

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SATUAN ACARA PELATIHAN**  
**Oleh: Hj. Deswati, S. Kom, M. Pd.**

Nama Pelatihan : Seleksi Tahap 2 Calon Pengajar Praktik Angkatan 5 Tahun 2021  
Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Bekasi  
Mata Pelajaran : TIK/Informatika  
Materi Pokok :3.7. Computational Thinking  
Kelas/Semester : X/2  
Pembelajaran : 3  
Alokasi waktu : 10 menit

### **Kompetensi Dasar**

#### ***Kompetensi Dasar Pengetahuan***

X.3. Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola.

#### ***Kompetensi Dasar Keterampilan***

X.4. Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.

### **Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik dapat memahami pengertian Computational Thinking dengan benar
- Peserta didik mampu memahami kasus-kasus problem solving terkait Computational Thinking
- Peserta didik dapat memecahkan konsep problem solving dengan pemecahan persoalan agak kompleks yang membutuhkan pendekatan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola dengan benar.
- Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal problem solving terkait Computational.
- Peserta didik mampu menyelesaikan persoalan *Computational Thinking* dengan cara *unplugged*.

### **Indikator Pembelajaran**

- Memahami pengertian Computational Thinking.
- Memahami kasus-kasus problem solving terkait Computational Thinking
- Memecahkan konsep problem solving dengan pemecahan persoalan agak kompleks yang membutuhkan pendekatan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.
- Menyelesaikan soal-soal problem solving terkait Computational
- Menyelesaikan persoalan *Computational Thinking* dengan cara *unplugged*.

## LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>		2 Menit
<b>Apersepsi dan Motivasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memberi salam, berdoa.</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi apersepsi dan motivasi.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik Computational Thinking</li> <li>• Guru menanyakan apakah yang di maksud dengan Computational Thinking?</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran Computational Thinking</li> <li>• Pre test</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>		6 Menit
<b>Kegiatan Literasi</b>	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Memahami konsep Computational Thinking</i> .	
<b>Critical Thinking</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami didalam kaitannya dengan konsep <i>Computational Thinking</i>.</li> <li>• Guru menjelaskan contoh-contoh penyelesaian Computational Thinking dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru memberikan contoh penyelesaian menggunakan pendekatan metode <i>Decomposition, Pattern Recognition, Abstraction dan Algorithm Design</i>.</li> <li>• Guru dan Peserta didik menyelesaikan persoalan <i>Computational Thinking</i> dengan cara <i>unplugged</i>.</li> </ul>	
<b>Collaboration</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan metode penyelesaian Computational Thinking dalam kehidupan sehari-hari, contohnya dalam pembuatan nasi goreng.</li> <li>• Peserta didik mendiskusikan contoh penggunaan unplugged dan membuat kesimpulan tentang penyelesaian kasus dengan menggunakan metode <i>Computational Thinking</i>.</li> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Memahami konsep Computational Thinking</i></li> </ul>	
<b>Creativity</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.	

Penutup	2 Menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar.</li> <li>• Guru bersama siswa menyampaikan penyelesaian <i>Computational Thinking</i> tidak hanya bisa di selesaikan dengan komputer namun bisa juga menggunakan cara <i>unplugged</i></li> <li>• Post test</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa.</li> </ul>	

### Media/Sumber

Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian, LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt), Website Informatika Berbagi, Google Classroom, Google Form, Google Meet, Buku cetak "Buku Ajar Informatika" Penerbit Andi,  
<https://sites.google.com/view/informatikaberbagi/home>

### Alat/Bahan :

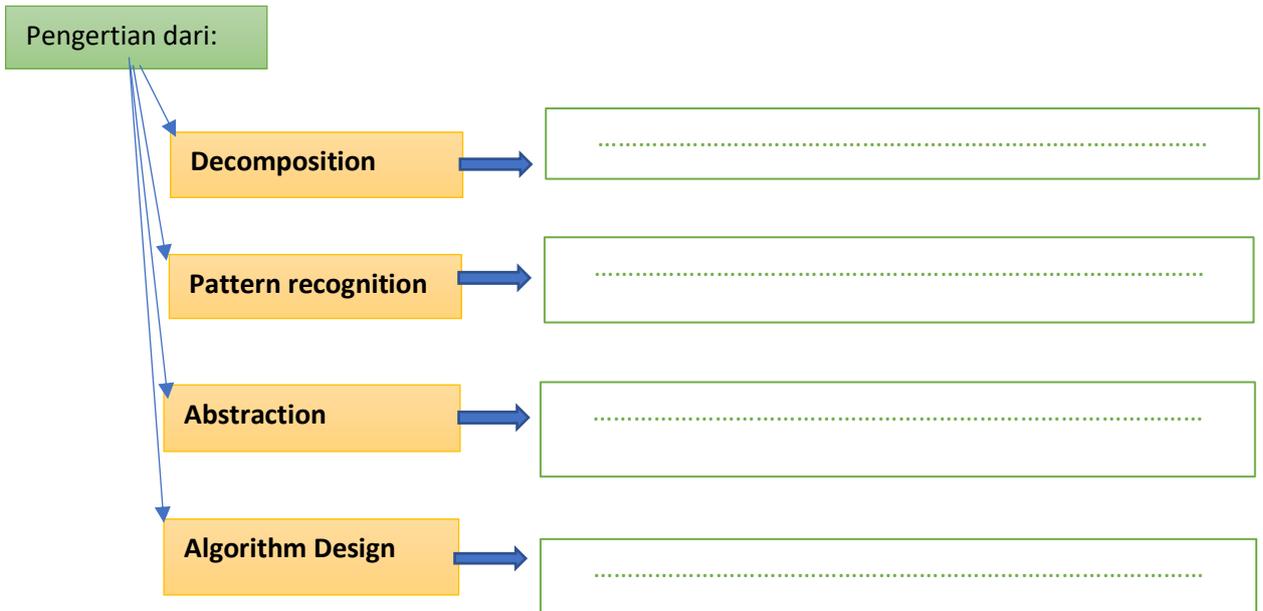
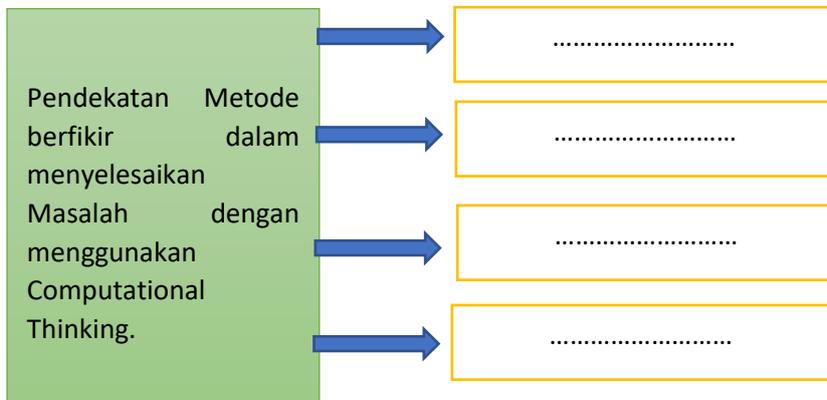
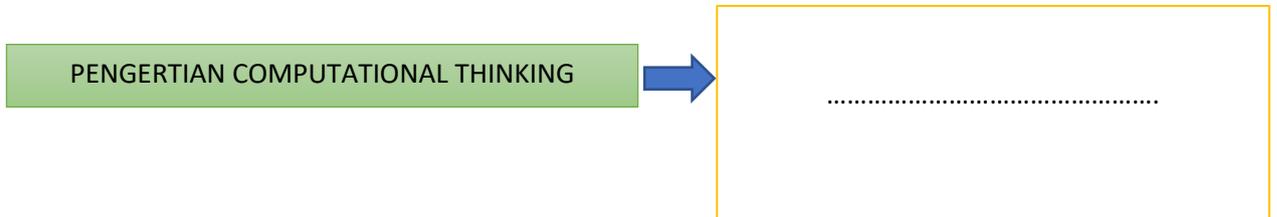
- Spidol, papan tulis
- Laptop & infocus
- Jaringan Internet

### A. PENILAIAN

- Sikap: Lembar pengamatan, Presentasi Kerja Kelompok
- Pengetahuan: Ulangan Harian, Hasil Tugas,
- Keterampilan: Kinerja,
- Observasi diskusi

<p>Mengetahui,</p>  <p>Kepala SMAN 1 Kota Bekasi</p> <p><b>Dr. Hj. Ekowati, S.Pd., M.Pd.</b>  NIP. 19620325198703200</p>	<p>Bekasi, Juli 2021</p> <p>Guru Mata Pelajaran Informatika</p>  <p><b>Hj. Deswati, S. Kom., M. Pd.</b>  NIP. 196912072005012005</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

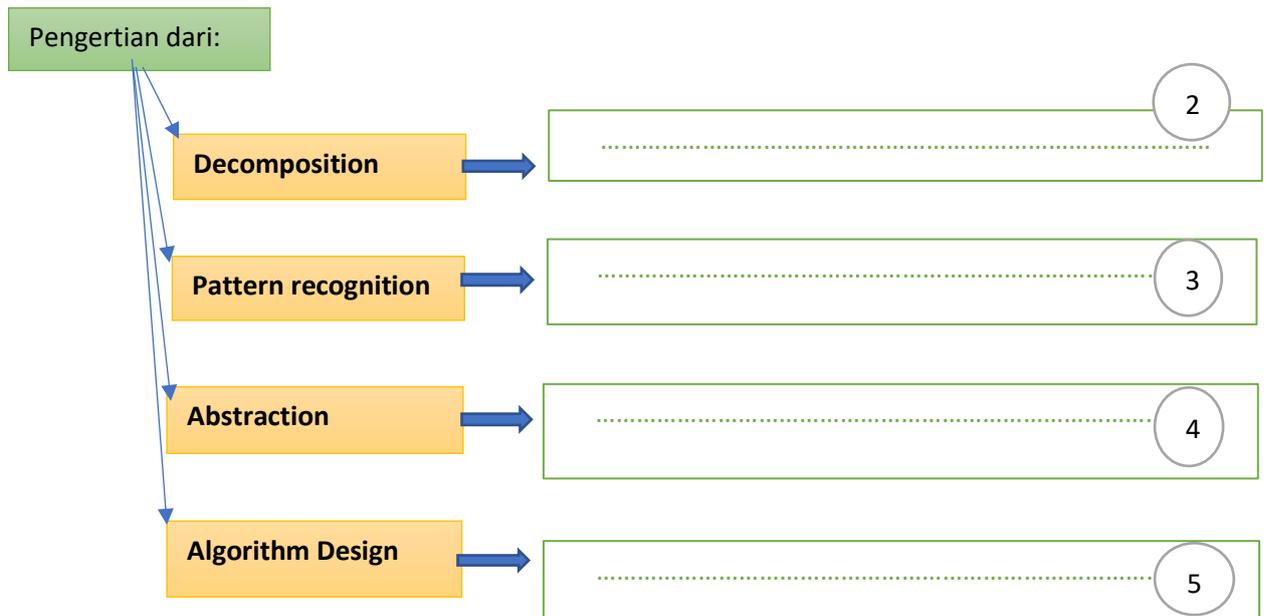
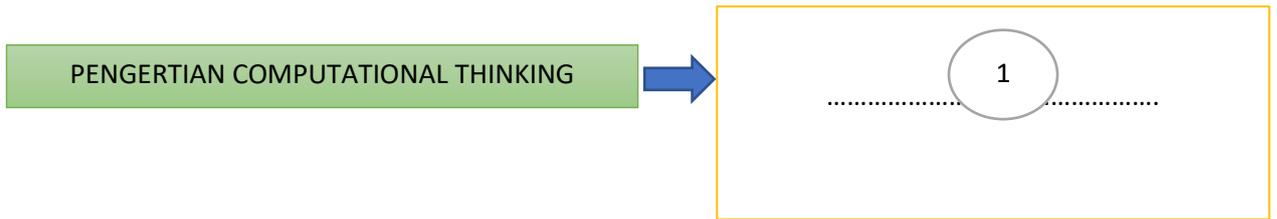
# LEMBAR PENGAMATAN



# UJI KOMPETENSI SISWA

Nama: .....

Kelas: .....



## RUBRIK PENILAIAN SISWA

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Proses berpikir untuk memformulasikan persoalan dan solusinya, sehingga solusi tersebut secara efektif dilaksanakan oleh sebuah agen pemroses informasi. Sehingga pemikiran komputasi dapat diartikan suatu cara berpikir dalam pemecahan masalah ( <i>problem solving</i> ) dengan cara menguraikan permasalahan menjadi beberapa tahapan yang efektif, efisien dan dilakukan secara menyeluruh.	20
2	Memecah-mecah masalah menjadi lebih kecil dan sampai ke pokok sebuah masalah hingga kita menyelesaikan suatu masalah tersebut dapat menyelesaikannya satu persatu dan mengidentifikasi perbagian darimana masalah itu datang.	20
3	Mencari pola, biasanya didalam sebuah masalah terdapat pola-pola tertentu untuk memecahkannya disitu kita dituntut mengetahui sendiri bagaimana pola tersebut.	20
4	Melakukan <i>generalisasi</i> dan mengidentifikasi prinsip-prinsip umum yang menghasilkan pola tren dan keteraturan tersebut. Biasanya dengan melihat karakteristik umum dan juga membuat model suatu penyelesaian.	20
5	Mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama secara langkah demi langkah, tahapan demi tahapan sehingga orang lain dapat menggunakan langkah/informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang sama.	20
	<b>Total Skor</b>	<b>100</b>