

Lampiran 14: Contoh Format RPP - KURIKULUM 2013

Nama Mahasiswa : Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM : 233153711838
Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Mata pelajaran : Pemrograman Berorientasi Object (PBO)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Identitas Program, Pendidikan, meliputi :

Nama Sekolah : SMKN 8 Malang
Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
Kelas / Semester : XII RPL / I
Tahun Pelajaran : 2023/2024
Alokasi Waktu : 1 x 8 JP

- **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

- **Kompetensi Inti**

- **Pengetahuan**

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detail, 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.

- **Keterampilan**

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar 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 di bawah 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 di bawah pengawasan langsung.

- **Kompetensi Dasar**

- **KD** **pada** **KI** **Pengetahuan**
3.15 Merancang antar muka atau User Interface (UI)
- **KD** **pada** **KI** **Keterampilan**
4.15 Membuat kode program untuk antar muka atau User Interface (UI)

- **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- **Indikator** **KD** **pada** **KI** **Pengetahuan**
3.15.1 Menjelaskan konsep antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek.
3.15.2 Menerapkan antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) pemrograman aplikasi berorientasi obyek.
3.15.3 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI)
- **Indikator** **KD** **pada** **KI** **Keterampilan**

4.15.1 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI).
4.15.2 Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI).

- **Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui contoh yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi konsep antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) dengan baik.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjalankan konsep antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) oop.
3. Melalui diskusi, siswa dapat mengikuti konsep antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) dengan disiplin.
4. Melalui diskusi, siswa dapat melaksanakan konsep antar muka atau User Interface (UI) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) dengan tepat

- **Materi Pembelajaran**

1. Konsep antar muka (user interface) berbasis Graphical User Interfaces (GUI) dalam pemrograman aplikasi berbasis oop.
2. Membuat contoh program aplikasi yang menerapkan user interface berbasis Graphical User Interfaces (GUI).

- **Pendekatan, Model dan Metode**

- a. Pendekatan : Saintific
- b. Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- c. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab dan presentasi

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

- Pendahuluan / Kegiatan Awal

- Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
- Guru peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Apabila pembelajaran dimulai pada jam pertama)
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
- Guru memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan.
- Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari (Konsep Antarmuka UI) dan memberikan pre test Melalui Google Form. **(Apersepsi dan Motivasi)**
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan yaitu Konsep Antarmuka UI.
- Guru menjelaskan informasi tentang prosedur kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. (Tujuan Pembelajaran)
- Guru menyampaikan informasi tentang penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. **(Langkah Kegiatan dan Penilaian)**

o Kegiatan Inti

- Guru mengemukakan masalah otentik pada peserta didik, dan meminta siswa menuliskan jawaban mereka di kertas satu lembar "Tampilan User Interfaces seperti apa yang menurut kalian baik ?"
- Guru menstimulasi peserta didik untuk memahami keterkaitan materi dengan gambar / foto macam-macam tampilan user interface. **(Orientasi Masalah)**
- Guru meminta peserta didik membentuk kelompok (kelompok heterogen berdasarkan hasil pretest) yang terdiri dari 5-6 anggota.
- Guru mengecek kelengkapan yang dipersiapkan kelompok diskusi, sesuai arahan yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya
- Guru membagikan LKPD kepada tiap-tiap peserta didik **(Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar)**