

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	Sekolah	Kelas / Semester	Materi Pokok	Alokasi Waktu
INFORMATIKA	SMAN 1 Cariu	XI / 1	Computational Thinking	60 Menit

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10. Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola.	3.10.1 Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya 3.10.2 Memecahkan permasalahan yang kompleks dengan dekomposisi, menentukan pola, abstraksi dan design algoritmanya dalam sebuah bahasa pemrograman yang dipilih
4.10. Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.	4.10.1 Persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran dalam jaringan, peserta didik dapat memahami pengertian dasar tentang Computational Thinking, untuk memecahkan masalah secara efektif dan efisien dan menyajikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Computational Thinking dan tipe data algoritma . dengan penuh tanggung jawab, bekerja keras dan menyenangkan.

B. LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mencermati tujuan pembelajaran
2. Peserta didik mencermati petunjuk kegiatan pembelajaran
3. Peserta didik diberikan penugasan secara daring untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya
4. Peserta didik login ke google classroom sesuai petunjuk yang sudah diberikan
5. Peserta didik mengirim / meng-*upload* hasil pekerjaannya melalui jejaring social yang sudah disiapkan pada awal kegiatan
6. Guru memberikan umpan balik hasil pekerjaan peserta didik
7. Guru memberikan penilaian

C. PENILAIAN

1. Sikap : observasi kesigapan dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan
2. Pengetahuan : tes tulis melalui pembelajaran dalam jaringan (google classroom) atau media aplikasi lain yang mudah untuk dilaksanakan
3. Keterampilan : mengirim / *upload* hasil kerja berupa produk (hasil mengerjakan soal) baik melalui trellor/padlet

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Cariu, Juni 2020
Guru Mata Pelajaran,

Jajang Hidayat, S.Pd.M.Pd
NIP. 196908011995121003

Indra Kurniawan, S.T, M.Pd
NIP. 198405272011011001

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

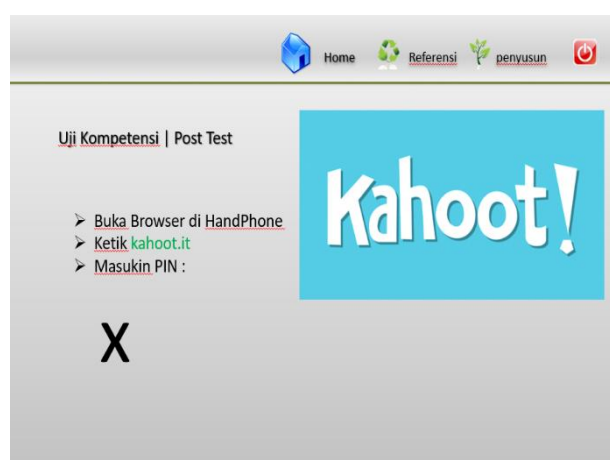
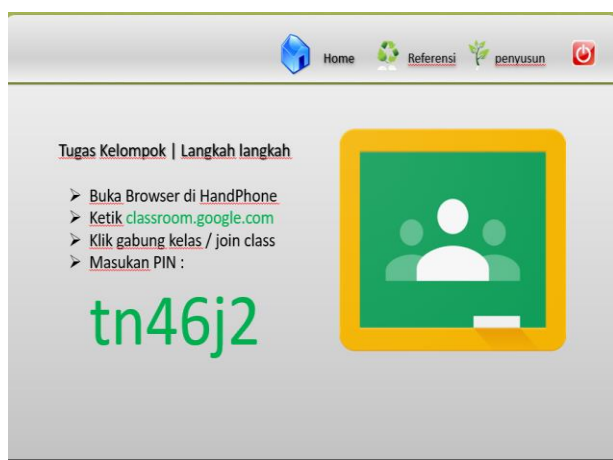
Nama	Kelas	Tanggal Penugasan	Tanggal Pengiriman/ Pengumpulan
.....

Indikator :

1. Memecahkan permasalahan dengan cara terbaik dari masalah yang di sajikan dengan konsep Computational Thingking
2. Membedakan fungsi dari varible dan tipe data
3. Menyajikan masalah sehari hari yang berhubungan dengan Computational Thinking

Petunjuk :

1. Baca secara cermat bahan ajar sebelum siswa mengerjakan tugas
2. Baca literatur lain untuk memperkuat pemahaman siswa
3. Kerjakan setiap langkah sesuai tugas
4. Kumpulkan laporan hasil kerja sesuai dengan jadwal yang telah disepakati antara guru dengan siswa



Tugas Kelompok |

SIAGA (SD)
I-2017-HR-02

Nama Ninja

Si berang-berang ingin menjadi ninja dan menentukan namanya. Nama Ninja dibuat dengan mengganti setiap huruf yang berasal dari nama sesungguhnya dengan suku-suku kata sesuai dengan tabel berikut:

A - ka	J - zu	S - ari
B - pi	K - me	T - chi
C - mi	L - ta	U - do
D - te	M - rin	V - ru
E - ku	N - to	W - mei
F - lu	O - mo	X - na
G - ji	P - mor	Y - fu
H - ti	Q - ke	Z - zi
I - ki	R - shi	

Misalnya "BEBRAS" mmemiliki nama ninja "pikupishikaari".

Tantangan:
Jika nama ninjanya adalah "zukame moru", siapa namanya yang sesungguhnya?

Pilihan Jawaban:

- JURICA
- JOSIP
- JANI
- JAKOV

Jawaban : JAKOV

SIAGA (SD)
I-2017-CY-04

Mencatat Huruf

Bebras Zac dan bebras Pan ingin melakukan perjalanan sepanjang lintasan seperti pada gambar di bawah ini. Zac ingin berjalan dari titik 1 ke titik 2 dan Pan ingin berjalan dari titik 2 ke titik 1.











Sepanjang lintasan, terdapat huruf-huruf ('B', 'E', 'R', 'A', dan 'S') yang harus Zac dan Pan catat. Zac dan Pan hanya dapat mencatat huruf yang terletak pada sisi kiri mereka. Ketika Zac dan Pan mencapai akhir dari lintasan, mereka akan menghasilkan sebarisan huruf yang sudah mereka kumpulkan sebagai catatan.

Pertanyaan:
Apakah barisan huruf yang berhasil dicatat oleh masing-masing berang-berang tersebut di akhir perjalanan mereka?

Pilihan Jawaban:

A. Zac: BRSEBAASE,	Pan: RBSRBAE
B. Zac: BRSEBAASE,	Pan: RBSSRBAE
C. Zac: BRSEBAASE,	Pan: RBSRBAE
D. Zac: BRSEBAAS,	Pan: RBSRBE

Jawaban : Zac, BRSEBAASE : Pan : RBSRBAE

Questions (10)	Show answers
1 - Quiz Dalam menyusun suatu program,langkah pertama yang harus di lakukan adalah	 10 sec
2 - Quiz Pada pembuatan program komputer, algoritma dibuat...	 10 sec
3 - Quiz Instruksi $P=Q$ akan mengakibatkan nilai $P=$ nilai Q , dan nilai Q menjadi :	 20 sec
4 - Quiz Apabila $a=5$, $b=10$, maka jika di berikan instruksi $a=b$; $b=a$ akan mengakibatkan :	 20 sec
5 - Quiz Di berikan algoritma $P=10$; $P=P+5$; $Q=P$. Nilai P dan Q masing-masing adalah :	 20 sec
6 - Quiz Sebuah prosedur langkah demi langkah yang pasti untuk menyelesaikan sebuah masalah disebut :	 10 sec
7 - Quiz Menggambarkan program secara logika merupakan fungsi dari...	 10 sec
8 - Quiz Tipe data bernilai TRUE FALSE adalah tipe data jenis...	 10 sec
9 - Quiz Tipe data terstruktur yang terdiri dari sejumlah komponen ,komponen yang mempunyai tipe sama,disebut tipe data...	 10 sec
10 - Quiz Tipe data yang cocok untuk menyimpan data nama siswa adalah ...	

PEDOMAN PENILAIAN

NAMA

ASPEK YANG DINILAI

KESESUAIAN

KETEPATAN

KERAPIHAN

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Nilai
		Kesesuaian	Ketepatan	Analisis	
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

Pedoman Penilaian :

Kesesuaian	Isi sangat sesuai dan lengkap	90 – 100
	Isi sesuai dan lengkap	85 – 89
	Isi sesuai tapi kurang lengkap	80 – 84
	Isi kurang sesuai dan kurang lengkap	75 – 79
Ketepatan	Pengumpulan dan pengiriman tugas sesuai dengan jadwal yang ditentukan	90 – 100
	Pengumpulan dan pengiriman tugas tidak sesuai dengan jadwal yang ditentukan	80 – 89
Analisis	Analisis sangat baik	90 – 100
	Analisis Baik	85 – 89
	Analisis Cukup	80 – 84
	Analisis Kurang	75 – 79

$$Nilai = \frac{Kesesuaian + Ketepatan + Analisis}{3}$$