



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)** **TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017**

**Sekolah** : SMK Negeri 1 Kota Bekasi  
**Program Keahlian** : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
**Paket Keahlian** : Rekayasa Perangkat Lunak  
**Mata Pelajaran** : Pemrograman Dasar  
**Tahun Pelajaran** : 2016 / 2017  
**Kelas / Semester** : X / Gasal  
**Kompetensi Dasar** : Memahami konsep pemodelan perangkat lunak

### **A. Kompetensi Inti ( KI )**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### **5. Kompetensi Dasar**

- 3.6 Memahami konsep pemodelan perangkat lunak.
- 4.6 Menyajikan beberapa karakteristik pemodelan perangkat lunak.

### **6. Indikator**

- 3.1.1 Siswa dapat menjelaskan konsep rekayasa perangkat lunak
- 3.1.2 Siswa dapat mengidentifikasi komponen dan karakteristik perangkat lunak
- 3.1.3 Siswa dapat menjelaskan prinsip analisis dan desain
- 3.1.4 Siswa dapat menjelaskan ragam pemodelan perangkat lunak
  
- 4.4.1 Siswa dapat menyajikan konsep rekayasa perangkat lunak dalam laporan tertulis.
- 4.4.2 Siswa dapat menyajikan komponen dan karakteristik perangkat lunak dalam laporan tertulis.
- 4.4.3 Siswa dapat menyajikan prinsip analisis dan desain dalam laporan tertulis.
- 4.4.4 Siswa dapat menyajikan ragam pemodelan perangkat lunak dalam laporan tertulis.



## 7. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menjelaskan konsep pemodelan perangkat lunak dalam bentuk laporan tertulis, dengan menunjukkan perilaku sopan, jujur dan teliti sehingga dapat memahami kebesaran Tuhan YME yang telah menciptakan ilmu pengetahuan.

## 8. Materi Pembelajaran

1. Konsep rekayasa perangkat lunak
2. Komponen dan karakteristik perangkat lunak
3. Prinsip analisis dan desain
4. Ragam pemodelan perangkat lunak

## 9. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : - Brainstorming  
- Project based learning  
- *Web-based learning*

## 10. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : - Power point presentation  
- *Web-based learning*
2. Alat/Bahan : - PC/Laptop  
- LCD

## 11. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Apersepsi:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa</li><li>2. Mendata kehadiran siswa</li><li>3. Menanyakan beberapa pertanyaan dasar sebagai review materi sebelumnya</li><li>4. Guru menanyakan pengalaman siswa dalam membuat perangkat lunak</li><li>5. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk menyelesaikan latihan-latihan dan tugas dalam pembelajaran</li><li>6. Guru membentuk kelompok diskusi</li></ol>	10 menit
Inti	<b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa membaca materi di <i>web-based learning</i></li><li>2. Siswa menyimak slide presentasi tentang pemodelan perangkat lunak yang disampaikan guru</li><li>3. Siswa mencatat penjelasan yang disampaikan guru</li><li>4. Siswa membuat rangkuman dari penjelasan yang disampaikan guru</li></ol> <b>Menanyakan</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa masing-masing membuat 1 pertanyaan dari penjelasan guru dan ditanyakan kepada sesama siswa dalam kelompok masing-masing</li></ol>	140 menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>Mengumpulkan Informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mengumpulkan informasi mengenai pertanyaan yang telah dibuat dengan sumber belajar siswa yang lain dalam satu kelompok.</li><li>2. Setiap kelompok mengumpulkan informasi mengenai hasil diskusi antar sesama siswa dengan sumber belajar dari guru.</li><li>3. Setiap kelompok mengumpulkan informasi mengenai hasil diskusi antar sesama siswa dengan sumber belajar internet dan buku yang akan digunakan sebagai referensi informasi.</li></ol> <p><b>Mengolah informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa saling berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing untuk mengolah informasi yang telah diterima dari berbagai sumber.</li><li>2. Siswa membuat kesimpulan dari pertanyaan yang telah dibuat berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.</li></ol> <p><b>Generalisasi/ Kesimpulan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Berdasarkan verifikasi data yang ada, siswa dalam tiap kelompok mengambil kesimpulan tentang :<ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami pengertian pemodelan perangkat lunak</li><li>• Memahami perbedaan pemodelan perangkat lunak</li><li>• Menyajikan hasil diskusi mengenai pemodelan perangkat lunak</li></ul></li><li>2. Siswa mempresentasikan hasil kesimpulan kelompoknya di depan kelompok lain</li><li>3. Guru memandu jalannya presentasi</li><li>4. Siswa dalam kelompok lain mengamati dan memberi tanggapan tentang hasil presentasi</li></ol> <p><b>Catatan</b> Selama siswa bekerja atau melakukan kegiatan, guru memperhatikan setiap kegiatan siswa mulai dari aktifitas untuk meraih kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun sikap yang muncul akibat dari kegiatan tersebut</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan post-test kepada siswa dengan menggunakan <i>web-based learning</i></li><li>2. Bersama dengan siswa, guru mengulang kembali materi pembelajaran hari ini</li><li>3. Siswa menuliskan feedback untuk pembelajaran hari ini</li><li>4. Guru meminta siswa menutup pembelajaran hari ini dengan doa</li></ol>	30 menit



**Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media : - Power point presentation  
- *Web-based learning*
2. Alat/Bahan :

No	Nama Alat/Bahan
1	PC / Laptop
2	Software aplikasi Adobe Premier
3	LCD Projector
4	Buku Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi
5	Printer
6	Internet

3. Sumber Belajar : Modul Videografi, Internet

Kepala Paket Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak	Bekasi, September 2017 Dibuat Oleh Guru Pengampu
<b><u>M Fauzi Novianto, S.Pd</u></b> NIP. -	<b><u>Setiawan Bayu Puja Saputra, S.Pd</u></b> NIP.
Disahkan Oleh Kepala SMK Bakti Mandiri	
<b><u>Umi Ani Faridah, S.Pd</u></b> NIP. 19720815 200501 2 014	