

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.8
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Algoritma dan Pemrograman		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu (a) membaca dan menulis algoritma dengan notasi yang benar, memahami proses pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman; (b) memahami konsep variabel dan ekspresi dalam membuat program; (c) memahami penggunaan struktur kontrol keputusan, struktur kontrol perulangan, dan fungsi dalam membuat program.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
K E G I A T A N I C R I T I C A L T H I N K I N G		Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Algoritma
C O L L A B O R A T I O N		Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Algoritma
C O M M U N I C A T I O N		Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Algoritma
N T I C R E A T I V I T Y		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		<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar• Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:

Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:

Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LKPD - Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.8
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Algoritma dan Pemrograman		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu (a) membaca dan menulis algoritma dengan notasi yang benar, memahami proses pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman; (b) memahami konsep variabel dan ekspresi dalam membuat program; (c) memahami penggunaan struktur kontrol keputusan, struktur kontrol perulangan, dan fungsi dalam membuat program.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
K E G I A T A N		<p>Kegiatan Literasi Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Bahasa Pemrograman Prosedural</p> <p>Critical Thinking Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Bahasa Pemrograman Prosedural</p> <p>Collaboration Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Bahasa Pemrograman Prosedural</p> <p>Communication 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</p> <p>Creativity Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Bahasa Pemrograman Prosedural Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</p>
PENUTUP		<ul style="list-style-type: none">• Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar• Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Model : *Discovery Learning*
Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:

Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:

Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LKPD	- Ketrampilan: Kinerja & observasi diskusi
------------------------------	----------------------	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.8
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Algoritma dan Pemrograman		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu (a) membaca dan menulis algoritma dengan notasi yang benar, memahami proses pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman; (b) memahami konsep variabel dan ekspresi dalam membuat program; (c) memahami penggunaan struktur kontrol keputusan, struktur kontrol perulangan, dan fungsi dalam membuat program.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
K E G	Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Bahasa Pemrograman C
I A T A N	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Bahasa Pemrograman C
I N T	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Bahasa Pemrograman C
I	Communication	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
I	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Bahasa Pemrograman C Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Model : *Discovery Learning*
 Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:

Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:

Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan, - Pengetahuan : LKPD - Ketampilan: Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH : MASBABAL.COM	KELAS/SEMESTER : X / 2	KD : 3.8
MATA PELAJARAN : TIK (Informatika)	ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit	PERTEMUAN Ke :
MATERI : Algoritma dan Pemrograman		

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan mampu (a) membaca dan menulis algoritma dengan notasi yang benar, memahami proses pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman; (b) memahami konsep variabel dan ekspresi dalam membuat program; (c) memahami penggunaan struktur kontrol keputusan, struktur kontrol perulangan, dan fungsi dalam membuat program.

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) • Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
K	Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Pengayaan
E	Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Pengayaan
G	Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Pengayaan
I	Communication	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
A	Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pengayaan Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
PENUTUP		<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning*

Metode : Penugasan, Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

D. Media:

Slide Presentasi, LKPD dan Lembar Penilaian

Alat:

Proyektor, Laptop, Papan Tulis dan Spidol

Sumber:

Buku Informatika Guru dan Siswa Kelas X Kemendikbud, Mushthofa, dkk., Buku Referensi yang relevan, Lingkungan Setempat, Internet

E. PENILAIAN

- Sikap : Lembar pengamatan,

- Pengetahuan : LKPD

- Ketampilan: Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kotabakti , 17 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

MASBABAL.COM
Nip.

MUHAMMAD IQBAL, S.Pd