**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 : Menerapkan alur kerja system berorientasi objek

Kompt. Dasar :

KD 3.3 Menerapkan alur kerja system berorientasi objek

KD 4.3 Membuat alur kerja system berorientasi objek

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.3.1. menjelaskan alur kerja pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek

3.3.2. menentukan alur kerja pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek

4.3.1. membuat alur kerja pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** membuat alur kerja system berorientasi objek **Menggunakan** menerapkan alur kerja system berorientasi objek **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 alur kerja 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 pengertian alur kerja pemodelan system perangkat lunak dan dasar alur kerja pemodelan perangkat lunak 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi untuk membuat alur kerja pemodelan system perangkat lunak berorientasi obyek 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi pemodelan perangkat lunak dasar alur kerja PPL 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 menerapkan alur kerja system berorientasi objek
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer dan menentukan alur kerja pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek
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** |