

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Negeri 1 Garut
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : Analisis Data
Pertemuan Ke- : 13-18
Alokasi Waktu : 18 x 45 menit (6x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 dan KI 2	
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	
KI 3	KI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.5.1. Menenal notasi algoritma.

- 1) Menjelaskan mengenai notasi algoritma
- 2) Mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman

3.5.2. Mengenal struktur/ templates program dalam bahasa yang diajarkan.

1) Menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman

3.5.3. Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.

1) Menerapkan penggunaan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman

3.5.4. Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop.

1) Menerapkan penggunaan kontrol kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman

3.5.5. Memahami struktur data dasar (array sederhana).

1) Menjelaskan struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi

4.5.1. Menulis program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan 3.5.1 sampai dengan 3.5.5

1) Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman

4.5.2. Mengkombinasikan struktur kontrol dan mengetahui akibatnya, berdasarkan dengan pengetahuan 3.5.1 sampai dengan 3.5.5

1) Membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Scientific serta menggunakan model Blended Learning peserta didik dapat:

Menjelaskan dan mengaplikasikan notasi algoritma, menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman, menerapkan control kondisional loop dalam bahasa pemrograman, menjelaskan struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi, membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman, dan membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

D. Materi Pembelajaran

Standar Level :

- Notasi algoritma (deskriptif, bagan alir, pseude-code)
- Struktur program / sintak bahasa pemrograman
- Variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.
- Fungsi logika dan looping
- Array 1 dimensi dan 2 dimensi

E. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

- Spidol, papan tulis
- Laptop & LCD
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet

Media :

- Bahan ajar di Schoology
- Buku Informatika

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.5.1.	1. Menjelaskan mengenai notasi algoritma 2. Mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Diskusi, dan penugasan

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis	Religius	15 menit

	<p>budaya sekolah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi notasi algoritma 	Rasa ingin tahu	
2. Inti	<p>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</p> <p>1) Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang berbagai notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)</p> <p>1) Peserta didik ditugaskan untuk menentukan notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>C. Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</p> <p>2) Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (4-6) peserta didik sesuai petunjuk pendidik.</p> <p>3) Peserta didik berdiskusi dalam kelompok tentang tugas yang diberikan mengenai tugas tentang notasi algoritma dan</p>	<p>Literasi</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p>	105 menit

	<p>mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>4) Guru memberikan arahan tentang notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>)</p> <p>5) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari hasil diskusi dan arahan guru untuk tugas menemukan berbagai notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>E. Pembuktian (Verification)</p> <p>6) Peserta didik mempraktekan notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>F. Menyimpulkan (Generalization)</p> <p>7) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang notasi algoritma dan mengaplikasikannya ke dalam sebuah kasus pemrograman</p> <p>8) Pendidik memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada di schoology</p>	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	
<p>3. Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal- 		<p>15 menit</p>

	<p>hal yang belum dipahami.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	
--	---	-------------	--

2. Pertemuan Kedua (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.5.2	1. Menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman
3.5.3	2. Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Diskusi, dan penugasan

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah) • Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi sintaks algoritma sebuah bahasa pemrograman dan variabel, value, konstanta, 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	15 menit

	ekspresi dan instruksi input/output.		
2. Inti	<p>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</p> <p>1) Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)</p> <p>2) Peserta didik ditugaskan untuk menentukan atau mencari tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>C. Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</p> <p>3) Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (4-6) peserta didik sesuai petunjuk pendidik.</p> <p>4) Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan tugas tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>5) Guru memberikan arahan</p>	<p>Literasi</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p>	105 menit

	<p>tentang tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>)</p> <p>6) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari hasil diskusi dan arahan guru tentang tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>E. Pembuktian (Verification)</p> <p>7) Peserta didik menuliskan sintaks sebuah bahasa pemrograman beserta variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>F. Menyimpulkan (Generalization)</p> <p>8) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang sintaks sebuah bahasa pemrograman dan variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p> <p>9) Pendidik memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada</p>	<p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	
--	--	--	--

	di schoology		
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	15 menit

3. Pertemuan Ketiga (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.5.4	1. Menerapkan penggunaan kontrol kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Diskusi, dan Penugasan

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah) • Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi kontrol kondisional dan 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	15 menit

	loop dalam sebuah bahasa pemrograman		
2. Inti	<p>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</p> <p>1) Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang kontrol kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman</p> <p>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)</p> <p>2) Peserta didik ditugaskan memecahkan sebuah kasus control kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman</p> <p>C. Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</p> <p>3) Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (4-6) peserta didik sesuai petunjuk pendidik.</p> <p>4) Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tentang control kondisional dan loop sebuah bahasa pemrograman</p> <p>5) Guru memberikan arahan tentang tugas tersebut</p> <p>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>)</p> <p>6) Peserta didik mengolah</p>	<p>Literasi</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis(Critical thinking)</p>	105 menit

	<p>informasi yang diperoleh dari hasil diskusi dan arahan guru tentang tugas control kondisional dan loop</p> <p>E. Pembuktian (Verification)</p> <p>7) Peserta didik dapat menerapkan tugas yang diberikan guru tentang control kondisional dan loop</p> <p>F. Menyimpulkan (Generalization)</p> <p>8) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang tentang control kondisional dan loop</p> <p>9) Pendidik memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada di schoology</p>	<p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	15 menit

4. Pertemuan Keempat (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.5.5	1. Menjelaskan struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Diskusi, dan Penugasan

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi	Religius Rasa ingin tahu	15 menit
2. Inti	<p>A. Stimulation (pemberian rangsangan)</p> <p>1) Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi</p> <p>B. Identifikasi masalah (problem statement)</p> <p>2) Peserta didik ditugaskan memecahkan soal tentang struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi</p> <p>C. Pengumpulan data (data collection)</p> <p>3) Peserta didik membentuk</p>	Literasi Kerja sama (Collaborative) Berpikir kritis (Critical thinking)	105 menit

	<p>sebuah array 1 dan 2 dimensi dengan baik.</p> <p>9) Pendidik memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada di schoology</p>		
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	15 menit

5. Pertemuan Kelima (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
4.5.1	Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Praktek

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis 	Religius	15 menit

	<p>budaya sekolah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi agar peserta didik bersemangat untuk dapat membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman 	Rasa ingin tahu	
2. Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berada dalam lab computer dan duduk sesuai dengan petunjuk 2) Peserta didik diberikan modul 3) Peserta didik membaca modul dan lembar kerja tentang membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman yang diberikan oleh guru 4) Guru menjelaskan mengenai modul dan lembar kerja 5) Peserta didik mulai bekerja mempraktekan apa yang ada di modul dan lembar kerja secara mandiri 6) Guru berkeliling untuk mengawasi dan membimbing peserta didik 7) Peserta didik menanyakan 	<p>Literasi</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p>	105 menit

	<p>apabila tidak memahami modul dan lembar kerjanya</p> <p>8) Peserta didik menyelesaikan lembar kerjanya dan mengumpulkan ke guru</p> <p>9) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman</p> <p>10) Guru memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada di schoology</p>	<p>Komunikatif (Communicative)</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	15 menit

6. Pertemuan Keenam (3 x 45 menit)

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
4.5.2	Membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Model : Blended Learning

Metode : Praktek

c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah) • Guru memotivasi agar peserta didik bersemangat untuk dapat membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	15 menit
2. Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik berada dalam lab computer dan duduk sesuai dengan petunjuk 2) Peserta didik diberikan modul 3) Peserta didik membaca modul dan lembar kerja tentang membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman 4) Guru menjelaskan mengenai modul dan lembar kerja 5) Peserta didik mulai bekerja mempraktekan apa yang ada di modul dan lembar kerja secara mandiri 6) Guru berkeliling untuk mengawasi dan membimbing 	<p>Literasi</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p>	105 menit

	<p>peserta didik</p> <p>7) Peserta didik menanyakan apabila tidak memahami modul dan lembar kerjanya</p> <p>8) Peserta didik menyelesaikan lembar kerjanya dan mengumpulkan ke guru</p> <p>9) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman</p> <p>10) Guru memberi pemantapan dengan mengerjakan soal yang ada di schoology</p>	Komunikatif (Communicative)	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Pendidik melaksanakan penilaian • Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang. 	HOTS	15 menit

G. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	PG dan Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

			Observasi		
--	--	--	-----------	--	--

Lampiran 1

Tabel 1. Kisi-Kisi, Soal Pengetahuan, Kunci Jawaban, dan Cara Pengolahan Nilai

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.5.1 Mengenal notasi algoritma .	1. Menjelaskan mengenai notasi algoritma	1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai notasi algoritma	1. Tes tulis	1. Jelaskan notasi algoritma yang kamu ketahui !
	2. Mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman	2. Peserta didik dapat mengaplikasikan notasi algoritma dalam kasus pemrograman		2. Tuliskan notasi algoritma untuk menentukan remedial atau tidaknya seorang peserta didik (remedial dilakukan untuk nilai yang dibawah 75!
3.5.2. Mengenal struktur/ templates program dalam bahasa yang diajarkan .	3. Menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman	3. Peserta didik dapat menjelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman		3. Jelaskan sintaks sebuah bahasa pemrograman yang kamu ketahui!
3.5.3. Memahami variabel, value, konstanta , ekspresi dan instruksi input/output.	4. Menerapkan penggunaan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	4. Peserta didik dapat menerapkan penggunaan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman		4. Tuliskan sintaks program untuk menentukan remedial atau tidaknya seorang peserta didik (remedial dilakukan untuk nilai yang dibawah 75!
		5. Peserta didik dapat		

<p>3.5.4. Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop.</p> <p>3.5.5. Memahami struktur data dasar (array sederhana).</p>	<p>5. Menjelaskan struktur data dalam sebuah array 1 dan 2 dimensi</p>	<p>menerapkan penggunaan kontrol kondisional dan loop dalam sebuah bahasa pemrograman</p> <p>6. Peserta didik dapat menjelaskan tentang struktur array 1 dan 2 dimensi</p>	<p>5. Tuliskan sintaks pemrograman untuk membuat pola * ** ***!</p> <p>6. Jelaskan tentang struktur data dasar tentang array 1 dan 2 dimensi !</p>
---	--	--	--

Kunci Jawaban Soal:

1.

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai

Nomor 1 Nilai Maksimal 10

1. Nilai 6 – 10 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
2. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 2 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 - 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 3 Nilai Maksimal 10

1. Nilai 6 – 10 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
2. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 4 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 - 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 5 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 - 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 6 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 - 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Contoh Pengolahan Nilai

IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	5	Nilai perolehan KD pegetahuan : penjumlahan dari skor penilaian $5+20+5+20+10+10=70$
2.	2	20	
3.	3	5	
4.	4.	20	
5.	5.	10	
6.	6.	10	
Jumlah		70	

Lampiran 2

Tabel 2. Instrumen Penilaian Keterampilan.

KD 4.5.1 Menulis program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan 3.5.1 sampai dengan 3.5.5

KD 4.5.2. Mengkombinasikan struktur kontrol dan mengetahui akibatnya, berdasarkan dengan pengetahuan 3.5.1 sampai dengan 3.5.5

IPK	Kategori			
	10 - 69	70 - 79	80 - 89	90 - 100
1. Membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Tidak dapat membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Terdapat 3-4 kesalahan dalam membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Terdapat 1-2 kesalahan dalam membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman	Tepat dalam membuat program sederhana dengan menggunakan variable, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output dalam sebuah bahasa pemrograman
2. Membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman	Tidak dapat membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman	Terdapat 3-4 kesalahan dalam membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman	Terdapat 1-2 kesalahan dalam membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman	Tepat dalam membuat program sederhana dengan struktur kontrol dan struktur data (array) dalam sebuah bahasa pemrograman
Rata-rata per IPK				

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan sesuai ketidaktuntasannya.

- Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75.
- Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan alamat di Schoology dan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Ulangan Harian Ke :

Tanggal Ulangan Harian :

Bentuk Ulangan Harian :

Materi Ulangan Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High :

- 1) Mencari informasi secara online tentang Fitur-fitur tambahan lain pada aplikasi perkantoran
- 2) Mencoba sendiri Fitur-fitur tambahan pada aplikasi perkantoran
- 3) Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di Schoology

Garut, Juli 2019

Mengetahui

Kepala SMAN 1 Garut

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. ACHDIAT KUSDANI, M.Pd
NIP. 19600227 198403 1 004

DICKY NOFYAN H, ST
NIP. -