjakan soal latihan melalui <b>Google Form</b> melalui <b>Google Classroom</b>.</li> <li>▪ Guru memberikan umpan balik, meluruskan, memberikan penguatan, serta memberikan penjelasan/ informasi lebih luas.</li> </ul>			
<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melalui aplikasi Web meeting <b>Google meet</b> guru memberikan umpan balik positif dan apresiasi dari hasil belajar</li> <li>▪ Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi dengan teliti dan bertanggung jawab.</li> <li>▪ Guru membuat kesimpulan terkait materi pelajaran yang sudah diajarkan</li> <li>▪ Peserta didik menyimak informasi rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>▪ Guru menutup video conference zoom meeting dan diakhiri dengan doa</li> </ul>	<p>Gotong royong</p>	<p>Communication Collaboration, Creative, HOTS</p>	<p>10 Menit</p>



<p>pelajaran sebelumnya.</p>		<p>HOTS</p>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Pemberian Rangsangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mengamati contoh hasil program visual sederhana yang akan dibuat.</li> </ul> <p><b>Pertanyaan / Identifikasi Masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab mengenai program visual sederhana yang akan dibuat.</li> <li>▪ Peserta didik melakukan tanya jawab perihal langkah-langkah membuat program visual sederhana serta manfaatnya.</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Data / Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik menyimak dan mengamati demonstrasi guru dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan program visual sederhana</li> <li>▪ Peserta didik membuat kelompok diskusi.</li> <li>▪ Masing-masing kelompok melakukan pencarian di internet menggunakan mesin pencari tentang cara pembuatan alur dari contoh program yang akan ditiru.</li> </ul> <p><b>Pembuktian (verifikasi)</b></p>	<p>Kemandirian Rasa Ingin Tahu Kemandirian Tanggung jawab</p> <p>Kemandirian Tanggung jawab</p> <p>Disiplin</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>Creative</p> <p>Communication</p>	<p>60 menit</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Masing-masing kelompok merumuskan alur program yang akan ditiru.</li> <li>▪ Guru menunjukkan kepada peserta didik tentang manfaat program visual yang akan dibuat.</li> <li>▪ Peserta didik dan guru menyamakan persepsi tentang alur program visual yang akan ditiru.</li> <li>▪ Beberapa perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan di depan kelas.</li> <li>▪ Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan serta menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.</li> </ul>			
<p><b>Menyimpulkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi melalui chat di kolom komentar forum Google Classroom dengan guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat</li> <li>▪ Peserta didik menyimpulkan hasil pengamatan yang dilakukan.</li> <li>▪ Peserta didik menuangkan hasil pengamatan pada lembar kegiatan peserta didik (LKPD)</li> <li>▪ Peserta didik mengerjakan soal latihan melalui <b>Google Form</b> melalui <b>Google Classroom</b>.</li> <li>▪ Guru memberikan umpan balik, meluruskan, memberikan penguatan, serta memberikan penjelasan/ informasi lebih luas.</li> </ul>			



1. Berikut beberapa tools yang bukan digunakan untuk membuat pemrograman visual adalah....
  - a. Stencyl
  - b. Scratch
  - c. Paint
  - d. Alice
2. Berikut yang bukan termasuk block script adalah....
  - a. Motion
  - b. Data
  - c. Control
  - d. Step
3. Yang termasuk variable dalam scrath adalah....
  - a. Events
  - b. X
  - c. Pen
  - d. Go
4. Berikut ini yang bukan termasuk menu pada scratch adalah....
  - a. File
  - b. Edit
  - c. Tips
  - d. Insert
5. Motion yang digunakan untuk memutar sprite adalah....
  - a. Switch
  - b. Turn
  - c. Say
  - d. Move
6. Motion yang digunakan untuk menggerakkan sprite maju mundur adalah....
  - a. Switch
  - b. Turn
  - c. Say
  - d. Move
7. Looks yang digunakan untuk menampilkan kata atau kalimat yang diinginkan adalah....
  - a. Switch
  - b. Turn
  - c. Say
  - d. Move
8. Untuk menghapus semua tanda pena dari stage adalah....
  - a. Clear
  - b. Forever
  - c. Touching
  - d. Show
9. Untuk menjalankan script didalam blog secara berulang-ulang adalah....
  - a. Clear
  - b. Forever
  - c. Touching
  - d. Show
10. Sensing yang digunakan untuk melaporkan waktu dalam hitungan detik adalah....
  - a. Timer

- b. Reset
- c. Join
- d. Stop

**Uraian**

- 11. Sebutkan 5 block yang terdapat pada sensing!
- 12. Sebutkan langkah-langkah perintah untuk bergerak maju mundur sebuah objek pada Scratch!

a. Kunci Jawaban

**Pilihan Ganda**

No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban
1	C	6	D
2	D	7	C
3	B	8	A
4	D	9	B
5	B	10	A

**Uraian**

- 11. Touching, Ask and wait, Reset Timer, Timer, Position of sprite
- 12. Klik Objek → pilih motion Move

b. Pedoman Penilaian

Skor Maksimal uraian = 10

Skor Pilihan Ganda = 1

**→ Nilai = [(Skor Uraian + Skor PG)\*5]**

Penilaian Keterampilan

c. Kisi-kisi

No	KD	IPK	Bentuk Soal	Nomor Soal
	Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan	Membuat alur dari program visual yang akan ditiru	Produk	1 s/d 3

d. Soal

- 1. Buatlah alur program visual berikut!
- 2. Tulis ulang program visual berikut!
- 3. Modifikasi program visual yang telah dibuat!

e. Rubrik Penilaian Keterampilan

Instrumen	Skala Kuantitatif	Nilai 2
-----------	-------------------	---------

		4	3	2	1	[(Jumlah/16)* 10]
1	Kesesuaian alur dengan contoh program visual					
2	Urutan pembuatan program					
3	Kesesuaian hasil dengan contoh					
4	Kreatifitas program visual					
Jumlah						

Penilaian Sikap (*untuk mapel PKN dan AGAMA disetiap RPP, mapel lain setidaknya ada pada 1 RPP dalam satu semester*)

a. Sikap spiritual

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)

b. Sikap sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)
2.	Penilaian antar teman	Lembar Observasi (Catatan Jurnal)	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)

• **Disiplin** (*silahkan pilih nilai sikap sesuai KD masing-masing*)

Indikator	SKOR			
	1	2	3	4
Hadir tepat waktu				
Berpakaian sopan dan rapi, sesuai ketentuan sekolah				
Menggunakan peralatan laboratorium dengan baik				
<b>JUMLAH SKOR</b>				

\*) 4 = Selalu, 3 = Sering, 2=Jarang, 1= Tidak Pernah  
Skor Karakter = (Jumlah Skor : Skor Maksimal)

## REMEDIAL

Peserta didik yang belum mencapai KKM diberi tugas berupa :

- Pembelajaran ulang
- Bimbingan perorangan
- Belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya

## PENGAYAAN

- Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi
- Meringkas buku-buku referensi dan atau
- Mewawancarai narasumber.

## PROGRAM REMEDIAL

Mata Pelajaran : Informatika  
Ulangan Harian Ke :  
Tanggal UH :  
Bentuk Soal : Objektif  
Materi UH (KD/Indikator ) :  
Tanggal remedial :  
KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai UH	Indikator yang tidak dikuasai	Bentuk Pelaksanaan remedial	Nilai remedial	Keterangan

## PROGRAM PENGAYAAN

Mata Pelajaran : Informatika  
Semester : I  
KKM :  
Materi UH (KD/Indikator ) :

No	Nama Peserta Didik	Nilai UH	Bentuk Pengayaan

Guru Mata Pelajaran

FADILLAH RAHMADANI, S.Pd  
NIP.198904052019032003