

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kurikulum Merdeka Berbasis Cinta | Informatika - Algoritma & Pemrograman

<b>Madrasah</b>	MTs. Ahmad Yani Jabung
<b>Kelas/Semester</b>	VII / Genap
<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika
<b>Tanggal PBM</b>	Kamis, 21 Mei 2026
<b>Alokasi Waktu (JP)</b>	2 JP (80 menit)
<b>Topik Pembelajaran</b>	LKPD Algoritma dan Pemrograman (Pengantar Coding & Logika)
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep dasar algoritma dan bahasa pemrograman sebagai alat penyelesaian masalah.</li> <li>Mengidentifikasi manfaat pemrograman dalam mengembangkan kreativitas dan berpikir komputasional.</li> <li>Menerapkan logika sederhana melalui simulasi Scratch, robotik, dan board game coding.</li> </ul>

### 8 Dimensi Profil Lulusan (DPL) yang Relevan

1. Beriman & Bertakwa kepada Tuhan YME	<input type="checkbox"/>
2. Bergotong royong	<input type="checkbox"/> (kegiatan mandiri)
3. Kreatif	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Bernalar Kritis	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Mandiri	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Berkebinekaan Global	<input type="checkbox"/>
7. Cinta Tanah Air & Kearifan Lokal	<input checked="" type="checkbox"/> (pemanfaatan teknologi untuk Indonesia)
8. Cinta Ilmu Pengetahuan & Ketekunan	<input checked="" type="checkbox"/>

Kegiatan	Deskripsi & Nilai Cinta (Kurikulum Berbasis Cinta)
Pendahuluan (Awal) Stimulus + Apersepsi	<p><b>Stimulus:</b> Guru menampilkan video pendek robot bergerak sesuai perintah (kode sederhana). "Apa yang membuat robot bisa bergerak?"</p> <p><b>Apersepsi:</b> Tanya jawab tentang pengalaman bermain game atau puzzle logika. Mengingatkan bahwa coding adalah bahasa memberi instruksi.</p> <p><b>Nilai Cinta:</b> Cinta terhadap proses berpikir logis sebagai bentuk kasih sayang kepada ilmu. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan hangat.</p>
Kegiatan Inti (Mengerjakan LKPD Mandiri)	<p><b>Model Pembelajaran: Mandiri (individual)</b> Guru membagikan LKPD berisi 5 soal konsep algoritma &amp; pemrograman. Setiap siswa mengerjakan sendiri (tanpa diskusi kelompok, fokus pribadi).</p> <p><b>Soal LKPD:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Apa pengertian bahasa pemrograman dan fungsi utamanya?</li> <li>Mengapa belajar programming bermanfaat untuk kreativitas?</li> <li>Sebutkan dua metode menjalankan Scratch dan jelaskan perbedaannya!</li> <li>Sebutkan langkah-langkah sederhana dalam bermain coding robotik!</li> <li>Bagaimana permainan papan (board game) dapat membantu belajar konsep coding!</li> </ol> <p><b>Durasi pengerjaan ± 45 menit.</b> Guru berkeliling memberikan motivasi individual dan menekankan kemandirian serta kejujuran.</p>

	<p>♥ <b>Nilai Cinta:</b> Cinta pada ketekunan, kemandirian, dan keberanian mengeksplorasi gagasan baru. Siswa dilatih bertanggung jawab pada belajarnya sendiri.</p>
<p>Penutup (Evaluasi &amp; Tugas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa membahas kunci jawaban singkat secara interaktif (tanya jawab lisan).</li> <li>• <b>Evaluasi:</b> Mengumpulkan LKPD sebagai nilai formatif. <b>KKM = 75</b>. Nilai &lt; 75 → remedial (soal konsep serupa + latihan Scratch). Nilai ≥ 75 → pengayaan: membuat flowchart sederhana tentang aktivitas harian.</li> <li>• Tugas: Mencari tahu satu bahasa pemrograman selain Scratch (Python, Blockly).</li> <li>• Menutup dengan doa dan pesan: "Dengan cinta pada coding, kita ciptakan masa depan cerdas."</li> </ul>

📊 <b>Asesmen (Awal/Proses/Akhir)</b>	
<b>Awal (Diagnostik)</b>	Pertanyaan singkat: "Pernahkah kalian memberi perintah ke komputer?" skala 1-4 (pemahaman awal).
<b>Proses</b>	Observasi keseriusan, ketepatan menjawab soal-soal konsep, kemandirian. Rubrik (kelengkapan jawaban, kejelasan contoh).
<b>Akhir (formatif)</b>	Penilaian LKPD: tiap soal skor 20 (skor maks 100). Kriteria: 85-100 (sangat baik), 75-84 (baik), <75 (remidi). Indikator: pemahaman definisi, analisis manfaat, perbedaan metode Scratch, urutan robotik, analogi board game.

📱 <b>Pemanfaatan Digital</b>	Video tutorial Scratch dari YouTube (animasi interaktif), simulasi Code.org, board game digital "Robot Turtles" (opsional). QR code untuk materi tambahan algoritma. Google Forms untuk kuis pengayaan.
🌱 <b>Pengalaman Belajar &amp; Lingkungan</b>	Lingkungan kelas yang nyaman dengan poster "Coding untuk Semua". Siswa duduk individual namun tetap saling menghargai. Tersedia laptop/chromebook untuk demo Scratch, papan tulis interaktif untuk menjelaskan flowchart.
🤝 <b>Praktik Pedagogis &amp; Kemitraan</b>	Kolaborasi dengan komunitas coding lokal (Codercamp) secara virtual, orang tua dilibatkan untuk mendampingi remedial, serta kunjungan perpustakaan digital. Kerjasama dengan MGMP Informatika untuk bank soal pengayaan.

### 🔑 **Kunci Jawaban LKPD (Pegangan Guru)**

1. **Pengertian bahasa pemrograman:** Bahasa yang digunakan untuk memberikan instruksi ke komputer agar melakukan tugas tertentu. Fungsi utamanya adalah membuat program (aplikasi, game, simulasi) dan memecahkan masalah komputasi.
2. **Belajar programming bermanfaat untuk kreativitas:** Dengan coding kita bisa menciptakan karya digital sendiri (game, animasi, website), melatih imajinasi untuk menyelesaikan masalah dengan cara baru, serta mengubah ide menjadi kenyataan interaktif.
3. **Dua metode menjalankan Scratch:** (1) *Scratch Online* (via browser di website [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu), tanpa instalasi), (2) *Scratch Offline Editor* (aplikasi desktop yang diunduh, bisa digunakan tanpa internet). Perbedaan: online butuh koneksi internet dan update otomatis, offline bisa dipakai kapan saja tanpa jaringan.
4. **Langkah sederhana dalam coding robotik:** a) Menentukan tujuan gerakan robot, b) Menuliskan algoritma/langkah perintah (maju, mundur, belok), c) Mentransfer kode ke mikrokontroler/robot, d) Uji coba dan debugging jika error, e) Finishing gerakan sesuai misi.
5. **Permainan papan (board game) membantu belajar konsep coding:** Board game seperti "Robot Turtles" atau "Coding Farmers" mengajarkan logika sequence, conditional, debugging secara fisik. Pemain menyusun kartu instruksi, melatih algoritma tanpa komputer, serta meningkatkan pemahaman abstrak menjadi konkret dan menyenangkan.

Catatan: Guru dapat memberi nilai plus jika siswa memberikan contoh kreatif tambahan pada soal nomor 2 dan nomor 5.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Muroihatul Jannah, M.Pd

Jabung, 21 Mei 2026  
Guru Mata Pelajaran

Siti Kurniawati, S.Pd