

**KELOMPOK 1:**

1. Juniargo Ponco Risma Wirandi
2. Prawidana Kurniawan
3. Afa Wibowo
4. Retno Darmawati
5. Adaniar Rizqy

**1. INFORMASI UMUM**

|  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Nama Sekolah</b>  | : | SMK Negeri 2 Malang   |
| <b>Mata Pelajaran</b>  | : | Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim  |
| <b>Penyusun</b>  | : | Kelompok 1  |
| <b>Tahun Penyusunan</b>  | : | 2023  |
| <b>Fase / Kelas</b>  | : | E / X   |
| <b>Elemen</b>  | : | Proses bisnis menyeluruh bidang pengembangan perangkat lunak dan gim  |
| <b>Capaian Pembelajaran</b>  | : | Peserta didik mampu mendeskripsikan proses perencanaan, analisis, desain, implementasi, integrasi, pemeliharaan, pemasaran, dan distribusi perangkat lunak dan gim termasuk di dalamnya adalah penerapan budaya mutu, Keselamatan dan Kesehatan kerja serta Lingkungan hidup (K3LH), manajemen proyek, serta pemahaman terhadap kebutuhan pelanggan, keinginan pelanggan, dan validasi sesuai dengan user experience (UX) |
| <b>Materi Pokok</b>  | : | <ul style="list-style-type: none"><li>• Konsep perencanaan, analisis, desain, implementasi, integrasi, pemeliharaan, pemasaran dan distribusi perangkat lunak dan gim, Budaya Mutu</li></ul>  |
| <b>Jumlah Peserta Didik</b>  | : | 36 Siswa  |
| <b>Alokasi Waktu</b>   | : | 18 JP (3 x pertemuan)   |
| <b>Kompetensi Awal</b>   | : | Sebelum mempelajari modul ini peserta didik harus memahami : <ul style="list-style-type: none"><li>• Pernah menggunakan aplikasi perangkat lunak dan gim di kehidupan sehari-hari.</li></ul>  |
| <b>Profil Pelajar Pancasila</b>  | : | <ul style="list-style-type: none"><li>• Berpikir Kritis dalam menganalisis dari perencanaan sampai maintenance perangkat lunak dan gim</li><li>• Kreatif dalam mempresentasikan perencanaan sampai maintenance perangkat lunak ada gim.</li><li>• Berkebinekaan Global dalam menerima pendapat, kritik dan saran dari teman dan guru</li></ul>  |
| <b>Sarana dan Prasarana</b>  | : |   |
| <b>a. Sarana</b>   |   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Alat</li><li>• Bahan</li><li>• Perkiraan Biaya</li></ul>                                     |   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Gawai (laptop/<i>handphone</i>)</li><li>• Kertas HVS, buku tulis</li><li>• Biaya kuota internet dan alat tulis</li></ul>  |
| <b>b. Prasarana</b>  |   |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Sumber ajar</li><li>• Media ajar</li><li>• Lingkungan Belajar</li><li>• Alternatif</li></ul> |   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Buku paket, modul, searching tools</li><li>• Internet, LMS</li><li>• Ruang laboratorium komputer</li></ul>  |

|                             |   |   |
|-----------------------------|---|---|
| <b>Target Peserta Didik</b> | : | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik reguler/tipikal</li> <li>• Peserta didik dengan kesulitan belajar</li> <li>• Peserta didik dengan pencapaian tinggi</li> </ul> |
| <b>Program Keahlian</b>     | : | Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim  |
| <b>Model Pembelajaran</b>   | : | <i>Discovery Learning</i>   |
| <b>Moda Pembelajaran</b>    | : | <i>Blended Learning</i>   |
| <b>Metode Pembelajaran</b>  | : | Diskusi, presentasi   |

## 2

## KOMPONEN INTI

|                               |   |   |
|-------------------------------|---|---|
| <b>A. Tujuan Pembelajaran</b> | : | 1. Mendeskripsikan dan menerapkan perencanaan, analisis, desain, implementasi, integrasi, pemeliharaan, pemasaran dan distribusi perangkat lunak dan gim menggunakan model pengembangan perangkat lunak dan mempresentasikan  |
| <b>B. Pemahaman Bermakna</b>  | : | 2. Peserta didik memahami perkembangan perangkat lunak dan gim  |
| <b>C. Pertanyaan Pemantik</b> | : | 1. Pernahkah Anda menggunakan aplikasi perangkat lunak dan gim?<br>2. Berikan contoh-contoh aplikasi perangkat lunak dan gim!<br>3. Apakah kamu tahu bagaimana cara membuat aplikasi perangkat lunak dan gim?<br>4. Sebutkan aplikasi perangkat lunak dan gim yang terbaru! |

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| a. Kegiatan Pendahuluan  | b. Kegiatan Inti  |
|--|---|
| 1. Peserta didik menjawab salam guru<br>2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa<br>3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar<br>4. Peserta didik menyimak Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disampaikan oleh guru<br>5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru<br>6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan | 1. Peserta didik menyimak video mengenai perkembangan perangkat lunak dan gim.<br>2. Peserta menyimak pertanyaan yang disampaikan oleh guru setelah melihat tayangan video tadi.<br>3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru dengan tepat dan antusias<br>4. Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3-4 orang, kemudian tiap kelompok mengerjakan<br>5. Peserta didik berdiskusi dalam |

| a. Kegiatan Pendahuluan  | b. Kegiatan Inti   |
|--|--|
| <p>materi yang akan dibahas</p> <p>7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan</p> | <p>kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik</p> <p>6. Peserta didik mencari, menemukan dan mencatat informasi tentang materi yang ditugaskan dengan penuh antusias dan berpikir kritis</p> <p>7. Peserta didik mendiskusikan untuk menentukan informasi yang tepat dan sesuai dengan tugas yang diberikan</p> <p>8. Peserta didik menganalisa dan membandingkan paparan materi yang telah diungkapkandalam kelompoknya dengan cermat dan tepat</p> <p>9. Setiap kelompok melaporkan hasil diskusi dengan presentasi hasil tugasnya</p> <p>10. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD dan simulasi dengan komunikasi yang baik dan penuh antusias</p> <p>11. Peserta didik yang lain memberikan tanggapan terhadap presentasi temannya dengan cermat dan lugas</p> <p>12. Peserta didik menerima tanggapan dari peserta didik lain dan guru</p> <p>13. Peserta didik memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru atau peserta didik lain</p> <p>14. Peserta didik memberikan tepuk tangan pada kelompok yang sudah tampil mempresentasikan hasil diskusinya</p> |

| c. Kegiatan Penutup dan Refleksi Peserta Didik   | d. Refleksi Guru   |
|--|--|
| <p>1. Peserta didik membuat rangkuman / simpulan terkait dengan materi yang dipelajari pada hari ini dengan penuh antusias, cermat dan tepat</p> | <p>1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?</p> <p>2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p>3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat</p> |

|   |   |
|---|---|
| 2. Peserta didik menjawab soal post test dengan cermat dan tepat<br>3. Peserta didik menerima penilaian/refleksi hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan beberapa pertanyaan :<br>a. Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?<br>b. Apa yang Anda lakukan untuk memperbaiki hasil belajar Anda?<br>c. Dengan pembelajaran hari ini, hidup saya lebih bermakna. (ya/tidak)<br>4. Peserta didik menyimak rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya<br>5. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan “Doa” dan salam penutup | diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?<br>4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?<br>5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?<br>6. Apakah seluruh siswa dapat dianggap tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?<br>7. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi? |
|---|---|

#### E. ASESMEN

| Jenis      | Bentuk                   |                 |                         |
|------------|--------------------------|-----------------|-------------------------|
|            | Profil Pelajar Pancasila | Tertulis        | Performa                |
| Diagnostik | Penilaian diri           | Jawaban singkat |                         |
| Formatif   |                          |                 | Presentasi dan simulasi |
| Sumatif    |                          |                 |                         |

#### F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

| PENGAYAAN  |
|--|
| <p>Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan, diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik yang mencapai nilai <math>n</math> (ketuntasan) <math>&gt; n &gt; n</math> (maksimum) diberikan materi masih dalam cakupan CP dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.</li> <li>Peserta didik yang mencapai nilai <math>n &gt; n</math> (maksimum) diberikan materi melebihi cakupan CP dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan. Soal-soal yang diberikan untuk mereka jawab adalah soal-soal yang belum mampu mereka tuntaskan pada saat mengikuti Penilaian Harian dan soal lainnya yang relevan yang diberikan oleh guru. Nilai yang diberikan sebagai nilai akhir pada CP ini bagi para peserta didik yang menempuh perbaikan adalah nilai akhir yang berhasil diraih dan dengan pertimbangan lainnya dari guru.</li> </ol> |

## REMIDIAL

Program remedial diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Bagi para peserta didik ini, bila memungkinkan akan diberikan “review” pembelajaran atau bahkan pembelajaran ulang sehingga lebih memantapkan mereka untuk menempuh perbaikan pada tahap remedial. Soal-soal yang diberikan untuk mereka jawab adalah soal-soal yang belum mampu mereka tuntaskan pada saat mengikuti Penilaian Harian. Nilai yang diberikan sebagai nilai akhir pada CP ini bagi para peserta didik yang menempuh remedial adalah nilai akhir yang berhasil diraih dan dengan pertimbangan lainnya dari guru