

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 KEPANJEN
Kelas/Semester : XI RPL / GANJIL
Mata Pelajaran/Tema : PEMODELAN PERANGKAT LUNAK
Materi Pokok : Memahami konsep pemodelan berorientasi obyek
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit
Pertemuan ke : 1

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan model *discovery learning*, dengan metode ceramah, kerja kelompok dan presentasi, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek;
2. Menjelaskan berbagai model perangkat lunak berorientasi obyek;
3. Menjelaskan parameter pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Berdoa sebelum memulai pembelajaran2. Guru mengabsen siswa3. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai4. Guru melakukan <i>pre-test</i> untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi yang akan dibahas5. Guru memberikan motivasi siswa	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan pemahaman dan menjelaskan tentang konsep pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek;2. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok belajar mendiskusikan tentang konsep pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek;3. Siswa berdiskusi sesama anggota kelompok untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar;4. Setiap kelompok memaparkan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain;5. Siswa dari kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi jawaban kelompok yang sedang memaparkan hasil;6. Siswa menyimpulkan jawaban yang dianggap sesuai setelah mendapat tanggapan dari kelompok lain.	120 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi tugas latihan kepada siswa untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari;2. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari;3. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya;4. Guru menutup pembelajaran.	30 menit

C. Penilaian Pembelajaran / Assesmen

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap : Observasi
- b. Pengetahuan : Tes
- c. Psikomotor : Observasi

2. Instrumen Penilaian

- a. Sikap : Observasi (Lampiran 1)
- b. Pengetahuan : Essay (Lampiran 2)
- c. Keterampilan : Observasi (Lampiran 3)

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- a. Pembelajaran remedial: Bagi peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan belajar (KKM), diberikan pembelajaran remedial dalam bentuk bimbingan perorangan (Lampiran 4)
- b. Pembelajaran pengayaan: Bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar (KKM), diberikan pengayaan berupa tugas mandiri untuk memperdalam materi seputar KD 3.1, dan materi pengayaan diberikan dalam bentuk terstruktur dan tidak terstruktur.

Mangetahui
Plt. Kepala SMKN 1 Kepanjen

Kepanjen, 17 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. SUHARTO, M.Pd
Pembina Tk. I
NIP. 19630706 198710 1 001

PUAD SISWAHYUDI, M.Kom

Lampiran 1 : Penilaian Sikap (Afektif)

Teknik Penilaian: Observasi

Teknik Penilaian Sikap

Peserta didik memperoleh skor:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- a. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- b. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- c. Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- d. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- a. Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Mengajukan usul pemecahan masalah
- d. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

- a. Berinteraksi dengan teman secara ramah
- b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d. Berperilaku sopan

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

Lampiran 2: Penilaian Pengetahuan Teknik Penilaian: Tes Tulis

Perolehan skor peserta didik untuk setiap nomor soal, sebagai Indikator penilaian pengetahuan

1. Menjelaskan konsep pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek;
2. Menjelaskan berbagai model perangkat lunak berorientasi obyek;
3. Menjelaskan parameter pemodelan perangkat lunak berorientasi obyek.

Rumus pengolahan Nilai adalah $Nilai = \left(\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \right) \times 100 = \dots\dots$

Soal Tes Tulis

No	Soal	Kunci Jawaban
1	Sebutkan kelebihan dan kekurangan dari model proses pengembangan perangkat lunak!	
2	Jelaskan perbedaan pendekatan pengembangan program terstruktur dan berorientasi objek!	
3	Jelaskan prinsip-prinsip atau karakteristik pemodelan perangkat lunak!	
4	Jelaskan perbedaan DFD dan UML berdasarkan fungsinya!	
5	Anda dipilih menjadi seorang manajer proyek yang mendapat proyek membangun sebuah aplikasi yang sangat mirip dengan aplikasi yang sudah pernah dibangun sebelumnya, namun skalanya lebih besar dan kompleks. Semua kebutuhan sudah didokumentasikan dengan teliti oleh pengguna. Model pengembangan perangkat lunak manakah yang akan Anda pilih? Jelaskan alasannya!	

Instrumen Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Skor setiap nomor soal					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							

Lampiran 3: Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian: Observasi

Teknik Penilaian Keterampilan:

Peserta didik memperoleh skor:

Indikator Penilaian Keterampilan:

1. Menggunakan Model Pengembangan Perangkat Lunak
 - 1.1 Persiapan Kerja (Total Skor 4)
 - a. Menyiapkan Komputer, skor 1
 - b. Menyiapkan Aplikasi Editor, skor 1
 - c. Menyiapkan Browser, skor 1
 - d. Menyiapkan Organisasi bisnis, skor 1
 - 1.2 Proses Kerja (Skor Maksimal 4)
 - a. Analisis benar semua, skor 4
 - b. Analisis benar sebagian, skor 3
 - c. Analisis salah sebagian, skor 2
 - d. Analisis salah, skor 1
 - 1.3 Hasil Kerja (Skor Maksimal 4)
 - a. Perbaikan organisasi berjalan sesuai analisis, skor 4
 - b. Perbaikan organisasi tidak berjalan sesuai analisis, skor 3
 - c. Hanya terdapat perbaikan tanpa analisis, skor 2
 - d. Hanya analisis, skor 1
 - 1.4 Waktu Kerja (perbaikan organisasi berjalan sesuai analisis) (skor maksimal 4)
 - a. 10 menit, skor 4
 - b. 15 menit, skor 3
 - c. 20 menit, skor 2
 - d. 25 menit, skor 1

Soal Keterampilan

Pilihlah sebuah organisasi bisnis yang sering Anda temui atau Anda kenal dengan baik. Selanjutnya, lakukan tugas berikut:

- 1) Analisis bisnis organisasi tersebut.
- 2) Buatlah daftar bagaimana bisnis tersebut dapat lebih baik jika menggunakan sebuah perangkat lunak.
- 3) Buatlah daftar perbaikan yang mungkin dapat dilakukan dan keuntungan apa yang dapat diperoleh organisasi dari perbaikan tersebut.

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Skor setiap Indikator				Nilai Akhir
		1.1	1.2	1.3	1.4	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						

Lampiran 4: Pembelajaran Remedial

Instrumen Remedial

No	Nama Siswa	Remedial soal nomor					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							