



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Wikrama Bogor
Mata Pelajaran	: Pemrograman Berorientasi Objek
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Class dan Object
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menerapkan konsep class, method dan object	3.3.1 Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.2 Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.3 Menjelaskan konsep obyek dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.4 Menerapkan obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
4.3 Membuat class, method dan object	4.3.1 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class dan obyek. 4.3.2 Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class dan obyek. 4.3.3 Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan class dan obyek.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran daring dengan model pembelajaran *problem based learning*, tentang pokok bahasan Class dan Object, peserta didik diharapkan mampu :

1. Menerapkan class dan object dengan cermat, teliti dan bertanggung jawab.
2. Membuat class dan object dengan cermat, tepat dan bertanggung jawab.

C. Langkah-Langkah Pembelajaran (model *problem based learning*)

No	LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
I	PENDAHULUAN
	<ol style="list-style-type: none">1. Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan (Salam, Berdoa, Presensi) melalui grup whatsapp2. Apersepsi: Menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya mengenai materi Class dan Object pada link: https://video-newsletters.tf/HJUu8eKWw3. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari4. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.
II	INTI
	<p>Sintak I Orientasi masalah (mengamati, menanya):</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menayangkan gambar / <i>blueprint</i> dokumen sebagai awalan materi Class dan Object serta membuka sesi tanya jawab melalui grup whatsapp• Guru memberikan soal tantangan mengenai materi Class dan Object melalui grup whatsapp serta memberikan penghargaan untuk 3 orang peserta didik yang menjawab dengan cepat dan tepat <p>Sintak II Mengorganisasikan peserta didik belajar/menetapkan masalah (menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik membuat kelompok belajar bertiga untuk kegiatan diskusi kelompok

	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan HP/Laptop peserta didik diminta untuk mengakses Google Classroom untuk mengunduh Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) • Dengan menggunakan Hp/Laptop peserta didik diarahkan untuk membuat akun di trello.com sebagai media kolaborasi, setiap ketua kelompok membuat <i>new board</i> dengan format: rombel_kelompok_urutan dan menambahkan akun teman sekelompok beserta akun guru. • Dengan menggunakan HP/Laptop peserta didik diminta untuk menentukan studi kasus yang menerapkan konsep oop class dan object. <p>Sintak III Membimbing penyelidikan individu / kelompok (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan HP/Laptop peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari informasi pada sumber yang relevan seperti buku, internet, <i>ebook</i> dll melalui grup Whatsapp dan hasilnya diunggah ke aplikasi trello.com • Dengan menggunakan HP/Laptop Peserta didik dibimbing untuk mengumpulkan data mengenai class, object dan melakukan analisa penerapannya sesuai studi kasus yang sudah ditentukan melalui aplikasi trello.com <p>Sintak IV Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan HP/Laptop Peserta didik merencanakan pemecahan masalah yang diberikan • Dengan menggunakan HP/Laptop Peserta didik melaporkan hasil diskusi melalui Lembar Kerja Peserta Didik <p>Sintak V Menganalisis dan mengevaluasi proses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan HP/Laptop Peserta didik mendeskripsikan pengertian class, object dan penerapan sekaligus pengujian kode programnya
III	PENUTUP
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta Didik: Menerima timbal balik dari soal pemahaman dan penugasan • Guru: Melalui Teknik observasi selama pembelajaran daring, guru melakukan penilaian berdasarkan keaktifan peserta didik • Guru menyampaikan penilaian pengetahuan untuk materi Class dan Object, dengan menggunakan HP/Laptop peserta didik mengerjakan soal pemahaman melalui link: http://s.id/pbo_xi_class_object

D. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Observasi	Pada saat KBM daring melalui grup Whatsapp
2	Pengetahuan	Tes Tertulis	Setelah KBM
3	Keterampilan	Laporan Tertulis	Pengumpulan Tugas

Mengetahui,
Kepala SMK Wikrama Bogor

Iin Mulyani, S.Si.

Bogor, September 2020

Guru Mata Pelajaran

Juliana Mansur, S. Kom.