**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 interaksi antar objek dalam sistem BO

Kompt. Dasar :

KD 3.6 Menerapkan interaksi antar objek dalam sistem berorientasi objek

KD 4.6 Membuat interaksi antar objek dalam sistem berorientasi objek

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1. menjelaskan konsep interaksi dalam model aplikasi perangkat lunak BO

3.6.2. menerapkan interaksi dalam sistem pemodelan aplikasi perangkat lunak BO

3.6.3. menentukan interaksi dalam model aplikasi perangkat lunak BO

4.6.1. membuat pemodelan sistem aplikasi perangkat lunak BO

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model **Project-Based Learning (PBL)**peserta didik dapat **Ketrampilan** membuat interaksi antar objek dalam sistem berorientasi objek **Menggunakan** menerapkan interaksi antar objek dalam sistem 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 pengertian interaksi dalam model aplikasi perangkat lunak berorientasi objek 4. peserta didik mengamati mendengarkan sambil mencatat penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan cara praktek interaksi dalam pemodelan system aplikasi 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi untuk menerapkan interaksi dalam pemodelan sistem aplikasi perangkat lunak berorientasi objek 8. Peserta didik **ketrampilan** dan **menggunakan** peralatan komputer dan software aplikasi pemodelan perangkat lunak dalam konsep interaksi dalam pemodelan sistem aplikasi perangkat lunak berorientasi objek 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 interaksi antar objek dalam sistem berorientasi objek
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menggunakan Peralatan Komputer dan membuat interaksi antar objek dalam sistem 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** |