**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C2)

Mata Pelajaran : Pemodelan Perangkat Lunak (PPL)

Kelas/Semester/TP : XI /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 4 JP x 45 menit

Materi : Memahami kebutuhan system berorientasi obyek

Kompt. Dasar :

KD 3.2 Memahami kebutuhan system berorientasi obyek

KD 4.2 Mempresentasikan kebutuhan system berorientasi obyek

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
   * 1. menjelaskan kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek
     2. menerapkan kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek

4.2.1. memprestasikan kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** peralatan komputer dan software aplikasi **Menggunakan** menjelaskan kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek **dengan etos kerja dan profesional** | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan buku paket atau menampilakan Slet power point kepada siswa dan menerapkan kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek 4. peserta didik mengamati mendengarkan sambil mencatat penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan dan menyediakan laptop kebutuhan pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi untuk memprentasikan pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi pemodelan perangkat lunak 9. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 10. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 11. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan
4. Sumber Belajar : Abudul Munif, S.Pd. SST, M.Kom Tahun; 2019

Pemodelan Perangkat Lunak.Jl. Pondok Blimbing Indah

Selatan X N6 No. 5 Malang-Jawa Timur:

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan catatan, latihan dan tugas mengenai memahami kebutuhan system berorientasi objek
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer dan mempresentasikan kebutuhan system berorientasi objek
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Jefri Erio, S.AP** |