

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Peran informatika dalam berbagai bidang dan profesi
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *project based learning*, peserta didik dapat: 1) Menjelaskan peran informatika di berbagai bidang pekerjaan; 2) Menjelaskan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan bidang informatika;

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga, Yudhistira)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (Orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (Apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
Project Based Learning		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.• Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan perihal peran informatika di berbagai bidang pekerjaan.• Guru membimbing bagaimana cara memecahkan masalah.• Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.• Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)• Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan.• Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.• Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (Kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, proyek/produk (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Peran informatika dalam berbagai bidang dan profesi
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *project based learning*, peserta didik dapat: 1) Mengatur kompetensi yang dibutuhkan dalam perencanaan karir di bidang informatika; 2) Melakukan refleksi dan evaluasi diri dalam merencanakan karir dalam bentuk daftar perencanaan;

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (Orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (Apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
Project Based Learning		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.• Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan perihal peran informatika di berbagai bidang pekerjaan.• Guru membimbing bagaimana cara memecahkan masalah.• Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.• Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)• Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan.• Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.• Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (Kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan proyek (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Berpikir komputasional: konsep dan penerapannya
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

E. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *problem based learning*, peserta didik dapat: 1) Menjelaskan pentingnya konsep berpikir komputasional untuk menyelesaikan masalah kompleks; 2) Menjelaskan metode dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan berpikir algoritma untuk pendekatan masalah dan menemukan solusinya

F. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
Problem Based Learning		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok• Guru membagikan bahan bacaan/lembar kerja yang berisi masalah yang akan dipecahkan peserta didik• Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing.• Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan• Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.• Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

H. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan produk (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Berpikir komputasional: konsep dan penerapannya
Alokasi Waktu : 6 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *problem based learning*, peserta didik dapat menerapkan metode dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan berpikir algoritma dan implementasinya pada program komputer.

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
<i>Problem Based Learning</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok• Guru membagikan bahan bacaan/lembar kerja yang berisi masalah yang akan dipecahkan peserta didik• Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing.• Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan• Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.• Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	235 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan produk (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Proses rekayasa perangkat lunak
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *project based learning*, peserta didik dapat menjelaskan pendekatan ilmiah dan proses rekayasa.

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
<i>Project Based Learning</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.• Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan perihal pendekatan ilmiah dalam proses rekayasa.• Guru membimbing bagaimana cara memecahkan masalah.• Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.• Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)• Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan.• Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.• Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan proyek (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Proses rekayasa perangkat lunak
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *project based learning*, peserta didik dapat: 1) Mempersiapkan diri agar dapat menumbuhkan budaya komputasi yang inklusif; 2) Menciptakan karya informatika dengan berkolaborasi bersama orang lain.

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous (orientasi)</i>• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
<i>Project Based Learning</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.• Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan perihal budaya komputasional yang inklusif.• Guru membimbing bagaimana cara memecahkan masalah.• Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.• Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)• Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan.• Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.• Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan proyek (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Proses rekayasa perangkat lunak
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *problem based learning*, peserta didik dapat: 1) Memilih persoalan yang solusinya didukung oleh komputer; 2) Menjelaskan persoalan yang solusinya dapat didukung oleh komputer.

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
<i>Problem Based Learning</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok• Guru membagikan bahan bacaan/lembar kerja yang berisi masalah yang akan dipecahkan peserta didik• Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing.• Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan• Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.• Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan produk (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Gorontalo Utara
Kelas/ Semester : XII / Genap
Materi : Proses rekayasa perangkat lunak
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Tahun Pelajaran : 2021/2022

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM moda *hybrid learning* dan model *project based learning*, peserta didik dapat: 1) Menggunakan abstraksi; 2) Menciptakan artefak komputasional; 3) Melaksanakan tes dan menyempurnakan artefak komputasional.

B. Sumber Belajar

- Buku Informatika SMA Kelas XII (Grafindo, Erlangga)
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Internet

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam, melakukan absensi dan dilanjutkan dengan membaca doa dipandu melalui <i>Microsoft Teams</i> secara <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> (orientasi)• Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan materi dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (motivasi)• Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan uraian kegiatan pembelajaran.	15 Menit
<i>Project Based Learning</i>		
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.• Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan perihal rekayasa perangkat lunak.• Guru membimbing bagaimana cara memecahkan masalah.• Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.• Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan)• Guru memantau keaktifan peserta didik selama mengerjakan proyek, memantau realisasi perkembangan, dan membimbing jika ada yang mengalami kesulitan.• Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.• Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan.	100 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting dengan bimbingan guru (kreatifitas)• Peserta didik mengisi jurnal penilaian diri yang tautannya telah dibagikan di <i>Microsoft Teams</i>• Guru memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai	20 menit

D. Penilaian

Penilaian diri sendiri, antar teman, penugasan, dan produk (menu tugas di *Microsoft Teams*)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Gorontalo Utara, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Satopik Blongkod, S.Pd., MM.
NIP.196403151988121002

Zulkifli Adam, S.Kom.
NIP.198306262009011002