

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK N/S  
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan  
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar  
Kelas/Semester : X/Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2017/2018  
Materi Pokok : Konsep Dasar Algoritma  
Alokasi Waktu : 12 JP ( 3 Pertemuan)

**A. Kompetensi inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika** Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  
Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.  
Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

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

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Menerapkan alur logika pemrograman computer	3.1.1 Menjelaskan pengertian algoritma 3.1.2 Memahami algoritma pemrograman computer 3.1.3 Memahami struktur algoritma pemrograman computer 3.1.4 Menerangkan macam-macam bentuk algoritma pemrograman komputer
4.1 Membuat alur logika pemrograman komputer	4.1.1 Menggunakan struktur algoritma 4.1.2 Mengevaluasi kesalahan pembuatan algoritma 4.1.3 Mensimulasikan cara membuat alur logika pemrograman komputer

**C. Tujuan Pembelajaran**

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menjelaskan konsep logika pemrograman komputer dengan teliti
- Memahami konsep algoritma pemrograman komputer dengan tekun.
- Menjelaskan macam macam struktur algoritma pemrograman computer dengan cermat.
- Memahami struktur penulisan algoritma pemrograman computer dengan teliti
- Mengelompokan bentuk algoritma percabangan sesuai karakteristik dengan baik dan benar
- Mengelompokan bentuk algoritma perulangan dengan baik dan benar Mendemonstrasikan struktur algoritma dengan cermat dan teliti
- Menggunakan struktur algoritma untuk memecahkan masalah dengan cermat dan teliti

dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, displin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomukasi dan bekerjasama dengan baik.

- Peduli
- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- kreatif

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

- a. **Fakta:**
  - Algoritma
- b. **Konsep**
  - Algoritma adalah urutan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis dan logis
- c. **Prinsip**
  - Struktur algoritma terdiri dari 3, bagian yaitu
    - Judul Algoritma
    - Bagian Deklarasi
    - Bagian Deskripsi
- d. **Prosedur**
  - Membuat alur logika pemrograman komputer

2. Materi pembelajaran remedial

- pengertian algoritma
- struktur algoritma pemrograman komputer
- bentuk algoritma pemrograman komputer

3. Materi pembelajaran pengayaan

- Bahasa Algoritma

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Scientific Learning
- Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)
- Metode : Ceramah, Penugasan dan Peraktikum

F. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media/alat:


- Spidol
- Writeboard
- Laptop
- Infokus/Proyektor
- Bahan Tayang

2. Sumber Belajar

- Buku Guru Mata Pelajaran Pemrograman dasar SMK X Kurikulum 2013 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku siswa Mata Pelajaran Pemrograman dasar SMK X Kurikulum 2013 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Modul/bahan ajar,
- internet,
- Sumber lain yang relevan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 ( 4 x 45 menit )		Waktu
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>		<b>15 menit</b>
<b>Guru :</b> <b>Orientasi</b> ( <i>Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi)</i> )). <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li><li>• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li><li>• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.</li></ul> <b>Apersepsi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman</li></ul>		

<p>peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.</li><li>• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.</li><li>• Apabila <i>materi/tema/ projek</i> ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang:<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li><li>• Mengajukan pertanyaan.</li></ul> <p><b>Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari</li><li>• Menyampaikan garis besar cakupan materi</li><li>• Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan</li><li>• Membagi peserta didik menjadi 8 Kelompok (dengan setiap anggota kelompok berjumlah 4 - 5 orang).</li></ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>		
<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>130 menit</b>
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian (<i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)</i> pada topic</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul> <p>dengan cara :</p> <p>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan alat)/ <i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)</i></p> <p>Menayangkan gambar/foto tentang</p> <div><p>Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al-Khuwarizmi (780 M-850) Sumber: <a href="http://borryfonanda.wordpress.com/2010/04/04/penemu-angka-desimal-dan-algoritma/">http://borryfonanda.wordpress.com/2010/04/04/penemu-angka-desimal-dan-algoritma/</a></p></div> <p>❖ <b>Mengamati</b> <i>Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)</i></p> <p>Peserta didik bersama kelompoknya melakukan pengamatan dari permasalahan yang ada di buku paket berkaitan dengan materi</p>	

### Definisi Algoritma

Dilihat dari istilahnya algoritma, berasal dari nama seorang matematikawan muslim bernama Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al-Khuwarizmi (780 M-850), yang oleh orang barat menyebut Al-Khuwarizm sebagai *Algorism*, yang diartikan proses menghitung dengan angka arab. Salah satu karya beliau yang monumental adalah buku berjudul *Kitab Al Jabar Wal-Muqabala* yang artinya "Buku pemugaran dan pengurangan" (*The book of restoration and reduction*), yang menjadi cikal bakal istilah "Aljabar" (*Algebra*) yang dipakai hingga sekarang ini. Seiring dengan perkembangan jaman istilah 'Algorism' berubah menjadi *algorithm* yang kemudian diartikan sebagai metode perhitungan (komputasi) secara umum. Dalam bahasa Indonesia, kata *algorithm* diserap menjadi *algoritma*.



Abu Ja'far Muhammad Ibnu Musa Al-Khuwarizmi (780 M-850)  
Sumber:  
<http://borrylonanda.wordpress.com/2010/04/04/penemu-angka-desimal-dan-algoritma/>

Menurut definisi, algoritma adalah urutan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis dan logis. Dalam beberapa konteks, algoritma dapat diartikan urutan langkah-langkah yang spesifik (tertentu) untuk melakukan suatu pekerjaan. Jadi algoritma tidak hanya diartikan sebatas pada perhitungan dengan komputer saja tapi dapat diartikan lebih luas dalam kehidupan sehari-hari. Resep masakan adalah contoh algoritma yang ada di kehidupan sehari-hari. Petunjuk pemasangan AC, petunjuk perakitan komputer, petunjuk instalasi software, panduan pengisian token listrik, Jadwal acara kegiatan adalah berbagai bentuk algoritma yang ada di kehidupan sehari-hari.

Menurut makna yang pertama, algoritma adalah langkah-langkah logis penyelesaian masalah, artinya langkah-langkah dalam suatu algoritma harus logis, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dapat ditentukan nilai kebenarannya. Sebagai contoh dalam sebuah resep masakan, ada sebuah langkah "Rebus bahan x selama 30 menit" atau dalam merakit komputer, "sambungkan kabel VGA monitor dengan komputer". Dua langkah ini adalah langkah yang logis, karena jelas diketahui kebenarannya. Kalo si A merebus selama 15 menit saja maka dapat dikatakan langkahnya tidak sesuai atau salah, atau misalkan kabel VGA tidak tersambung maka jelas bahwa langkahnya tidak sesuai.

Langkah yang logis juga dapat diartikan pula tidak ambigu. Langkah "tambahkan garam secukupnya", merupakan contoh langkah atau proses yang ambigu atau bermakna ganda. Secukupnya bisa berarti setengah sendok teh, satu sendok teh atau satu sendok makan, tidak ada kriteria yang pasti, maka antara satu orang pengguna dengan yang bisa menghasilkan output yang tidak sama, dalam hal ini rasanya. Demikian juga misalkan dalam suatu algoritma ada perintah "Tambahkan x dengan sebuah bilangan", juga bermakna ambigu karena bilangan seperti apa yang harus ditambahkan apakah bilangan asli atau real, genap atau ganjil, tidak ada nilai yang pasti.

Selain itu penyusunan langkah-langkah harus sistematis, atau terstruktur menurut aturan/sistem tertentu sesuai dengan tujuan yang dicapai. Artinya langkah-langkah yang ada pada algoritma harus dapat diikuti atau ditelusuri dengan baik sehingga mencapai hasil akhir yang diinginkan. Oleh karena itu dalam suatu algoritma, biasanya setiap langkah diberikan nomer agar pengguna algoritma dapat mengikuti setiap instruksi yang diberikan dengan baik. Selain itu langkah-langkah dalam algoritma juga harus terbatas, artinya ia akan berhenti setelah melakukan sejumlah langkah. Karena tujuan dari algoritma adalah mencari penyelesaian. Jika sebuah algoritma mempunyai langkah yang tidak terbatas, ini berarti usaha mencari penyelesaian yang tidak kunjung berhasil. Maka dapat dikatakan algoritma tersebut sia-sia atau tidak berguna.

- ❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),(Literasi)  
Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan
  - *Pengertian algoritma*
- ❖ **Mendengar**  
Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan
  - *Pengertian algoritma*
- ❖ **Menyimak, Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mengamati permasalahan (literasi membaca) dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah (Karakter)**  
Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis

	besar/global tentang materi pelajaran mengenai : ➤ <i>Pengertian algoritma</i>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar <i>Berpikir kritis dan kreatif (4C) dengan sikap jujur, disiplin, serta tanggung jawab dan kerja sama yang tinggi (Karakter)</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku paket;</li><li>❖ Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami berdasarkan hasil pengamatan dari buku paket yang didiskusikan bersama kelompoknya;</li><li>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang :<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Apa fungsi Algoritma pada pemrograman computer?</i></li></ul></li></ul>	
Data collection (pengumpulan data)	<p>Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi (<i>Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab dan pantang menyerah (Karakter), literasi (membaca)</i>) yang dapat mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik dari buku paket maupun sumber lain seperti internet; melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian,</b></li><li>❖ <b>Wawancara dengan nara sumber</b></li><li>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b> Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li><li>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks,</b> Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li><li>❖ <b>Mempresentasikan ulang</b></li><li>❖ <b>Aktivitas:</b>(<i>Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C),</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati materi tentang Pengertian algoritma yang disampaikan oleh guru pada kegiatan mengamati</i></li><li>➤ <i>Peserta didik diminta untuk aktif bertanya tentang Pengertian algoritma pada kegiatan bertanya.</i></li><li>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas yang disediakan oleh guru</i></li></ul></li><li>❖ <b>Memperaktikan</b></li><li>❖ <b>Mendiskusikan</b> <i>Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu dan pantang menyerah (Karakter)</i><ul style="list-style-type: none"><li>➤</li></ul></li><li>❖ <b>Mengulang</b></li><li>❖ <b>Saling tukar informasi tentang :</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</li></ul>	
Data processing (pengolahan)	<p>Pendidik mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah (<i>Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C),</i>)</p>	



Data)	<p>Selama peserta didik bekerja di dalam kelompok, pendidik memperhatikan dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat diskusi, dan mengarahkan bila ada kelompok yang melenceng jauh pekerjaannya dan bertanya (<i>Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah</i>) apabila ada yang belum dipahami, bila diperlukan pendidik memberikan bantuan secara klasikal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul>yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya.</li><li>❖ <b>Mengolah informasi</b> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</li><li>❖ <b>Pesertadidik</b> mengerjakan beberapa soal mengenai<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li></ul>	
Verification (pembuktian)	<p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li></ul> <p><b>antara lain dengan</b> : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</li><li>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li><li>❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</li><li>❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</li><li>❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang<ul style="list-style-type: none"><li>➢ <i>Pengertian algoritma</i></li></ul></li><li>❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.</li><li>❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.</li><li>❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</li></ul>	
<p><b>Catatan :</b> <b>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</li><li>• Mengagendakan pekerjaan rumah.</li><li>• Mengagendakan projek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li></ul> <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan sementara berdasarkan hasil temuan tentang konsep pertidaksamaan rasional dan irasional, melalui reviu indikator yang hendak dicapai.</li><li>• Memberikan tugas kepada peserta didik, dan mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya maupun mempersiapkan diri menghadapi tes/</li></ul>		<b>15 menit</b>

evaluasi akhir di pertemuan berikutnya	
• Memberi salam.	

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

a. Sikap

- 1) Observasi (Jurnal)
- 2) Penilaian Diri
- 3) Penilaian Antar Teman

b. Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
  - Uraian/esai
- 2) Tes Lisan
  - ▲ Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.

c. Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara
  - ▲ Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok
  - ▲ Menyimak tayangan/demo tentang materi pokok
- 2) Portofolio / unjuk kerja
- 3) Produk,
- 4) Praktik

2. Instrumen Penilaian

- a. Pertemuan Pertama (Terlampir)
- b. Pertemuan Kedua (Terlampir)
- c. Pertemuan Ketiga (Terlampir)

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
  - Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD nya belum tuntas
  - Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
  - Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

b. Pengayaan

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
  - Siwa yang mencapai nilai  $n(ketuntasan) < n < n(maksimum)$  diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
  - Siwa yang mencapai nilai  $n > n(maksimum)$  diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

....., 17 Juli 2017

Mengetahui  
Kepala SMK N/S

Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP/NRK.

.....  
NIP/NRK.