

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KD 3.3 – 4.3

Sekolah	: SMK Negeri 2 Kec. Guguak
Jurusan	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Berorientasi Objek
Kelas/Semester	: XI (sebelas) / ganjil
Materi Pokok	: Class, Object dan Method
Alokasi Waktu	: 2x45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. 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.

2. Kompetensi Inti 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 dibawah 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kompetensi Dasar (KD 3.2)

Kompetensi Dasar 3.3	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 3.3
3.3 Menerapkan konsep <i>class, method</i> dan <i>object</i> (C3)	3.3.1 Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek. (C2) 3.3.2 Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek. (C3) 3.3.3 Menjelaskan konsep method dalam pemrograman berorientasi obyek. (C2) 3.3.4 Menerapkan konsep method dalam pemrograman berorientasi obyek. (C3) 3.3.5 Menjelaskan konsep object dalam pemrograman berorientasi obyek. (C2) 3.3.6 Menerapkan konsep object dalam pemrograman berorientasi obyek. (C3)

2. Kompetensi Dasar 4.3

Kompetensi Dasar 4.3	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 4.3
4.3 Membuat <i>class, method</i> dan <i>object</i>	4.3.1 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class (P3) 4.3.2 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan method (P3) 4.3.3 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan object. (P3) 4.3.4 Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class (P3) 4.3.5 Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan method (P3) 4.3.6 Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan object (P3)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN KD 3.3

1. Melalui telaah teks, peserta didik mampu Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek secara mandiri
2. Melalui diskusi dan kerja kelompok peserta didik dapat menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek
3. Melalui diskusi dan kerja kelompok, peserta didik mampu Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class dengan teliti
4. Dipersiapkan alat dan bahan, peserta didik dapat Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class dengan tepat,kreatif dan teliti

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Integritas
4. Kemandirian

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Konsep Class dalam Java
2. Deklarasi Class
3. Modifier Class
4. Penerapan Class

F. MODEL, METODE dan PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Model : Blended Learning
2. Metode : Discovery Learning
3. Pendekatan: Saintifik-TPACK

G. MATRIK METODE PENILAIAN DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN “BLENDED LEARNING”

NO.	Tujuan pembelajaran	Tugas dan penilaian		Kegiatan pembelajaran					
		Online	Tatap muka	Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap muka	Online	Tatap muka	Online	Tatap muka
1.	Melalui telaah buku, peserta didik mampu Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek secara mandiri .	Searching materi tentang konsep class dalam pemograman Peserta didik mengupload jawaban tentang konsep class di LMS chamillo (elearning.smkn2guguak.sch.id)		1. Chat room di LMS 2. Pengiriman tugas		Chat room di LMS		Chatt room LMS	
2	Melalui diskusi dan kerja kelompok peserta didik dapat menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek	Searchig materi tentang penerapan class dalam pemograman	Diskusi Kelompok Hasil Kerja Kelompok	Chat room di LMS Pengiriman tugas	Mempelajari materi tentang penerapan class dalam pemograman	Chat room di LMS		Chatt room LMS	Presentasi Kelompok
3	Melalui diskusi dan kerja kelompok, peserta didik mampu Merancang	Searchig materi tentang Merancang program aplikasi berorientasi	Diskusi Kelompok Hasil Kerja Kelompok	Chat room di LMS Pengiriman tugas		Chat room di LMS		Chatt room LMS	Presentasi Kelompok

	program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class	obyek dengan penerapan class							
4	Dipersiapkan alat dan bahan, peserta didik dapat Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class dengan tepat,kreatif dan teliti		Guru meminta masing-masing kelompok untuk membuat program class dan menguji program Peserta didik merancang dan membuat class yang ada di lembar kerja peserta didik. Peserta didik menguji program class yang telah dibuat		Peserta didik secara berkelompok membuat program class		Diskusi kelompok		Presentasi Kelompok

H. Media/Alat dan Bahan

Media :

1. Media Power point
2. Google Meet
3. LMS Chamillo (elearning.smkn2guguak.sch.id)

Alat/Bahan :

1. Smartphone
2. Laptop
3. Komputer
4. LCD Proyektor

I. Sumber Belajar

1. Buku Pegangan Siswa :

Nama Penulis : Rudy Setiawan, Noviana, Rena Anggita
Tahun Terbit : 2018
Judul Buku : Pemograman Berorientasi Objek
Penerbit : Mediatama
Jumlah Halaman : 250 halaman.

2. Handouts

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN (2x45 menit)

Indikator pencapaian kompetensi :

1. Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek. (C2)
2. Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek. (C3)
3. Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class (P3)
4. Membuat dan menguji kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class (P3)

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing dilanjutkan dengan berdo'a. (Religius/PPK) 2. Siswa dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru 3. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin		10 menit	Download materi di LMS	Sebelum Tatap Muka

	<p>dalam setiap kegiatan pembelajaran. (Integritas/PPK)</p> <p>4. Siswa menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional, <i>misal: Tanah Airku, Rayuan Pulau Kelapa, Satu Nusa Satu Bangsa (Nasionalisme/PPK)</i></p> <p>5. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication/4C)</p> <p>6. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (Collaboration/4C Saintifik - Menanya)Siswa diberikan gambaran dan penjelasan terkait materi yang akan dipelajari dan Tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</p>			
Kegiatan Inti				
Stimulus	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menampilkan tayangan slide presentasi tentang konsep class 2) Peserta didik menyimak dan mengamati tayang slide presentasi yang ditampilkan guru dan memahami tentang konsep class 3) Peserta didik menanya yang tidak mengerti dari slide presentasi yang ditampilkan guru 4) Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di LK 	5 menit	<p>Share Screen melalui Gogle Meet dan share Link file presentasi.</p> <p>Chat room melalui LMS atau WA</p>	Sebelum Tatap Muka
Identifikasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta peserta didik untuk membentuk 7 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang 	10 menit	Chat room melalui LMS atau WA	Sebelum Tatap Muka

	<p>2) Guru Mengarahkan masing-masing kelompok untuk mengidentifikasi class mulai dari penerapan hingga perancangan dan pembuatan class</p> <p>3) Peserta mengidentifikasi class mulai dari penerapan hingga perancangan dan pembuatan class (Critical Thinking)</p>			
Mengumpulkan informasi	<p>1) Guru memberikan Link Video dan Lembar Kerja Peserta Didik kepada peserta didik</p> <p>2) Peserta didik mengamati video yang diberikan guru dan mengerjakan lembar kerja peserta didik tentang penerapan class dalam pbo</p> <p>3) Peserta didik melalui diskusi kelompok menggali informasi tentang pembuatan class dalam pbo</p> <p>4) Peserta didik melalui diskusi kelompok menggali informasi tentang merancang penerapan class dalam pbo</p> <p>5) Peserta didik mengumpulkan informasi dari temuan yang diperolehnya kepada kelompoknya masing-masing (Critical Thinking)</p>	10 menit	<p>Searching materi melalui internet, Buku dan sumber belajar lainnya.</p> <p>Chat room melalui LMS atau WA</p>	Sebelum Tatap Muka
Pembuktian data	<p>1) Guru meminta masing-masing kelompok untuk merancang dan membuat class</p> <p>2) Peserta didik merancang dan membuat class yang ada di lembar kerja peserta didik.</p>	30 menit	<p>Share Screen melalui Gogle Meet.</p> <p>Chat room melalui LMS atau WA</p>	Sebelum Tatap Muka

	3) Peserta didik menguji program class yang telah dibuat (Critical Thinking dan kerjasama).			
Menarik simpulan	1) Salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (menumbuhkan percaya diri dan Communication) 2) Guru meminta peserta didik dari kelompok lain untuk menanggapi dan Tanya jawab tentang hasil diskusi yang dipresentasikan. (menumbuhkan percaya diri)	15 menit	Share Screen melalui Gogle Meet dan share Link file presentasi. Chat room melalui LMS atau WA	Sebelum Tatap Muka
Kegiatan Penutup				
	1. Siswa bersama dengan guru merefleksikan terkait materi yang telah dipelajari dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang telah dilakukan (Critical Thinking and Communication-4C) 2. Siswa bersama dengan guru Menyanyikan lagu daerah misalnya “ilir ilir” dari jawa atau “Ayam den Lapeh” dari Sumbar untuk menambah rasa (Nasionalisme/PPK). 3. Berdoa (Religius/PPK)	10 menit	Seperti kegiatan tatap muka ditambah mengupload rancangan dan hasil program Class yang telah dibuat ke LMS Chamilo	Jam Tatap Muka (10 menit) – sampai selesai

K. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. SIKAP : Observasi,

Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Observasi	Jurnal	Aspek penilaian :jujur, disiplin, percaya diri	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)

2. PENGETAHUAN : Penugasan (terlampir di LKPD)

3. KETERAMPILAN : Pratikum Mandiri (terlampir di LKPD)

L. PROGRAM TINDAK LANJUT

Pembelajaran remedial akan dilaksanakan apabila nilai peserta didik tidak memenuhi KKM yang ada, dan bisa dilaksanakan pada saat KBM berlangsung atau bisa juga di luar jam KBM tergantung jumlah siswa yang mengikuti remedial (real teaching dan tutor sebaya). Pembelajaran pengayaan akan diberikan pada siswa yang nilainya di atas KKM (kerja kelompok)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. DERI NOFIA, M.MPd
NIP. 19631030 199003 1 003

Ampang Gadang,
Guru Mata Pelajaran

SILFIA DESFITRA, S.Pd
NIP.-

Juli 2020