RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Pasundan 2 Cianjur

Mata Pelajaran : Basis Data Kelas/Semester : XI / Ganjil

Materi Pokok : *Pengantar DBMS II*Alokasi Waktu : 1 Jam pelajaran

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Mengetahui pengertian DBMS dan contohnya.
- 2. Mengimplementasikan ilmu DBMS dalam dunia kerjanya setelah lulus nanti.

B. Media/alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media : Worksheet atau lembar kerja (siswa), Lembar penilaian

Alat/Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & infocus

Sumber Belajar: Buku Basis Data Siswa Kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2013; Internet

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran pesertadidik sebagai sikap disiplin

Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi

selanjutnya

Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : *RDBMS*.

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

| menjeraskan har har jung akan diperajari, kemperenci jung akan dicapar, serta merede berajar jung akan dicempun, | | |
|--|---|--|
| Kegiatan Inti (50 Menit) | | |
| Kegiatan | Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan | |
| Literasi | menuliskannya | |
| | kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Pengantar DBMS II</i> . | |
| Critical | Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum | |
| Thinking | dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. | |
| | Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Pengantar DBMS II</i> . | |
| Competition | Peserta didik diharapkan untuk mengikuti permainan kompetisi sesuai materi <i>Pengantar</i> | |
| _ | DBMS II bertujuan untuk mengasah pengetahuan peserta didik. | |
| | | |
| | Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait | |
| Creativity | Pengantar DBMS II. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali | |
| . | hal-hal yang belum dipahami | |
| V 4 D 4 (15 M 4) | | |

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yangbaru dilakukan.

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

- **Penilaian Pengetahuan** berupa tes tertulis pilihan ganda & tertulis uraian, tes lisan / observasi terhadap diskusi tanyajawab dan percakapan serta penugasan
- **Penilaian Keterampilan** berupa penilaian unjuk kerja, penilaian proyek, penilaian produk dan penilaian portofolio

| | Cianjur, 27 Mei 2022 |
|--------------------|-------------------------------|
| Mengetahui | |
| Kepala Sekolah | Guru Mata Pelajaran |
| Asep Rakhmat, S.Pd | Muhammad Raihan NismaraJendra |
| NIP/NRK. | NIP/NRK. |