

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Nama : SMKN 1 ENAM LINGKUNG
Sekolah
Mata Pelajaran : Rekayasa perangkat lunak
Kelas/ Semester : XI/1 (Satu)
Pertemuan ke- 5 s/d 6
Alokasi waktu 2 (2 X 45 menit)
Standar Kompetensi : Memahami pemrograman visual berbasis desktop

A. Kompetensi inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, toleransi dan percaya diri

B. Kompetensi dasar dan indikator

1. Menjalankan aplikasi

1.1 Menjelaskan tipe data,variable,konstanta dan macam-macam operator.

C. Tujuan pembelajaran

- 1.1.1 Siswa diharapkan mampu memahami mengenai tipe data,variable,konstanta dan macam-macam operator.

D. Materi pembelajaran

- Mengidentifikasi tipe data,variable,konstanta dan macam-macam operator Metode pembelajaran.

E. Metode dan model pembelajaran

- Metode pembelajaran : pengarahan,praktek dan kesimpulan
- Model pembelajaran kooperatif (MPK)

F. Media,alat dan sumber pembelajaran

- Media : cetak dan elektronik
- Alat : PC dan infokus
- Sumber belajar : modul dan buku

G. Kegiatan pembelajaran

kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
A. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dan mempersilakan semua siswa berdoa sesuai ajaran agama masing-masing. Guru mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan-tujuan pembelajaran dalam bab kali ini 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan salah satu dari siswa bertugas memimpin jalannya doa. Siswa mendengarkan dan menjawab jika namanya disebut dalam proses pengambilan absensi. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal yang di rasa penting 	15 menit
B. Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersilakan kelompok yang jadwal tampil untuk maju melakukan presentasi berdasarkan materi yang sudah ditetapkan. Guru memberikan proses pembelajaran dikendalikan oleh kelompok yang sedang tampil. Guru mendengarkan dan mengamati jalannya diskusi antar kelompok. Guru mendengarkan dan membantu menjawab kelompok yang tampil. Guru mengambil kembali kendali jalannya proses pembelajaran dan menjelaskan kesimpulan dari diskusi yang di lakukan. Guru memberikan tugas individu dan kelompok, tugas individu dikumpul pada pertemuan berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok yang jadwal tampil maju untuk mempresentasikan hasil diskusi Kelompok mengambil alih jalannya proses pembelajaran, setelah selesai mempresentasikan hasil diskusi siswa membuka sesi pertanyaan Kelompok penyaji menjawab pertanyaan yang diajukan oleh beberapa kelompok lainnya. Kelompok yang tampil menutup jalannya diskusi dan mengembalikan kembali kendali dalam proses pembelajaran kepada guru Mendengarkan dan mencatat hal yang dirasa perlu. 	90 menit
C. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan tujuan dari materi yang diajarkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan dan bertanya jika 	15 menit

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan siswa kembali mengenai tugas individu • Guru menutup pertemuan dan mengucapkan salam | <ul style="list-style-type: none"> • belum mengerti dengan materi yang disampaikan guru • Siswa mendengarkan guru berbicara • Siswa menjawab salam |
|---|---|

H. Evaluasi/teknik penilaian

- Secara tertulis dalam bentuk tugas individu dan kelompok

I. Bahan Ajar

- https://drive.google.com/file/d/10_5jmg18zjIbosikMAIkle_NiPnoYxph/view?usp=sharing
- <https://youtu.be/DZ27McvrhXI>

J. Daftar Pustaka

- <https://adoc.pub/variabel-tipe-data-konstanta-operator-dan-ekspresi-pemrogram.html>
- <https://fitrii98.wordpress.com/2018/10/14/materi-5/>
- <https://suryapradiptia.blogspot.com/2019/05/penggunaan-tipe-data-variabel-konstanta.html>
- <https://youtu.be/DZ27McvrhXI>

K. Evaluasi Soal

1. **double angka;** . kode program disamping merupakan tipe data...
 - a. Bilangan bulat
 - b. Bilangan riil**
 - c. Logika
 - d. Karakter
 - e. Struktur
2. Dibawah merupakan tipe data bilangan bulat adalah... **[C1]**
 - a. char
 - b. double
 - c. float
 - d. int**
 - e. boolean
3. Tipe data bahasa C++ untuk true false adalah... **[C1]**
 - a. String
 - b. Char
 - c. Boolean**
 - d. Byte
 - e. Real

4. Bilangan yang mengandung pecahan, paling sedikit harus ada satu digit angka sebelum dan sesudah titik decimal termasuk dalam tipe data... **[C4]**
 - a. Riil
 - b. Boolean
 - c. Integer
 - d. Longint
 - e. Byte
5. Penulisan variabel dalam c++ bersifat case sensitive artinya... **[C2]**
 - a. Huruf besar dan kecil diperhitungkan
 - b. Tanda spasi diperhitungkan
 - c. Tanda spasi diubah dengan underscore
 - d. Tanda spasi diubah dengan tanda strip (minus)
 - e. Tanda spasi diubah dengan tanda titik.

Padang Pariaman, Juli 2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Guru Mata Pelajaran

Asyrafil Huda