

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI MENGAJAR

IPK: 3.4/IPK 4.4

Sekolah : SMP Negeri 4 Cianjur
Mata Pelajaran : Informatika
Alokasi Waktu : 2 x 10 menit (Pertemuan ke-2)

Kelas/Semester : 8 / Genap
Materi : Computational Thinking

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Model Problem Based Learning peserta didik diharapkan mampu Memahami dan menerapkan metode dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritma dalam menganalisis dan mencari solusi permasalahan (Analisis C3)

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">) Mengucapkan salam dan berdoa, mengecek presensi siswa) Apersepsi (menyiapkan kondisi psikis dan fisik untuk siap belajar) dan memotivasi (manfaatnya mempelajari yang dapat diperoleh setelah mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari)) Menjajaki pemahaman awal/ dasar dan mengecek penguasaan kompetensi yang dipelajari peserta didik sebelumnya) Peserta didik menyimak guru mengenai kompetensi yang akan dicapai dan kegiatan belajar yang akan dilakukan) Peserta didik menyimak, guru menyampaikan lingkup penilaian, dan teknik penilaian yang akan digunakan.	Religius Nasionalis Disiplin	2
Kegiatan Inti Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada masalah 4Cs dan HOTS	<i>Creativity Thinking and innovation</i> a) Guru meminta siswa untuk mengamati video yang sudah di siapkan saat belajar b) Peserta didik membuat pertanyaan tentang video tersebut. <ul style="list-style-type: none">• Bagaimana Menyelesaikan persoalan-persoalan dengan menerapkan Metode komputasional thinking• Bagaimana cara menerapkan pendekatan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritma dalam menganalisis dan mencari solusi permasalahan?	Rasa ingin tahu Berpikir kreatif	1
Tahap – 2 Mengorganisasi peserta didik	<i>Collaboration</i> Peserta didik berbagi peran/tugas untuk menyelesaikan masalah dengan teman sekelas	Kerjasama	1
Tahap – 3 Membimbing peyelidikan	<i>Critical Thinking and Problem Solving</i> Guru melalui mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Berpikir kritis	2
Tahap – 4 Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya	<i>Collaboration</i> a) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan yang sesuai, serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. b) Peserta didik menyusun laporan hasil penyelesaian masalah	Berpikir kreatif	1
Tahap – 5 Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah.	<i>Communication</i> a) Guru meminta peserta didik untuk menyajikan hasil laporan yang telah mereka buat. b) Guru mendiskusikan dan mengingatkan kembali langkah- langkah pemecahan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peserta didik, Membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran	Komuni- katif	2
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan refleksi dan umpan balik.2. Memberikan penugasan3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.4. Berdoa	Mandiri Kreatif Religius	1

PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi/ Jurnal;

Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis, Lisan dan Penugasan

Penilaian Keterampilan : (1) Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi; (2) hasil pengerjaan latihan.

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 4 Cianjur

Cianjur, Januari 2021

Guru Informatika

UsepPriyadi, S.Pd, M.Pd

NIP.196312171989031011

Nurul Ilyas, S.Kom, M.M.Pd

NIP. 198211152009021002