

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BERBASIS DARING**

### **A. Identitas Program Pendidikan**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 3 PAMEKASAN
Mata Pelajaran	: Pemrograman Berorientasi Objek
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas/Semester	: XI/1
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu luring	: 32jp x 45menit (4 Pertemuan)
Alokasi waktu daring	: @60menit/pertemuan

### **B. Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Kompetensi Inti :

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar :

- 3.2 Menerapkan dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek
- 4.2 Membuat kode program dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Menganalisis struktur dasar pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE
- 3.2.2 Menganalisis konfigurasi java literals
- 3.2.3 menganalisis macam-macam tipe data dasar pada pemrograman berorientasi objek

- 3.2.4 menganalisis deklarasi dan inialisasi variabel pada pemrograman berorientasi objek
- 3.2.5 menganalisis penggunaa pelbagai operator pada pemrograman berorientasi objek
- 4.2.1 Merancang program struktur dasar pemrograman berorientasi objek
- 4.2.2 Membuat kode program untuk menampilkan data variabel
- 4.2.3 Membuat konfigurasi java literals
- 4.2.4 Membuat kode program menggunakan pelbagai operator
- 4.2.5 Menguji hasil program data variabel dan pelbagai operator pada pemrograman berorientasi objek

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui **tayangan materi powerpoint dalam video pembelajaran** dan contoh yang diberikan guru, serta **diskusi dan menggali informasi secara mandiri dan komunikatif** yang dilakukan oleh peserta didik dan difasilitasi oleh guru, maka peserta didik mampu :

1. **Menguraikan** struktur dasar pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE
2. **Menguraikan** literal dalam java N-IDE
3. **Menguraikan** berbagai tipe data primitif pada Java N-IDE
4. **Menguraikan** deklarasi variabel dalam java N-IDE
5. **Menguraikan** penggunaan pelbagai operator dalam pemrograman berorientasi objek
6. **Membuat** struktur dasar dengan java N-IDE
7. **Membuat** program menampilkan data variabel.
8. **Membuat** program menggunakan pelbagai operator
9. **Menguji** hasil tampilan data variabel
10. **Menguji** hasil tampilan pelbagai operator

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Struktur dasar pemrograman berorientasi objek
2. Macam-macam literal, tipe data pada java
3. Deklarasi variabel
4. Macam-macam operator pada java

#### **F. Pendekatan, Strategi, dan Metode**

1. Pendekatan berfikir : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, pengamatan, tanya jawab, praktik, penugasan secara daring

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

##### Pertemuan 1

- Satu hari Sebelum pembelajaran daring di mulai, guru mengingatkan kembali melalui grup WA bagi peserta didik yang belum bergabung dengan google classroom, dengan link yaitu

<https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2>

Atau kode classroom yaitu tt7p5wn

- guru membuat link absensi kehadiran peserta didik yaitu <https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2/sa/MTc1OTkzNDM3NTc0/submissions/by-status/and-sort-name/all>
- guru mengupload bahan ajar pada pertemuan ke 1 melalui google classroom
- Kemudian, satu jam sebelum pembelajaran daring di mulai Guru menginformasikan kepada peserta didik melalui grup WA untuk masuk ke classroom sesuai link yang sudah di kirim, mengisi absensi kehadiran, dan mendownload bahan ajar.
- 30 menit sebelum pembelajaran daring, guru menginformasikan kembali melalui grup WA bahwa akan dilaksanakan pembelajaran daring secara sinkron melalui google meet.

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mempersiapkan pembelajaran daring melalui google meet</li><li>- Guru mengecek daftar hadir pada google classroom sesuai link absensi dan kehadiran yang bergabung pada google meet</li><li>- Guru memberi salam dan mengawali berdoa bersama sesuai keyakinan dari rumah masing-masing.</li><li>- Guru memberi motivasi agar tetap semangat belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran daring meskipun hanya dari -rumah masing-masing</li><li>- Guru menyampaikan kompetensi dasar yang harus di capai dan Tujuan Pembelajaran</li><li>- Guru menyampaikan rancangan kegiatan pada pertemuan ke 1 yang akan dilaksanakan yaitu menjelaskan materi, bertanya jawab, berkelompok, diskusi dan menyelesaikan tugas mandiri.</li></ul>	10 menit (sinkron)

<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></b></li> <li>- Peserta didik diminta untuk membuka materi Dasar-dasar pemrograman berorientasi objek serta membaca dengan seksama materi yang telah di posting pada Google Classroom.</li> <li>- Siswa <b>mengidentifikasi</b> struktur dasar pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>- Siswa berusaha mencari informasi struktur dasar pemrograman pada java N-IDE</li> <li>- Siswa <b>mengidentifikasi</b> literal dalam java N-IDE</li> <li>- Siswa berusaha mencari tahu literal pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>- Siswa <b>mengidentifikasi</b> tipe data primitif pada java N-IDE</li> <li>- Siswa berusaha mencari informasi tentang tipe data primitif java N-IDE</li>   <li>= <b><i>Mengumpulkan informasi</i></b></li> <li>- Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai struktur dasar berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>- Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai literal pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>- Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai tipe data primitif pada pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li>   <li>- <b>Menalar</b></li> <li>- Peserta didik dipersilahkan membuat koding struktur dasar pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan aplikasi java N-IDE baik menggunakan laptop maupun smartphone</li> <li>- Hasil praktik membuat program struktur dasar menggunakan java N-IDE di screenshoot pada dokumen, dan hasilnya di kirimkan melalui forum tugas pada google classroom dengan batas waktu pengumpulan yang telah di tentukan. (<b>critical thinking, creativity</b>)</li> </ul>	<p>40 Menit (asinkron)</p>
	<p><b>Sintak : Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bergabung dalam forum diskusi dan menanggapi topik materi pembelajaran yang telah di posting oleh guru dan peserta didik (<b>collaboration, communication</b>)</li> <li>- Guru membimbing pembelajaran melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group dan google classroom</li> </ul>	

<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa apakah setiap anak telah mengumpulkan hasil praktiknya dan melihat hasil diskusi</li> <li>- Guru memberikan penilaian terhadap proses dan hasil karya peserta didik dengan menggunakan rubrik penilaian</li> <li>- Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</li> <li>- Peserta didik membuat simpulan mengenai apa yang sudah dipelajari melalui kegiatan <b>refleksi</b> seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi apa yang telah di pelajari pada pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi ini? <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Siswa melakukan <b>analisis</b> kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Critical Thinking and Communication)</b></li> <li>• Bagaimana penggunaan aplikasi java N-IDE</li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai materi yang ada dan tujuan mempelajarinya.</li> <li>- Guru menginformasikan kompetensi pada pembelajaran berikutnya.</li> <li>- Guru mengingatkan kembali untuk pertemuan ke dua untuk bergabung kembali pada google classroom pada waktu yang telah ditentukan</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	<p>10 Menit (asinkron)</p>
----------------	--	--------------------------------

## Pertemuan 2

- Satu hari Sebelum pembelajaran daring di mulai, guru mengingatkan kembali melalui grup WA bagi peserta didik yang belum bergabung dengan google classroom, dengan link yaitu  
<https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2>  
Atau kode classroom yaitu tt7p5wn
- guru membuat link absensi kehadiran peserta didik yaitu  
<https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2/sa/MTc1OTkzNDM3NTc0/submissions/by-status/and-sort-name/all>
- guru mengupload bahan ajar pada pertemuan ke 1 melalui google classroom
- Kemudian, satu jam sebelum pembelajaran daring di mulai Guru menginformasikan kepada peserta didik melalui grup WA untuk masuk ke classroom sesuai link yang sudah di kirim, mengisi absensi kehadiran, dan mendownload bahan ajar.
- 30 menit sebelum pembelajaran daring, guru menginformasikan kembali melalui grup WA bahwa akan dilaksanakan pembelajaran daring secara sinkron melalui google meet.

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersiapkan pembelajaran daring melalui google meet</li> <li>- Guru mengecek daftar hadir pada google classroom sesuai link absensi dan kehadiran yang bergabung pada google meet</li> <li>- Guru memberi salam dan mengawali berdoa bersama sesuai keyakinan dari rumah masing-masing</li> <li>- Guru memberikan motivasi belajar dengan memberikan penjelasan tentang kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi pertemuan hari ini</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menanyakan kabar siswa dan mengingatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun dan kapanpun</li> <li>-Guru memberi penguatan tentang materi sebelumnya bahwa kompetensi yang akan di capai hari ini ada kaitannya dengan materi sebelumnya.</li> <li>-Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bertanya jawab, berkelompok, diskusi, menyelesaikan tugas mandiri dan menguji tugas/project.</li> </ul>	10 Menit (sinkron)

Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></b></li> <li>- Peserta didik diminta untuk membuka materi data variabel dan pelbagai operator pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE serta membaca dengan seksama materi yang telah di posting pada Google Classroom.</li> <li>- Siswa <b>mengidentifikasi</b> data variabel pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>-Siswa berusaha mencari tahu data variabel pada java N-IDE</li> <li>-Siswa <b>mengidentifikasi</b> penggunaan pelbagai operator pada pemrograman berorientasi obyek pada java N-IDE</li> <li>-Siswa berusaha mencari tahu pelbagai operator pada pemrograman berorientasi obyek menggunakan java N-IDE</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Mengumpulkan informasi</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai data variabel pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>-Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai pelbagai operator pada pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Menalar</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Peserta didik dipersilahkan membuat koding data variabel dengan menggunakan aplikasi java N-IDE baik menggunakan laptop atau smartphone</li> <li>- Hasil praktik membuat program struktur dasar menggunakan java N-IDE di screenshoot pada dokumen, dan hasilnya di kirimkan melalui forum tugas pada google classroom dengan batas waktu pengumpulan yang telah di tentukan. (<b>critical thinking, collaboration, creativity</b>)</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Mengkomunikasikan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bergabung dalam forum diskusi dan menanggapi topik yang telah di posting (<b>collaboration, communication</b>)</li> <li>- Guru membimbing pembelajaran melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group dan Classroom</li> </ul>	40 Menit (asinkron)
------	---	------------------------

<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa apakah setiap anak telah mengumpulkan hasil praktiknya dan melihat hasil diskusi</li> <li>- Guru memberikan penilaian terhadap proses dan hasil karya peserta didik dengan menggunakan rubrik penilaian</li> <li>- Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</li> <li>- Peserta didik membuat simpulan mengenai apa yang sudah dipelajari melalui kegiatan <b>refleksi</b> seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi apa yang telah di pelajari pada pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi ini? <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Siswa melakukan <b>analisis</b> kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Critical Thinking and Communication)</b></li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk menyampaikan pendapat dan kesimpulan dari materi pembelajaran pada pertemuan hari ini</li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai materi yang ada dan tujuan mempelajarinya.</li> <li>- Guru menginformasikan kompetensi pada pembelajaran berikutnya.</li> <li>- Guru mengingatkan kembali pada pertemuan ke tiga untuk bergabung kembali pada google classroom pada waktu yang telah ditentukan</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	<p>10 Menit (asinkron)</p>
----------------	---	--------------------------------



### Pertemuan 3

- Satu hari Sebelum pembelajaran daring di mulai, guru mengingatkan kembali melalui grup WA bagi peserta didik yang belum bergabung dengan google classroom, dengan link yaitu  
<https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2>  
 Atau kode classroom yaitu tt7p5wn
- guru membuat link absensi kehadiran peserta didik yaitu  
<https://classroom.google.com/c/MTE3ODYwMDY3NDI2/sa/MTc1OTkzNDM3NTc0/submissions/by-status/and-sort-name/all>
- guru mengupload bahan ajar pada pertemuan ke 1 melalui google classroom
- Kemudian, satu jam sebelum pembelajaran daring di mulai Guru menginformasikan kepada peserta didik melalui grup WA untuk masuk ke classroom sesuai link yang sudah di kirim, mengisi absensi kehadiran, dan mendownload bahan ajar.
- 30 menit sebelum pembelajaran daring, guru menginformasikan kembali melalui grup WA bahwa akan dilaksanakan pembelajaran daring secara sinkron melalui google meet.

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mempersiapkan pembelajaran daring melalui google meet</li> <li>- Guru mengecek daftar hadir pada google classroom sesuai link absensi dan kehadiran yang bergabung pada google meet</li> <li>- Guru memberi salam dan mengawali berdoa bersama sesuai keyakinan dari rumah masing-masing</li> <li>- Guru memberikan motivasi belajar dengan memberikan penjelasan tentang kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi pertemuan hari ini</li> <li>-Guru menanyakan kabar siswa dan mengingatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun dan kapanpun</li> <li>-Guru memberi penguatan tentang materi sebelumnya bahwa kompetensi yang akan di capai hari ini ada kaitannya dengan materi sebelumnya.</li> <li>-Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bertanya jawab, berkelompok, diskusi, menyelesaikan tugas mandiri dan menguji tugas/project.</li> </ul>	10 Menit (sinkron)

Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></b></li> <li>- Peserta didik diminta untuk membuka materi data variabel dan pelbagai operator pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE serta membaca dengan seksama materi yang telah di posting pada Google Classroom.</li> <li>- Siswa <b>mengidentifikasi</b> data variabel pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>-Siswa berusaha mencari tahu data,operator dan variabel pada java N-IDE</li> <li>-Siswa <b>mengidentifikasi</b> penggunaan pelbagai operator pada pemrograman berorientasi obyek pada java N-IDE</li> <li>-Siswa berusaha mencari tahu pelbagai operator pada pemrograman berorientasi obyek menggunakan java N-IDE</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Mengumpulkan informasi</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai data variabel pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> <li>-Siswa <b>mengumpulkan</b> informasi menggunakan komputer atau smartphone mengenai pelbagai operator pada pemrograman berorientasi objek dengan java N-IDE</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Menalar</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Peserta didik dipersilahkan membuat koding data variabel dengan menggunakan aplikasi java N-IDE baik menggunakan laptop atau smartphone</li> <li>- Hasil praktik membuat program struktur dasar menggunakan java N-IDE di screenshoot pada dokumen, dan hasilnya di kirimkan melalui forum tugas pada google classroom dengan batas waktu pengumpulan yang telah di tentukan. (<b>critical thinking, collaboration, creativity</b>)</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Mengkomunikasikan</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bergabung dalam forum diskusi dan menanggapi topik yang telah di posting (<b>collaboration, communication</b>)</li> <li>- Guru membimbing pembelajaran melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group dan Classroom</li> </ul>	40 Menit (asinkron)
------	--	------------------------

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa apakah setiap anak telah mengumpulkan hasil praktiknya dan melihat hasil diskusi</li> <li>- Guru memberikan penilaian terhadap proses dan hasil karya peserta didik dengan menggunakan rubrik penilaian</li> <li>- Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik</li> <li>- Peserta didik membuat simpulan mengenai apa yang sudah dipelajari melalui kegiatan <b>refleksi</b> seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi apa yang telah di pelajari pada pembelajaran hari ini?</li> <li>• Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi ini? <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> <li>• Siswa melakukan <b>analisis</b> kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Critical Thinking and Communication)</b></li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk menyampaikan pendapat dan kesimpulan dari materi pembelajaran pada pertemuan hari ini</li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai materi yang ada dan tujuan mempelajarinya.</li> <li>- Guru menginformasikan kompetensi pada pembelajaran berikutnya.</li> <li>- Guru mengingatkan kembali pada pertemuan ke tiga untuk bergabung kembali pada google classroom pada waktu yang telah ditentukan</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	10 Menit (asinkron)
---------	---	------------------------

#### H. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan tayang video pembelajaran , whatsapp, google classroom, google meet, komputer/laptop/smartphone, java N-IDE

#### I. Sumber Belajar

Buku BSE, Modul, Internet (youtube)

#### J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian: Tes tulis, Tes Praktik, dan Pengamatan Langsung
2. Instrumen Penilaian:

##### Penilaian pengetahuan

NO SOAL	TUGAS	JAWABAN	SKORING
1	Sebutkan keyword java	Char, int, while, do-while, public	Terdapat 4 komponen yang harus dijawab

			dengan benar, masing-masing komponen jawaban yang benar x 25. Skor maksimal 100.
2	Sebutkan pengertian identifier dan casting		Terdapat 2 komponen yang harus dijawab dengan benar, masing-masing komponen jawaban yang benar x 25. Skor maksimal 100.

### Penilaian Sikap

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	PPK											
		Mandiri			Kreatif			Rasa ingin tahu			Gemar membaca		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan:

KB : Kurang baik

B : Baik

SB : Sangat baik

*Indikator sikap mandiri dalam pembelajaran*

- Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak bisa melakukan pekerjaan tanpa dibantu oleh rekan-rekannya
- Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk melakukan pekerjaan secara mandiri tetapi masih belum konsisten
- Sangat baik *jika* menunjukkan sudah benar-benar mandiri dalam melakukan pekerjaan, bahkan bisa memotivasi temannya untuk lebih mandiri lagi dan konsisten

*Indikator sikap kreatif*

- Kurang baik *jika* sama sekali tidak mau berusaha untuk berpikir dan mengumpulkan informasi
- Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk mengumpulkan informasi meskipun belum mau berpikir untuk mengembangkannya atau belum konsisten

- c. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha untuk mengumpulkan informasi dan mau mengembangkan informasi tersebut menjadi lebih bervariasi dan menarik dan konsisten  
*Indikator sikap rasa ingin tahu*
- a. Kurang baik *jika* sama sekali tidak menunjukkan keingintahuan dan hanya bermalas-malasan
- b. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk ingin tahu tentang sebuah informasi tetapi masih belum konsisten
- c. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap ingin tahu dan minat yang besar kepada sebuah informasi yang diberikan dan konsisten  
*Indikator sikap gemar membaca*
- a. Kurang baik *jika* sama sekali tidak menunjukkan minat dalam memperhatikan penjelasan maupun uraian yang ditayangkan oleh guru
- b. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk memperhatikan penjelasan maupun uraian yang ditayangkan oleh gurutetapi masih belum konsisten.
- c. Sangat baik *jika* memperhatikan penjelasan maupun uraian yang ditayangkan oleh gurusecara konsisten.

### Penilaian keterampilan

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Keterampilan		
		Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1				
2				
3				
4				
5				

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

*Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan format tabel pada aplikasi web*

- a. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek
- b. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek

- c. Sangat terampil jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan format tabel pada aplikasi web dengan tepat. dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek

Mengetahui  
Kepala SMKN 3 Pamekasan

Hj. Sri Indrawati, S.Pd., M.M.  
NIP. 19660716 198903 2 008

Pamekasan, 24 September 2020  
Guru Mata Pelajaran

Hesy Herlianika Hedir, S.Pd.  
NIP.