

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas/Semester : XI/ Gasal
 Materi Pokok : Konsep pemrograman berorientasi objek
 Alokasi Waktu : 4 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit (16 JP)

A. Tujuan Pembelajaran

Kompetesi Dasar		Tujuan Pembelajaran
KD. 3.1	Memahami konsep pemrograman berorientasi objek	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep dasar pemrograman berorientasi obyek dengan benar Menjelaskan prosedur pemrograman berorientasi obyek dengan benar Menjelaskan perbandingan antara pemrograman berorientasi obyek dengan pemrograman struktural dengan baik
KD. 4.1	Mempresentasikan konsep pemrograman berorientasi objek	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan konsep pemrograman berorientasi obyek dengan baik dan tanggungjawab

B. Kegiatan Pembelajaran

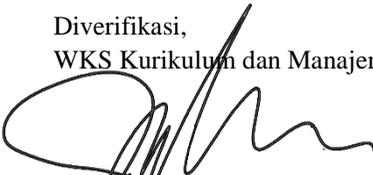
Pendahuluan	Inti	Penutup
<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi <i>Konsep pemrograman berorientasi objek</i> Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung Pembagian kelompok belajar Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	<p>Kegiatan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> CRITICAL THINKING Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Konsep pemrograman berorientasi objek</i> dengan kehidupan sehari-hari. COMMUNICATION Menulis resume dari hasil bacaan terkait <i>Konsep pemrograman berorientasi objek</i> dengan kehidupan sehari-hari COLLABORATION Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. Peserta Didik Melakukan hal-hal sebagai berikut : CREATIVITY Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil belajar secara tertulis Menyelesaikan uji kompetensi pada KD tersebut. 	<p>Siswa:</p> <p>Merefleksi diri dengan menyampaikan apa-apa yang sudah dipahami dan apa-apa yang belum dipahami</p>

C. Penilaian Pembelajaran:

Penilaian dilakukan secara menyeluruh meliputi Pengetahuan dan Keterampilan. Pengetahuan melalui ulangan harian dengan bobot 10%, tugas harian 10% dan portofolio dengan bobot 20%. Keterampilan dengan unjuk kerja dengan bobot 60 %.

Wonosobo, Juni 2020


 Menyetujui/Mengetahui,
 Kepala Sekolah
SETYA RAHMAWANTO, S.E., M.M
 NBM. 838656

Diverifikasi,
 WKS Kurikulum dan Manajemen

JUMENENG, S.Kom
 NBM. 1065558

Dibuat Oleh,
 Guru Mata Pelajaran

Cahyono, S.Kom
 NBM. 1141958

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas/Semester : XI/ Gasal
 Materi Pokok : Penerapan kode program dasar pemrograman berorientasi objek
 Alokasi Waktu : 8 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit (32 JP)

A. Tujuan Pembelajaran

Kompetesi Dasar		Tujuan Pembelajaran
KD. 3.2	Menerapkan dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan berbagai tools pengembang program berorientasi obyek dengan benar • Menjelaskan konfigurasi tools pengembang perangkat lunak berorientasi obyek dengan benar • Menjelaskan kebutuhan tools editor program berorientasi obyek dengan benar • Menjelaskan struktur dasar dalam pemrograman berorientasi obyek dengan tepat • Menjelaskan prosedur kompilasi program dengan benar • Menjelaskan tata cara menjalankan program hasil kompilasi dengan benar • Menerapkan prosedur aturan pemrograman berorientasi obyek dengan benar
KD. 4.2	Membuat kode program dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek	<ul style="list-style-type: none"> • Menginstalasi tools pengembang program aplikasi berorientasi obyek kedalam komputer. • Mengkonfigurasi tools pengembang program aplikasi berorientasi obyek. • Merencanakan program aplikasi sederhana berorientasi obyek. • Membuat kode program aplikasi sederhana berorientasi obyek. • Menjalankan program aplikasi sederhana berorientasi obyek dengan baik

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	Inti	Penutup
<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya - Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. - Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi <i>Penerapan kode program dasar pada pemrograman</i> 	<p>Kegiatan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>CRITICAL THINKING</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Penerapan kode program dasar pada pemrograman berorientasi objek</i> dengan kehidupan sehari-hari. - <u>COMUNICATION</u> Menulis resume dari hasil bacaan terkait <i>Penerapan kode program dasar pada pemrograman berorientasi objek</i> dengan kehidupan sehari-hari - <u>COLLECTION</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang 	<p>Siswa: Merefleksi diri dengan menyampaikan apa-apa yang sudah dipahami dan apa-apa yang belum dipahami berkenan dengan KD 3.1 dan 4.1</p> <p>Guru: Memberikan feedback terhadap ada yang sudah dilakukan bersama dalam KD. 3.2 dan 4.2</p>

Pendahuluan	Inti	Penutup
<p><i>berorientasi objek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	<p>disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar.</p> <p>Peserta Didik Melakukan hal-hal sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>CREATIVITY</u> Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil belajar secara tertulis - Menyelesaikan uji kompetensi pada KD tersebut. 	

C. Penilaian Pembelajaran:

Penilaian dilakukan secara menyeluruh meliputi Pengetahuan dan Ketrampilan. Pengetahuan melalui ulangan harian dengan bobot 10%, tugas harian 10% dan portofolio dengan bobot 20%. Ketrampilan dengan unjuk kerja dengan bobot 60 %.

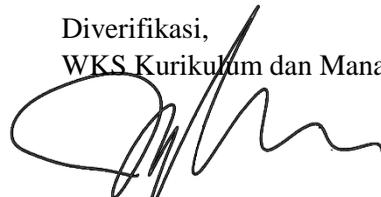
Wonosobo, Juni 2020

Menyetujui/Mengetahui,
Kepala Sekolah




SETYA RAHMAWANTO, S.E., M.M
NBM. 838656

Diverifikasi,
WKS Kurikulum dan Manajemen



JUMENENG, S.Kom
NBM. 1065558

Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran



Cahyono, S.Kom
NBM. 1141958

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas/Semester : XI/ Gasal
 Materi Pokok : Konsep *class*, *method* dan *object*
 Alokasi Waktu : 8 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit (32 JP)

D. Tujuan Pembelajaran

Kompetesi Dasar		Tujuan Pembelajaran
KD. 3.3	Menerapkan konsep <i>class</i> , <i>method</i> dan <i>object</i>	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep <i>class</i> dalam pemrograman berorientasi obyek dengan benar. Menerapkan <i>class</i> dalam pemrograman berorientasi obyek dengan tepat. Menjelaskan konsep <i>method</i> dalam pemrograman berorientasi obyek dengan benar. Menerapkan <i>method</i> dalam pemrograman berorientasi obyek dengan tepat. Menjelaskan konsep obyek dalam pemrograman berorientasi obyek dengan benar Menerapkan obyek dalam pemrograman berorientasi dengan tepat.
KD. 4.3	Membuat <i>class</i> , <i>method</i> dan <i>object</i>	<ul style="list-style-type: none"> Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan <i>class</i>, <i>method</i> dan obyek. Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan <i>class</i>, <i>method</i> dan obyek dengan tepat Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan <i>class</i>, <i>method</i> dan obyek dengan benar.

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	Inti	Penutup
<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya Mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi <i>Konsep class, method dan object</i> Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada 	<p>Kegiatan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> CRITICAL THINKING Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Konsep class, method dan object</i> dengan kehidupan sehari-hari. COMUNICATION Menulis resume dari hasil bacaan terkait <i>Konsep class, method dan object</i> dengan kehidupan sehari-hari COLLECTION Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. Peserta Didik Melakukan hal-hal sebagai berikut : CREATIVITY Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran 	<p>Siswa: Merefleksi diri dengan menyampaikan apa-apa yang sudah dipahami dan apa-apa yang belum dipahami berkenan dengan KD 3.2 dan 4.2</p> <p>Guru: Memberikan feedback terhadap ada yang sudah dilakukan bersama dalam KD. 3.3 dan 4.3</p>

Pendahuluan	Inti	Penutup
pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil belajar secara tertulis - Menyelesaikan uji kompetensi pada KD tersebut.	

F. Penilaian Pembelajaran:

Penilaian dilakukan secara menyeluruh meliputi Pengetahuan dan Keterampilan. Pengetahuan melalui ulangan harian dengan bobot 10%, tugas harian 10% dan portofolio dengan bobot 20%. Keterampilan dengan unjuk kerja dengan bobot 60 %.

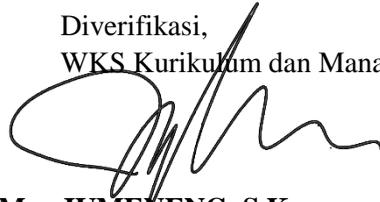
Wonosobo, Juni 2020

Menyetujui/Mengetahui,
Kepala Sekolah



SETYA RAHMAWANTO, S.E., M.M
NBM. 838656

Diverifikasi,
WKS Kurikulum dan Manajemen



JUMENENG, S.Kom
NBM. 1065558

Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran



Cahyono, S.Kom
NBM. 1141958

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas/Semester : XI/ Gasal
 Materi Pokok : Konsep *enkapsulasi*
 Alokasi Waktu : 8 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit (32 JP)

G. Tujuan Pembelajaran

Kompetesi Dasar		Tujuan Pembelajaran
KD. 3.4	Menerapkan konsep enkapsulasi dalam melindungi data dan informasi	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep dan tujuan proses enkapsulasi dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. • Menjelaskan prosedur enkapsulasi dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. • Menjelaskan persyaratan proses enkapsulasi dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. • Menerapkan prosedur enkapsulasi dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan tepat.
KD. 4.4	Membuat kode program enkapsulasi dalam melindungi data	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan enkapsulasi dalam melindungi data dan informasi dengan benar. • Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan enkapsulasi dengan benar. • Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan enkapsulasi dengan benar.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pendahulua	Inti	Penutup
<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya - Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. - Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi <i>Konsep enkapsulasi</i> - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan <p>Pemberiaba Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 	<p>Kegiatan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>CRITICAL THINKING</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Konsep enkapsulasi</i> dengan kehidupan sehari-hari. - <u>COMUNICATION</u> Menulis resume dari hasil bacaan terkait <i>Konsep enkapsulasi</i> dengan kehidupan sehari-hari - <u>COLLABORATION</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. <p>Peserta Didik Melakukan hal-hal sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>CREATIVITY</u> Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil belajar secara 	<p>Siswa: Merefleksi diri dengan menyampaikan apa-apa yang sudah dipahami dan apa-apa yang belum dipahami berkenan dengan KD 3.1 dan 4.1</p> <p>Guru: Memberikan feedback terhadap ada yang sudah dilakukan bersama dalam KD. 3.1 dan 4.1</p>

Pendahulua	Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	tertulis - Menyelesaikan uji kompetensi pada KD tersebut.	

I. Penilaian Pembelajaran:

Penilaian dilakukan secara menyeluruh meliputi Pengetahuan dan Keterampilan. Pengetahuan melalui ulangan harian dengan bobot 10%, tugas harian 10% dan portofolio dengan bobot 20%. Keterampilan dengan unjuk kerja dengan bobot 60 %.

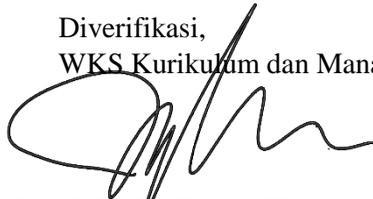
Wonosobo, Juni 2020

Menyetujui/Mengetahui,
Kepala Sekolah



SETYA RAHMAWANTO, S.E., M.M
NBM. 838656

Diverifikasi,
WKS Kurikulum dan Manajemen



JUMENENG, S.Kom
NBM. 1065558

Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran



Cahyono, S.Kom
NBM. 1141958

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas/Semester : XI/ Gasal
 Materi Pokok : Konsep *pewarisan (inheritance)*
 Alokasi Waktu : 8 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit (32 JP)

J. Tujuan Pembelajaran

Kompetesi Dasar		Tujuan Pembelajaran
KD. 3.5	Menerapkan konsep pewarisan	Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat : <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep dan tujuan proses pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. Menjelaskan prosedur pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. Menjelaskan keterkaitan antara class dan pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan benar. Menerapkan prosedur pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek dengan tepat.
KD. 4.5	Membuat hubungan antara class dengan pola pewarisan	<ul style="list-style-type: none"> Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan pewarisan dalam melindungi data dan informasi dengan benar. Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan pewarisan dengan benar. Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan pewarisan dengan benar.

K. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	Inti	Penutup
<p>Orientasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi <i>Konsep pewarisan</i> Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. 	<p>Kegiatan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>CRITICAL THINKING</u> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Konsep pewarisan</i> dengan kehidupan sehari-hari. <u>COMUNICATION</u> Menulis resume dari hasil bacaan terkait <i>Konsep pewarisan</i> dengan kehidupan sehari-hari <u>COLLABORATION</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar. <p>Peserta Didik Melakukan hal-hal sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>CREATIVITY</u> Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil belajar secara 	<p>Siswa: Merefleksi diri dengan menyampaikan apa-apa yang sudah dipahami dan apa-apa yang belum dipahami berkenaan dengan KD 3.1 dan 4.1</p> <p>Guru: Memberikan feedback terhadap ada yang sudah dilakukan bersama dalam KD. 3.1 dan 4.1</p>

Pendahuluan	Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	tertulis - Menyelesaikan uji kompetensi pada KD tersebut.	

L. Penilaian Pembelajaran:

Penilaian dilakukan secara menyeluruh meliputi Pengetahuan dan Keterampilan. Pengetahuan melalui ulangan harian dengan bobot 10%, tugas harian 10% dan portofolio dengan bobot 20%. Keterampilan dengan unjuk kerja dengan bobot 60 %.

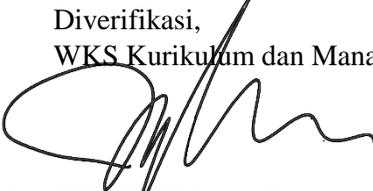
Wonosobo, Juni 2020

Menyetujui/Mengetahui,
Kepala Sekolah



SETYA RAHMAWANTO, S.E., M.M
NBM. 838656

Diverifikasi,
WKS Kurikulum dan Manajemen



JUMENENG, S.Kom
NBM. 1065558

Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran



Cahyono, S.Kom
NBM. 1141958