

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Pertemuan Ke-** : 1,2  
**Alokasi Waktu** : 4 x 45 Menit  
**Standar Kompetensi** : Memahami pemrograman visual berbasis desktop  
**Kompetensi Dasar** : Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman

**Indikator :**

- Menjelaskan Macam-macam software pemrograman visual berbasis desktop (Jujur)
- Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman (Jujur)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Menyebutkan dan menjelaskan Macam-macam software pemrograman visual berbasis desktop
- Menyiapkan software pemrograman visual berbasis desktop
- Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman

**C. Materi Ajar :**

Dasar - dasar pemrograman visual berbasis desktop

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

Pertemuan Ke 1

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi tentang <i>Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman</i> kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li><li>4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang <i>IDE aplikasi bahasa pemrograman</i></li></ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	<p>Kegiatan inti</p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li><li>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang <i>IDE aplikasi bahasa pemrograman</i></li><li>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman</li></ol>	70'	Diskusi & Pengamatan

	<p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri</b> dan <b>bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai IDE aplikasi bahasa pemrograman</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang IDE aplikasi bahasa pemrograman dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Belajar Sendiri Pemrograman Database Visual Basic Dalam SQL Server 7.0 dan SQL server 2005 “M. Agus J. Alam”
- BSE Jilid2 “Aunur R. Mulyanto”
- Komputer
- LCD
- Modul pembelajaran :  
[https://drive.google.com/file/d/1DBDMt\\_Z5RnK83QSSCookQ3JGgwivhbIC/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1DBDMt_Z5RnK83QSSCookQ3JGgwivhbIC/view?usp=sharing)
- Video mateti : <https://youtu.be/dV-7xO5M4PA>

#### G. Penilaian :

Tertulis

- Soal/Instrumen
  1. Sebutkan 3 edisi visual basic pada visual studio!
  2. Apa yang dimaksud visual basic IDE
  3. Apa fungsi standart toolbar
  4. Apa fungsi project Window!

Kisi-kisi

Kompetensi/ Sub Kompetensi	Indikator	No Soa I	Bentu k Soal		Tingkat Kesulitan			Aspek Kognitif					
			P G	U	Md	S d	S k	I	P	P n	A	S	E

Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman	Menyebutkan Macam-macam software pemrograman visual berbasis desktop (Jujur)	1		√	√			√	√				
	Menjelaskan Macam-macam software pemrograman visual berbasis desktop (Jujur)	2		√	√			√	√				
	Menyiapkan software pemrograman visual berbasis desktop (Kreatif)	3		√		√		√	√				
	Menjelaskan IDE aplikasi bahasa pemrograman (Jujur)	4		√			√		√	√			

Ket : PG : Pilihan Ganda  
U : Uraian

Md : Mudah  
Sd : Sedang  
Sk : Sukar

I : Ingatan  
P : Pemahaman  
Pn : Penerapan

A : Analisa  
S : Sintesa  
E : Evaluasi

#### KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor Butir	Skor Maks
1	Standart Edition Professional edition Enterprise Edition	2,5	2,5
2	Visual basic IDE adalah tampilan antar muka program dengan pengguna yang sudah bersufat GUI	2,5	2,5
3	Standart toolbar berfungsi untuk menyediakan fasilitas yang umum digunakan oleh programmer ketika sedang mendesain aplikasi	2,5	2,5
4	Dengan adanya project window dapat melihat form atau objek apa saja yang ada dalam suatu proyek	2,5	2,5
		10	10

#### \*Catatan

Dari hasil analisis  
Bagi yang nilai di bawah KKM maka remidi  
Bagi yang nilainya KKM maka Pengayaan  
Bagi yang nilainya lebih dari KKM bisa Belajar materi selanjutnya

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Pertemuan Ke** : 3  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit  
**Standar Kompetensi** : Memahami pemrograman visual berbasis desktop  
**Kompetensi Dasar** : Menjelaskan objek aplikasi bahasa pemrograman

**Indikator :**

- Menjelaskan prinsip pokok pemrograman berbasis GUI (Jujur)
- Menjelaskan Objek, properti, method dan even.(Jujur)
- Menjelaskan project yang biasa digunakan (Jujur)
- Menjelaskan komponen yang digunakan.(Jujur)
- Menjelaskan komponen properties. (Jujur)
- Menjelaskan even dengan kode program(Jujur)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Menjelaskan prinsip pokok pemrograman berbasis GUI
- Menjelaskan Objek, properti, method dan even
- Menjelaskan Project yang biasa digunakan
- Menjelaskan Komponen yang digunakan
- Menjelaskan Komponen properties
- Menjelaskan Even dengan kode program

**C. Materi Ajar :**

- prinsip pokok pemrograman berbasis GUI

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi <i>tentang</i> objek aplikasi bahasa pemrograman kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li><li>4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang objek aplikasi bahasa pemrograman</li></ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <b>a. Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li><li>2. Siswa berdiskusi dan praktek secara <b>komunikatif</b> <i>tentang</i> objek aplikasi bahasa pemrograman</li><li>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan</b></li></ol>	70'	Diskusi,praktek & Pengamatan

	<p><b>bertanggungjawab</b> tentang objek aplikasi bahasa pemrograman</p> <p>b. <b>Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan praktek secara <b>mandiri</b> dan <b>bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai objek aplikasi bahasa pemrograman</li> </ol> <p>c. <b>Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang pengertitan objek aplikasi bahasa pemrograman dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Belajar Sendiri Pemrograman Database Visual Basic Dalam SQL Server 7.0 dan SQL server 2005 “M. Agus J. Alam”
- BSE Jilid2 “Aunur R. Mulyanto”
- Komputer
- LCD
- Modul materi :  
<https://drive.google.com/file/d/1YpU9OmvZtJ6tDDFHBMp4FnCkbfjByGg0/view?usp=sharing>
- Video materi <https://youtu.be/WjcCBR0dblo>

#### G. PENILAIAN

- Tes Tanya Jawab  
Berikan contoh dari event dan Method  
Tes Praktek  
Buatlah kotak *input* yang akan menampilkan “Have fun With VB”
- Tes Tertulis  
Soal/Instrumen
  1. Apa yang anda ketahui tentang project
  2. Apa pengertian method
  3. Apa pengertian even
  4. sebutkan 2 pokok prinsip pengembangan aplikasi

Kisi-kisi

Kompetensi/ Sub Kompetensi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal		Tingkat Kesulitan			Aspek Kognitif					
			P G	U	Md	S d	S k	I	P	P n	A	S	E
Menjelaskan objek aplikasi bahasa pemrograman	Menjelaskan Objek, properti, method dan even.(Jujur)	1		√	√			√	√				
	Menjelaskan project yang biasa digunakan (Jujur)	2		√	√			√	√				
	Menjelaskan komponen yang digunakan.(Jujur)	3		√		√		√	√				
	Menjelaskan komponen properties. (Jujur)	4		√			√		√	√			

Ket : PG : Pilihan Ganda  
U : Uraian

Md : Mudah  
Sd : Sedang  
Sk : Sukar

I : Ingatan  
P : Pemahaman  
Pn : Penerapan

A : Analisa  
S : Sintesa  
E : Evaluasi

KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor Butir	Skor Maks
1	Project adalah sekumpulan modul/ program aplikasi itu sensiri	2,5	2,5
2	Method adalan sesuatu set perintah seperti fungsi dan prosedur, ntetapi sudah tersedia dalam project	2,5	2,5
3	Even adalah peristiwa atau kejadian yang diterima oleh object	2,5	2,5
4	Prinsip pokok pengembangan aplikasi adalah visual design dan event-driven programming.	2,5	2,5
		10	10

\*Catatan

Dari hasil analisis  
Bagi yang nilai di bawah KKM maka remidi  
Bagi yang nilainya KKM maka Pengayaan  
Bagi yang nilainya lebih dari KKM bisa Belajar materi selanjutnya

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG
- Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual
- Kelas / Semester** : XI/3
- Pertemuan Ke** : 4
- Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit
- Standar Kompetensi** : Memahami pemrograman visual berbasis desktop
- Kompetensi Dasar** : Menjelaskan user interface aplikasi bahasa pemrograman

**Indikator :**

- Menjelaskan Form dan kontrol (Jujur)
- Menjelaskan even driven programming (Jujur)
- Membuat project baru (Kreatif)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Menjelaskan Form dan kontrol
- Menjelaskan Even driven programming
- Membuat dan menjelaskan Project baru

**C. Materi Ajar :**

- Pengenalan Form, Kontrol, even, driven

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi user interface aplikasi bahasa pemrograman kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li><li>4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang user interface aplikasi bahasa pemrograman</li></ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"><li>a. <b>Eksplorasi</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li><li>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang user interface aplikasi bahasa pemrograman Masing\</li></ol></li></ol>	70'	Diskusi ,praktek& Pengamatan

	<p>3. masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang user interface aplikasi bahasa pemrograman</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai user interface aplikasi bahasa pemrograman</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang pengertian user interface aplikasi bahasa pemrograman dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Belajar Sendiri Pemrograman Database Visual Basic Dalam SQL Server 7.0 dan SQL server 2005 "M. Agus J. Alam"
- BSE Jilid2 "Aunur R. Mulyanto"
- Komputer
- Materi <https://drive.google.com/file/d/1PCDbdcAbGYmI8BVLtFY1UP9s-WII8FGR/view?usp=sharing>
- Video <https://youtu.be/v3bu9mxRogs>

#### G. Penilaian :

- Tes Praktek  
Buatlah program untuk menghitung perkalian 2 bilangan dan menampilkan hasilnya di messagebox
- Tes Tertulis  
Soal/Instrumen
  1. Apa pengertian form
  2. Apa kepanjangan dari GUI
  3. Apa yang anda ketahui tentang event driven programing



4. Mengapa suatu aplikasi dikatakan event driven programming

Kisi-kisi

Kompetensi/ Sub Kompetensi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal		Tingkat Kesulitan			Aspek Kognitif					
			P G	U	Md	S d	S k	I	P	P n	A	S	E
Menjelaskan user interface aplikasi bahasa pemrograman	Menjelaskan Form dan kontrol (Jujur)	1		√	√			√	√				
	Menjelaskan even driven programming (Jujur)	2		√	√			√	√				
	Membuat project baru (Kreatif)	3		√		√		√	√				
	Membuat project baru (Kreatif)	4		√			√		√	√			

Ket : PG : Pilihan Ganda  
U : Uraian

Md : Mudah  
Sd : Sedang  
Sk : Sukar

I : Ingatan  
P : Pemahaman  
Pn : Penerapan

A : Analisa  
S : Sintesa  
E : Evaluasi

KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor Butir	Skor Maks
1	Form adalah sebuah tempat kita membuat aplikasi atau interface yang bersifat GUI	2,5	2,5
2	GUI adalah Grapic User Interface	2,5	2,5
3	Event driven programming adalah Pemrograman suatu aplikasi bukanlah sesuatu yang mudah, namun ada sebuah metodologi yang tidak boleh kita tinggalkan.	2,5	2,5
4	Karena bukan aplikasi yang menentukan alur namun kejadian (event) yang disebabkan oleh pengguna yang menentukan alur dari aplikasi.	2,5	2,5
		10	10

\*Catatan

Dari hasil analisis  
Bagi yang nilai di bawah KKM maka remidi  
Bagi yang nilainya KKM maka pengayaan  
Bagi yang nilainya lebih dari KKM bisa Belajar materi selanjutnya

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit  
**Pertemuan Ke-** : 5  
**Standar Kompetensi** : Memahami pemrograman visual berbasis desktop  
**Kompetensi Dasar** : Menjelaskan tipe file

**Indikator :**

- Menjelaskan tipe data, variable dan konstanta (Jujur)
- Menjelaskan macam-macam operator(Jujur)
- Menjelaskan struktur control program(Jujur)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Menjelaskan jenis-jenis tipe data, variabel, konstanta dan Arrays
- Menjelaskan Control structure program pada VB
- Menjelaskan dan mengaplikasikan Fungsi dan prosedur
- Menjelaskan Konsep OLE dan DDE
- Melakukan pembuatan program sederhana dengan fungsi OLE dan DDE

**C. Materi Ajar :**

- Pengantar Dasar dan Struktur program visual basic
- Tipe data, variable dan konstanta
- Operator
- Struktur control program

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi <i>tentang Tipe File</i> kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li></ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab

	4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang <i>Tipe File</i>		
2	<p>Kegiatan inti</p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li> <li>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang <i>Tipe File</i></li> <li>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang <i>Tipe File</i></li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai <i>Tipe File</i></li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang <i>Tipe File</i> dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>	70'	Diskusi ,praktek& Pengamatan
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Belajar Sendiri Pemrograman Database Visual Basic Dalam SQL Server 7.0 dan SQL server 2005 "M. Agus J. Alam"
- BSE Jilid2 "Aunur R. Mulyanto"
- Komputer
- Materi <https://docs.google.com/document/d/1-JBbfzkt27Qy6pVrX5xR4DCg-KkUvptuErBHGMpVFTQ/edit?usp=sharing>

#### G. Penilaian :

- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Tes Tertulis

### Soal/Instrumen

1. Apa fungsi dari variabel
2. Berapakah ukuran bytes pada tipe Integer
3. Berapakah range dari integer
4. Berapakah range dari bytes

### Kisi-kisi

Kompetensi/ Sub Kompetensi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal		Tingkat Kesulitan			Aspek Kognitif					
			P G	U	Md	S d	S k	I	P	P n	A	S	E
Menjelaskan tipe file	Menjelaskan tipe data, variable dan konstanta (Jujur)	1		√	√			√	√				
	Menjelaskan macam-macam operator(Jujur)	2		√	√			√	√				
	Menjelaskan struktur control program(Jujur)	3		√		√		√	√				
	Menjelaskan struktur control program(Jujur)	4		√			√		√	√			

Ket : PG : Pilihan Ganda  
U : Uraian

Md : Mudah  
Sd : Sedang  
Sk : Sukar

I : Ingatan  
P : Pemahaman  
Pn : Penerapan

A : Analisa  
S : Sintesa  
E : Evaluasi

### KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor Butir	Skor Maks
1	Variable digunakan untuk menampung data	2,5	2,5
2	2 bytes	2,5	2,5
3	-32768 – 32767	2,5	2,5
4	0 -255	2,5	2,5
		10	10

### \*Catatan

Dari hasil analisis  
Bagi yang nilai di bawah KKM maka remidi  
Bagi yang nilainya KKM maka pengayaan  
Bagi yang nilainya lebih dari KKM bisa Belajar materi selanjutnya

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Pertemuan Ke-** : 6 & 7  
**Alokasi Waktu** : 4 x 45 Menit  
**Standar Kompetensi** : Memahami pemrograman visual berbasis desktop  
**Kompetensi Dasar** : Menjalankan aplikasi

**Indikator :**

- Menerapkan tipe data, variable dan konstanta dan Macam-macam operator (Kreatif)
- Membuat macam-macam struktur control program (Kerja Keras)
- Membuat prosedur dan fungsi (Kerja Keras)
- Menjalankan aplikasi (Mandiri)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Menerapkan Tipe data, variable dan konstanta dan Macam-macam operator
- Membuat Macam-macam struktur control program
- Membuat dan menjelaskan prosedur dan fungsi
- Aplikasi disimpan dan dijalankan

**C. Materi Ajar :**

- Tipe data, variable dan konstanta
- Operator
- Struktur control program
- Prosedur dan fungsi
- Materi [https://drive.google.com/file/d/10\\_5jmgl8zjIbosikMAIkle\\_NiPnoYxph/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/10_5jmgl8zjIbosikMAIkle_NiPnoYxph/view?usp=sharing)

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : 1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b> . 2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan apersepsi <i>Struktur Kontrol Program</i> kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya 4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang <i>Struktur Kontrol Program</i>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <b>a. Eksplorasi</b> 1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.	70'	Diskusi,praktek & Pengamatan

	<p>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang <i>Struktur Kontrol Program</i></p> <p>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang <i>Struktur Kontrol Program</i></p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <p>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</p> <p>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai <i>Struktur Kontrol Program</i></p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</p> <p>2. Guru memberikan penguatan <i>Struktur Kontrol Program</i> dengan <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</p>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</p> <p>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</p> <p>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</p> <p>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</p>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Belajar Sendiri Pemrograman Database Visual Basic Dalam SQL Server 7.0 dan SQL server 2005 “M. Agus J. Alam”
- BSE Jilid2 “Aunur R. Mulyanto”

#### G. Penilaian :

Tanya Jawab

Apa pengertian Konstanta

Apa Pengertian Variable

Sebutkan Macam – Macam Operator

Tes Tertulis

Tes praktek

Soal/Instrumen

1. Pencabangan GoSub...return ndigunakan untuk?
2. Sebutkan 3 kontrol pemrograman
3. Tuliskan pernyataan Exit
4. Jelaskan pernyataan dari End

Kisi-kisi

Kompetensi/ Sub Kompetensi	Indikator	No Soal	Bentuk Soal		Tingkat Kesulitan			Aspek Kognitif					
			P G	U	Md	S d	S k	I	P	P n	A	S	E
Menjalankan aplikasi	Menerapkan tipe data, variable dan konstanta dan Macam-macam operator (Kreatif)	1		√	√			√	√				
	Membuat macam-macam struktur control program(Kerja Keras)	2		√	√			√	√				
	Membuat prosedur dan fungsi (Kerja Keras)	3		√		√		√	√				
	Menjalankan aplikasi (Mandiri)	4		√			√		√	√			

Ket : PG : Pilihan Ganda  
U : Uraian

Md : Mudah  
Sd : Sedang  
Sk : Sukar

I : Ingatan  
P : Pemahaman  
Pn : Penerapan

A : Analisa  
S : Sintesa  
E : Evaluasi

KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No Soal	Kunci Jawaban	Skor Butir	Skor Maks
1	Pencabangan GoSub...return ndigunakan untuk mencabang tanpa syarat ke suatu sub rutin	2,5	2,5
2	Pencabangan GoSub...return Pencabangan GoTo Pencabangan On Error	2,5	2,5
3	Exit Do Exit For Exit Funtion Exit Property Exit sub	2,5	2,5
4	Pernyataan End digunakan untuk mengakiri pernyataan Function	2,5	2,5
		10	10

\*Catatan

Dari hasil analisis  
Bagi yang nilai di bawah KKM maka remidi  
Bagi yang nilainya KKM maka pengayaan  
Bagi yang nilainya lebih dari KKM bisa Belajar materi selanjutnya

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG
- Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual
- Kelas / Semester** : XI/3
- Alokasi Waktu** : 4 x 45 Menit
- Pertemuan Ke-** : 8 & 9
- Standar Kompetensi** : Membuat Paket Software Aplikasi berbasis Desktop
- Kompetensi Dasar** : Menjelaskan Menu Aplikasi
- Indikator :**
- Menjelaskan menu-menu aplikasi (Jujur)
  - Menggunakan Menu aplikasi (Mandiri)
- B. Tujuan Pembelajaran :**
- Penjelasan menu aplikasi
- C. Materi Ajar :**
- Menjelaskan Menu-menu aplikasi
  - Menggunakan Menu aplikasi
- D. Metode Pembelajaran :**
- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.
- E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi <i>tentang Menu Aplikasi</i> kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li><li>4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang <i>Menu Aplikasi</i></li></ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <b>a. Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li><li>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang <i>Menu Aplikasi</i></li><li>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang pengertian Menu-menu aplikasi</li></ol>	70'	Diskusi ,praktek& Pengamatan



	<p><b>b. Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri</b> dan <b>bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai Menjelaskan Menu-menu aplikasi</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang pengertitan <i>Menu Aplikasi</i> dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access, Bunafit Nugroho & Cuk Subiyantoro
- BSE Jilid2 "Aunur R. Mulyanto"
- Materi <https://drive.google.com/file/d/1rEKIK3ce2qAjYJn-M9I27ZPCc7EzC3Lz/view?usp=sharing>

#### G. Penilaian :

- Tes Tertulis ;
- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Soal/ Instrumen :

Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit  
**Pertemuan Ke-** : 10  
**Standar Kompetensi** : Membuat Paket Software Aplikasi berbasis Desktop  
**Kompetensi Dasar** :.Menyiapkan Sistem Komputer

**Indikator :**

- Menggunakan sistem computer (Kerja Keras)
- Menggunakan paket software aplikasi.(Kreatif)
- Menyediakan kode program pada system komputer.(Mandiri)
- Menyiapkan Komponen yang dibutuhkan oleh kode program. (Mandiri)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Standar hardware yang mendukung program

**C. Materi Ajar :**

- Mempersiapkan Hardware dan software
- Mengidentifikasi edisi software yang support terhadap hardware
- Menginstalasi sotware pada sistem computer
- Mengidentifikasi seluruh komponen yang dibutuhkan oleh kode program sesuai dapat dijalankan

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengkontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li> <li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi tentang Sistem Komputer pendukung kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li> <li>4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang Sistem Komputer pendukung</li> </ol>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li> <li>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang Sistem Komputer pendukung</li> <li>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang Sistem Komputer pendukung</li> </ol> <p><b>b. Elaborasi</b></p>	70'	Diskusi & Pengamatan

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri</b> dan <b>bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</li> <li>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai Sistem Komputer pendukung</li> </ol> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang Sistem Komputer pendukung dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access, Bunafit Nugroho & Cuk Subiyantoro
- BSE Jilid2 "Aunur R. Mulyanto"
- Materi <https://drive.google.com/file/d/1rEKIK3ce2qAjYJn-M9I27ZPCc7EzC3Lz/view?usp=sharing>

#### G. Penilaian :

- Tes Tertulis ;
- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Soal/ Instrumen :

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Alokasi Waktu** : 4 x 45 Menit  
**Pertemuan Ke-** : 11 & 12  
**Standar Kompetensi** : Membuat Paket Software Aplikasi berbasis Desktop  
**Kompetensi Dasar** : Mendemonstrasikan aplikasi paket installer

**Indikator :**

- Menjalankan aplikasi paket installer (Jujur)
- Menyimpan kode Program atau file exe di-set pada direktori tertentu.( Mandiri)
- Menyimpan komponen yang dibutuhkan di-set pada direktori tertentu.( Mandiri)
- Menyingkronkan file setup hasil pembuatan instalasi pada direktori(Kreatif)
- Menjalankan proses pembuatan installer dan menyimpan pada direktori yang telah ditentukan. (Kerja Keras)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Dapat menjalankan instalasi paket aplikasi
- Dapat menyiapkan paket instalasi aplikasi
- Dapat menyiapkan komponen yang dibutuhkan pada direktori
- Menyiapkan file setup dari pembuatan installer pada direktori
- Menjalankan proses pembuatan file setup

**C. Materi Ajar :**

- Teknik Menginstall VB

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : 1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b> . 2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan apersepsi aplikasi paket installer kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya 4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif dan kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang aplikasi paket installer	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <b>a. Eksplorasi</b> 1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.	70'	Diskusi,prakt ek & Pengamatan

	<p>2. Siswa berdiskusi dan praktek secara <b>komunikatif</b> tentang aplikasi paket installer</p> <p>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang aplikasi paket installer</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <p>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</p> <p>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai aplikasi paket installer</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</p> <p>2. Guru memberikan penguatan tentang aplikasi paket installer dengan <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</p>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</p> <p>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</p> <p>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</p> <p>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</p>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access, Bunafit Nugroho & Cuk Subiyantoro
- Materi [https://drive.google.com/file/d/1IRKW02xoGly\\_Yjac4nLx52a1OwXK76GM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1IRKW02xoGly_Yjac4nLx52a1OwXK76GM/view?usp=sharing)

#### G. Penilaian :

- Tes Tertulis ;
- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Soal/ Instrumen :

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45 Menit  
**Pertemuan Ke-** : 13  
**Standar Kompetensi** : Membuat Paket Software Aplikasi berbasis Desktop  
**Kompetensi Dasar** : . Menyimpan Installer aplikasi  
**Indikator** :
- Menyimpan File hasil dalam media penyimpanan yang telah ditentukan (Mandiri)

**B. Tujuan Pembelajaran** :

- Dapat menyimpan file dalam media penyimpanan yang ditentukan

**C. Materi Ajar** :

- Administrasi file kerja

**D. Metode Pembelajaran** :

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran** :

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1	Pendahuluan : 1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b> . 2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan apersepsi tentang Installer aplikasi kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya 4. Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara komunikatif dan kreatif dengan memberi penjelasan tentang Installer aplikasi	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	Kegiatan inti <b>a. Eksplorasi</b> 1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang Installer aplikasi 3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang Installer aplikasi <b>b. Elaborasi</b> 1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b> .	70'	Diskusi,praktek & Pengamatan



	<p>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai Installer aplikasi</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan tentang Installer aplikasi dengan <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</li> </ol>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</li> <li>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</li> <li>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</li> </ol>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

F. **Sumber dan media pembelajaran**

- Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access, Bunafit Nugroho & Cuk Subiyantoro
- [https://drive.google.com/file/d/1IRKW02xoGly\\_Yjac4nLx52a1OwXK76GM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1IRKW02xoGly_Yjac4nLx52a1OwXK76GM/view?usp=sharing)

F. **Penilaian** :

- Tes Tertulis ;
- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Soal/ Instrumen :

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- A. Nama Sekolah** : SMKN 1 ENAM LINGKUNG  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Visual  
**Kelas / Semester** : XI/3  
**Alokasi Waktu** : 4 x 45 Menit  
**Pertemuan Ke-** : 14 & 15  
**Standar Kompetensi** : Membuat Paket Software Aplikasi berbasis Desktop  
**Kompetensi Dasar** : Menghubungkan aplikasi dengan basis data

**Indikator :**

- Mengaplikasikan Konsep Jet Database Engine menggunakan kontrol basis data DAO dan ADO. (Kerja Keras)
- Menggunakan dan membuat teknologi ODBC dan OLE DB untuk mengakses basis data melalui VB. (Kerja Keras)

**B. Tujuan Pembelajaran :**

- Mengaplikasikan konsep Jet Database Engine menggunakan kontrol basis data DAO dan ADO.
- Membuat program aplikasi akses data.
- Membuat aplikasi sekuritas data.
- Membuat aplikasi login & password
- Membuat dan melakukan akses data
- Membuat manipulasi data

**C. Materi Ajar**

- Konsep Jet Database Engine
- Teknologi ODBC dan OLE DB
- Sekuritas Data

**D. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah, Tanya Jawab, Praktek dan Penugasan.

**E. Langkah Pembelajaran :**

No	Kegiatan	Waktu	Metode
1.	<p>Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan memberi salam dan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa, memeriksa kehadiran dan kerapian siswa, mengkontrol kebersihan sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li><li>2. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan SK/KD dan tujuan pembelajaran</li><li>3. Guru memberikan apersepsi tentang Menghubungkan aplikasi dengan basis data kepada siswa dengan <b>rasa tanggung jawab</b> dengan memberikan penjelasannya</li></ol> <p>Guru memberi <b>motivasi</b> siswa secara <b>komunikatif</b> dan <b>kreatif</b> dengan memberi penjelasan tentang Menghubungkan aplikasi dengan basis data</p>	10 '	Ceramah, tanya jawab
2	<p>Kegiatan inti</p> <p><b>a. Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil . Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li></ol>	70'	Diskusi & Pengamatan

	<p>2. Siswa berdiskusi secara <b>komunikatif</b> tentang Menghubungkan aplikasi dengan basis data</p> <p>3. Masing masing peserta/anggota kelompok menyampaikan pendapatnya secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> tentang Menghubungkan aplikasi dengan basis data</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <p>1. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi secara <b>mandiri dan bertanggungjawab</b> sedangkan kelompok lain merespon secara <b>demokratis</b>.</p> <p>2. Siswa <b>bekerja keras</b> melakukan analisa mengenai Menghubungkan aplikasi dengan basis data</p> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <p>1. Guru memberikan tanggapan dan simpulan berdasarkan hasil diskusi kerja kelompok secara <b>komunikatif</b>.</p> <p>2. Guru memberikan penguatan tentang Menghubungkan aplikasi dengan basis data dengan <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru secara <b>kreatif</b> memberikan catatan-catatan penting mengenai materi pokok yang harus dikuasai siswa.</p>		
3	<p><b>Penutup</b></p> <p>1. Guru membimbing siswa secara <b>mandiri</b> untuk membuat rangkuman dari materi yang telah dibahas</p> <p>2. Guru melakukan penilaian akhir terhadap materi yang telah diberikan secara <b>bertanggungjawab</b>.</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah diajarkan secara <b>demokratis</b>.</p> <p>4. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut secara <b>mandiri</b> dalam bentuk pembelajaran remidi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</p> <p>5. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar membaca</b> dengan membuat laporan hasil diskusi yang sudah dikembangkan secara individu, dan dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya</p>	10 ‘	Ceramah, tanya jawab

#### F. Sumber dan media pembelajaran

- Membuat Aplikasi Mini Market dengan Visual Basic 6.0 dan Access, Bunafit Nugroho & Cuk Subiyantoro
- BSE Jilid2 "Aunur R. Mulyanto"
- Materi [https://drive.google.com/file/d/1sHYpFOXl2bDMhuBd\\_NbOHFuy6q7jvIsm/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sHYpFOXl2bDMhuBd_NbOHFuy6q7jvIsm/view?usp=sharing)

#### G. Penilaian :

- Tes Tertulis ;
- Tes Praktek ; Hasil praktek kegiatan inti
- Soal/ Instrumen :

Diketahui Oleh  
Kepala SMKN 1 ENAM  
LINGKUNG

Padang Pariaman, Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dr.Karmila Suryani,M.Kom,MTA

Asyrafil Huda

