

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



**SMK NEGERI 1 BERINGIN
KABUPATEN DELI SERDANG**

KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami konsep dasar pemograman berorientasi objek
- 4.1 Mempresentasikan konsep pemograman berorientasi objek

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran penyikapan/penemuan atau Discovery/Inquiry Learning memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasi dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks berkenaan dengan konsep dasar pemograman berorientasi objek, perbandingan antara pemograman berorientasi objek dengan pemograman struktural, dan merepresntasikan konsep pemograman berorientasi objek dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya serta humaniora dalam konteks mengembangkan potensi diri sebagai

ALOKASI WAKTU

4 JP @45 Menit x 2 Pertemuan

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- ❖ Modul Pembelajaran
- ❖ You tube channel
- ❖ W3School

PENILAIAN

- ❖ Sikap – Jurnal pengamatan diri
- ❖ Pengetahuan – Tes tertulis dan penugasan
- ❖ Keterampilan - Unjuk kerja dan presentase

PENDAHULUAN

Pendahuluan (10 Menit) dengan melakukan persiapan, apersepsi, dan motivasi dengan melakukan kegiatan:

1. Melakukan pembukaan dengan salam dan doa (Budaya Sekolah Religius)
2. Menyanyikan lagu wajib nasional (Budaya Sekolah Nasionalisme) kegiatan literasi (Budaya Literasi)
3. Review materi sebelumnya, menerima informasi materi yang akan dibahas
4. Memberikan informasi tentang manfaat mempelajari materi yang akan di pelajari dalam kehidupan sehari-hari
5. Membentuk kelompok kerja
6. Menjelaskan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI

Model Pembelajaran Discovery / Inquiry Learning (70 Menit)

- Stimulasi : Critical Thinking, Literasi
Siswa mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep pemograman berorientasi objek.
- Problem Statement : Critical Thinking, Kolaborasi, Komunikasi, Literasi, Kreatif, HOTS
Guru memberikan berbagai pertanyaan dan simulasi terkait dengan kegiatan mengamati dan mengidentifikasi serta merumuskan pemograman berorientasi objek.
- Mengumpulkan Informasi : Critical Thinking, Komunikasi, Kolaborasi, Literasi, Kreatif, HOTS
siswa mendiskusikan dalam kelompok kerja tentang konsep pemograman berorientasi objek.
- Pengolahan Data : Critical Thinking, Kolaborasi, Literasi, Kreatif, Komunikasi, HOTS
Siswa mengolah data tentang konsep pemograman berorientasi objek.
- Komunikasi : Critical Thinking, Komunikasi, Literasi, Kreatif, HOTS
Siswa mengkomunikasikan tentang konsep pemograman berorientasi objek.
- Generalisasi : Siswa menyimpulkan tentang materi konsep pemograman berorientasi objek

KEGIATAN PENUTUP

Kegiatan penutup 10 menit

1. Mereview pembelajaran dan menghubungkan dengan dunia nyata
2. Melaksanakan penilaian untuk mengetahui ketercapaian indikator
3. Memberikan tugas kepada siswa dan mengingatkan siswa untuk mempelajari materi berikutnya.
4. Berdoa dan memberi salam

Diketahui Oleh
Waka Bidang Akademik

GUNTORO PRAMADARNO
NIP. 19851113 201101 1 104

Beringin, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

INDRA EDY SYAHPUTRA, M.Kom
NIP.

Disetujui Oleh
Kepala SMK Negeri 1 Beringin

AYAS, M.Pd
NIP. 19660213 199103 1 018



Jln. Pendidikan No.3
Emplasmen Kuala Namun Kec
Beringin Kab Deli Serdang
Sumatera Utara
20552



smkn1.beringin@yahoo.com