



LAMPIRAN 5:**LK-5: Laporan Hasil Mensintesis Perangkat Ajar**

Nama Mahasiswa : Raden Ronggo Aji Pangestu
NIM : 233153711730
Program Keahlian : Pengembangan Perangkat Lunak dan GIM
Mata pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek

Tanggal	Sasaran Observasi*)	Hasil Observasi	Interpretasi Dan Sintesis Hasil Observasi Perangkat Ajar
11 Oktober 2023	1. Dokumen Capaian pembelajaran sesuai dengan program keahlian	Capaian Pembelajaran : a. Peserta didik mampu menjelaskan konsep User Interface dalam pemrograman berorientasi obyek b. Peserta didik mampu merancang User Interface Bank Sampah dalam pemrograman berorientasi obyek c. Peserta didik mampu membuat kode program aplikasi dalam pemrograman berorientasi obyek	Capaian pembelajaran sudah sesuai dengan program keahlian jurusan rekayasa perangkat lunak
11 Oktober 2023	2. Modul Ajar: a. Informasi umum Identitas penulis modul • Kompetensi awal • Profil pelajar Pancasila • Sarana dan prasarana • target peserta didik • Model pembelajaran yang digunakan (<i>Project Based Learning</i>) Pembelajaran Berbasis TEFA/ <i>Problem Based</i>	Modul Ajar : a. Informasi umum • Kompetensi awal: 1. Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum dapat menjelaskan User Interface berbasis GUI (Graphical User Interface) dalam pemrograman berorientasi obyek, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik dapat menjelaskan User Interface dalam pemrograman berorientasi obyek	Modul ajar : a. Dalam modul ajar, seluruh komponen informasi umum telah terpenuhi dengan baik. Modul ajar memiliki kompetensi awal yang telah dijelaskan dengan detail, mencakup profil pelajar Pancasila yang memberikan wawasan tentang karakteristik peserta didik yang dituju. Sarana dan prasarana yang disediakan untuk mendukung pembelajaran juga telah diuraikan dengan rinci. Target peserta didik modul ajar dijelaskan dengan

Tanggal	Sasaran Observasi*)	Hasil Observasi	Interpretasi Dan Sintesis Hasil Observasi Perangkat Ajar
	<p><i>Learning/Berbas is Kelas Wirausaha</i></p> <p>b. Komponen Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Asesmen • Pemahaman bermakna • Pertanyaan pemantik • Kegiatan pembelajaran • Refleksi peserta didik dan pendidik <p>c. Lampiran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Pengayaan dan remedial • Bahan bacaan pendidik dan peserta didik • Daftar pustaka 	<p>2. Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum bisa merancang User Interface, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik mampu merancang User Interface dalam pemrograman berorientasi obyek</p> <p>3. Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum bisa membuat kode program aplikasi sedangkan setelah pembelajaran peserta didik dapat membuat kode program aplikasi bank sampah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profil Pancasila : Beriman, Kreatif, bernalar kritis, mandiri • Model Pembelajaran : Project Based Learning (PJBL) • Metode pembelajaran : Diskusi, Pratikum • Target peserta didik : Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar • Sarana prasarana : Buku paket, Modul dan Internet. Laptop, LCD proyektor, java editor <p>b. Komponen Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pembelajaran : Menjelaskan konsep User Interface dalam pemrograman berorientasi obyek, 	<p>jasas, sehingga dapat memudahkan pemahaman mengenai siapa yang ditujukan untuk menggunakan modul ajar. Selain itu, juga menjelaskan dengan detail model pembelajaran yang digunakan, yaitu Project Based Learning, sehingga pembaca dapat memahami pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan.</p> <p>b. Dalam pengamatan modul, semua komponen inti yang telah disebutkan terpenuhi dengan sangat baik. Tujuan pembelajaran telah dirumuskan dengan jelas dan spesifik, memberikan arah yang tepat bagi pembaca. Asesmen pembelajaran dilakukan secara sistematis dan mencakup berbagai metode evaluasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Konsep pemahaman bermakna terlihat di dalam modul, di mana peserta didik tidak hanya diajari fakta-fakta, tetapi juga didorong untuk memahami konsep-konsep yang lebih dalam. Pertanyaan pemantik yang diajukan di modul ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif. Kegiatan pembelajaran yang diusulkan sangat beragam dan menarik, menciptakan lingkungan</p>

Tanggal	Sasaran Observasi*)	Hasil Observasi	Interpretasi Dan Sintesis Hasil Observasi Perangkat Ajar
		<p>merancang User Interface Bank Sampah, dan membuat kode program aplikasi sesuai konteks secara kreatif dan mandiri dengan tingkat ketepatan yang optimal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen : Asesmen non kognitif dan kognitif • Pemahaman bermakna : Melalui penerapan model pembelajaran PjBL dan kegiatan tanya jawab, diskusi, dan presentasi, peserta didik diharapkan dapat memahami, merancang dan membuat kode program aplikasi berbasis GUI. • Pertanyaan pemantik : 1. Apa yang kalian ketahui tentang User Interface (UI)? 2. Bagaimanakah proses pengolahan data di bank sampah? • Kegiatan pembelajaran : Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir • Refleksi peserta didik dan pendidik : Apakah Media yang dipakai mampu memotivai peserta didik ? Berapa presentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pembelajaran? Apakah ada peserta didik yang kritis terhadap topik pembelajaran yang dibahas? Apakah 	<p>pembelajaran yang interaktif dan mendukung. Refleksi pendidik juga disajikan dengan baik, memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran mereka.</p> <p>Namun, dalam hal lampiran, terdapat beberapa komponen yang belum terpenuhi, yaitu lembar kerja peserta didik dan pengayaan remedial, serta refleksi peserta didik. Lampiran berupa bahan bacaan pendidik dan peserta didik, serta daftar pustaka telah disediakan dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran</p> <p>Secara keseluruhan, modul ini menyajikan komponen-komponen inti pembelajaran dengan sangat baik, menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan mendalam bagi peserta didik.</p>

Tanggal	Sasaran Observasi*)	Hasil Observasi	Interpretasi Dan Sintesis Hasil Observasi Perangkat Ajar
		<p>media game interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?</p> <p>c. Lampiran</p> <ul style="list-style-type: none"> Lampiran berisi materi ajar bahan bacaan peserta didik, serta daftar pustaka dan belum mencakup LKPD dan lembar pengayaan. 	
<p>Kesimpulan (sintesis)</p> <p>Hasil observasi modul menunjukkan bahwa modul ajar telah mencakup sebagian besar komponen penting untuk pembelajaran yang efektif, terutama dalam program keahlian rekayasa perangkat lunak. Modul ini kuat dalam aspek-aspek seperti informasi umum, kompetensi awal, profil peserta didik, sarana-prasarana, target peserta didik, dan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Meskipun komponen inti pembelajaran juga terpenuhi dengan baik, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, asesmen yang sistematis, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik yang mendorong pemikiran kritis, kegiatan pembelajaran yang menarik, dan refleksi pendidik, terdapat kekurangan dalam lampiran modul. Beberapa elemen seperti lembar kerja peserta didik, pengayaan remedial, dan refleksi peserta didik belum disertakan. Meskipun ada kekurangan dalam lampiran, secara keseluruhan, modul ini masih menyediakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan mendalam bagi peserta didik. Dengan peningkatan pada komponen lampiran yang masih kurang, modul ini dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih lengkap dan efektif.</p>			
Menyetujui	Dosen Pembimbing Lapangan	Guru Pamong	Catatan
Tanggal	03 November 2023	03 November 2023	
Tanda Tangan	 Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom	 Yustiana Amita Utama, S.ST	