

## Lampiran 16: Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### Kurikulum Merdeka

No	Kegiatan Pembelajaran Ke - 1						
1.	<p><b>A. Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep antarmuka atau <i>User Interface</i> (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI) dalam pemrograman aplikasi berorientasi objek dengan benar</li> <li>2. Peserta didik dapat menerapkan antarmuka atau User Interface (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI) pemrograman aplikasi berorientasi objek</li> <li>3. Peserta didik dapat merancang program aplikasi berorientasi objek dengan penerapan antarmuka atau User Interface (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI).</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Pemahaman Bermakna</b>  Melalui penerapan model pembelajaran PBL dan kegiatan tanya jawab, diskusi, dan presentasi, peserta didik diharapkan dapat memahami, merancang dan membuat antarmuka atau user interface (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI) dengan baik. </li> <li> <b>Pertanyaan Pemantik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja contoh user interface yang kamu ketahui?</li> <li>2. Apa saja yang harus diperhatikan ketika mendesain user interface?</li> </ol> </li> </ul> <p><b>B. Pelaksanaan Pembelajaran</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KEGIATAN GURU</th><th>KEGIATAN SISWA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"><b>Pendahuluan</b></td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.</li> <li>- Guru peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Apabila pembelajaran dimulai pada jam pertama)</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta</li> </ul> </td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menjawab salam dan menjawab sapaan dari guru.</li> <li>- Peserta didik (ketua kelas) memimpin doa .</li> <li>- Peserta didik melaporkan kehadiran teman-temannya</li> <li>- Peserta didik mendengarkan motivasi guru</li> <li>- Peserta didik menjawab soal Pre</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	<b>Pendahuluan</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.</li> <li>- Guru peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Apabila pembelajaran dimulai pada jam pertama)</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menjawab salam dan menjawab sapaan dari guru.</li> <li>- Peserta didik (ketua kelas) memimpin doa .</li> <li>- Peserta didik melaporkan kehadiran teman-temannya</li> <li>- Peserta didik mendengarkan motivasi guru</li> <li>- Peserta didik menjawab soal Pre</li> </ul>
KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA						
<b>Pendahuluan</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.</li> <li>- Guru peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa (Apabila pembelajaran dimulai pada jam pertama)</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menjawab salam dan menjawab sapaan dari guru.</li> <li>- Peserta didik (ketua kelas) memimpin doa .</li> <li>- Peserta didik melaporkan kehadiran teman-temannya</li> <li>- Peserta didik mendengarkan motivasi guru</li> <li>- Peserta didik menjawab soal Pre</li> </ul>						

		<p>didik sebagai sikap disiplin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan.</li> <li>- Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari (Konsep Antarmuka UI ) dan memberikan pre test Melalui Google Form. <b>(Apersepsi dan Motivasi)</b></li> <li>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan yaitu Konsep Antarmuka UI.</li> <li>- Guru menjelaskan informasi tentang prosedur kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.</li> </ul> <p><b>(Tujuan Pembelajaran)</b> Guru menyampaikan informasi tentang penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.</p> <p><b>(Langkah Kegiatan dan Penilaian)</b></p>	<p>test Google Form</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan prosedur kegiatan</li> <li>- Peserta didik dapat secara aktif mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan guru tentang jenis-jenis penilaian yang akan digunakan, kriteria penilaian, dan bobotnya</li> </ul>
		<p align="center"><b>Kegiatan Inti (Syntax PBL)</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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 ?"</li> <li>- Guru menstimulasi peserta didik untuk memahami keterkaitan materi dengan gambar / foto macam-macam tampilan user interface. <b>(Orientasi Masalah)</b></li> <li>- Guru meminta peserta didik membentuk kelompok (kelompok heterogen berdasarkan hasil pretest) yang terdiri dari 5-6 anggota.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru.</li> <li>- Peserta didik bertanya jawab berdasarkan stimulasi yang diberikan oleh guru</li> <li>- Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota</li> <li>- Kelengkapan yang telah diarahkan oleh guru.</li> <li>- Peserta didik Peserta didik didalam kelompok diskusinya memahami panduan LKPD</li> <li>- Peserta didik membahas permasalahan pada LKPD.</li> <li>- Peserta didik didalam kelompok</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengecek kelengkapan yang dipersiapkan kelompok diskusi, sesuai arahan yang diberikan guru pada pertemuan sebelumnya</li> <li>- Guru membagikan LKPD kepada tiap-tiap peserta didik</li> </ul> <p><b>(Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Membimbing siswa untuk melakukan investigasi tampilan user interface</li> <li>- Guru meminta peserta didik melakukan penyelidikan dengan mengamati video tutorial membuat User Interface berbasis GUI</li> <li>- Guru memantau jalannya diskusi kelompok dan observasi/pengamatan video.</li> <li>- Guru mendorong peserta didik didalam kelompok diskusinya mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>(Membimbing Penyelidikan Kelompok)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan observasi mereka.</li> <li>- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik</li> </ul> <p><b>(Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masing masing kelompok.</li> </ul>	<p>diskusinya melakukan analisis tentang Konsep Antarmuka UI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok melakukan penyelidikan melalui pengamatan video tutorial pembuatan user interface</li> <li>- Peserta didik melakukan diskusi kelompok dan melakukan observasi / pengamatan video.</li> <li>- Peserta didik didalam kelompok diskusinya mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah.</li> <li>- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD dengan komunikasi yang baik dan penuh antusias</li> <li>- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik</li> <li>- Peserta didik didalam kelompoknya menerima dan memberi masukan komentar guru terhadap tugas yang dikerjakan</li> <li>- Peserta didik memperhatikan penguatan dan penjelasan yang lebih luas dari guru atau peserta didik lain</li> </ul>	
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan penguatan materi.</li></ul>	
	<b>Penutup</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan mengaitkannya dengan masalah otentik yang ada.</li><li>- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini,</li><li>- peserta didik mengerjakan soal Post test yang diberikan guru sebagai evaluasi belajar yang telah dilakukan.</li><li>- Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil pembelajaran “Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran hari ini?” “Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini?” “Apa yang kalian sukai pada pembelajaran hari ini?”</li><li>- Guru bersama dengan peserta menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini terkait kearifan lokal di daerah masing-masing</li><li>- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik</li><li>- Guru dan peserta didik berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.</li></ul>	

**C. Asesmen**

- **Diagnostik**

1. Apa saja contoh user interface yang kamu ketahui ?

2. Apa saja yang harus diperhatikan ketika mendesain user interface ?

- **Pretest (Soal Pilihan Ganda)**

**Soal**

1. Apa yang dimaksud dengan User Interface (UI)?

- a. Sistem pengguna
- b. Penempatan elemen UI
- c. Antar muka grafis
- d. Pengaturan warna layar
- e. Tata letak website

2. Apa fungsi utama dari User Interface (UI) dalam sebuah aplikasi atau website?

- a. Meningkatkan penjualan
- b. Menentukan letak menu

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Mengatur warna layar</li> <li>d. Menyediakan informasi terstruktur</li> <li>e. Menciptakan kesan pertama</li> </ul> <p>3. Mengapa user interface dianggap penting dalam sebuah produk?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menentukan warna layar</li> <li>b. Memperindah tampilan aplikasi</li> <li>c. Menentukan tata letak.</li> <li>d. Membuat informasi terstruktur</li> <li>e. Meningkatkan kualitas branding</li> </ul> <p>4. Apa karakteristik penting dari user interface yang baik?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terlalu panjang</li> <li>b. Desain tidak responsif</li> <li>c. Informasi tidak terstruktur</li> <li>d. Konsisten</li> <li>e. Kontras warna yang buruk</li> </ul> <p>5. Command Line Interface (CLI) memerlukan pengguna untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Klik tombol grafis</li> <li>b. Mengetikkan perintah</li> <li>c. Sentuh layar</li> <li>d. Geser elemen UI</li> <li>e. Pilih warna antarmuka</li> </ul> <p>6. Keunggulan dari Command Line Interface (CLI) adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tampilan yang menarik</li> <li>b. Desain responsif</li> <li>c. Kinerja yang ringan</li> <li>d. Banyak ikon</li> <li>e. Warna yang kontras</li> </ul> <p>7. Apa yang dimaksud dengan objek layer dalam GUI?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Komponen UI</li> <li>b. Tombol kontrol</li> <li>c. Tata letak</li> <li>d. Ukuran layar</li> <li>e. Sistem operasi</li> </ul> <p>8. Fungsi dari container dalam GUI adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menampilkan teks</li> <li>b. Menyimpan data</li> <li>c. Menentukan warna latar</li> <li>d. Menambahkan komponen GUI</li> <li>e. Mengatur tata letak</li> </ul>	
--	--	--	--

9. Jika sebuah JLabel memiliki alignment TOP, bagian mana dari label tersebut yang akan ditempatkan di atas?
- Kiri
  - Tengah
  - Kanan
  - Bawah
  - Atas
10. Apa yang terjadi ketika JButton diaktifkan melalui ENTER atau diklik dengan Mouse?
- Menampilkan teks
  - Memberikan event
  - Mengubah warna latar
  - Menutup aplikasi
  - Mengubah tata letak

#### Kunci Jawaban

- C
- E
- A
- D
- B
- C
- A
- D
- E
- B

#### Pedoman Penilaian

Jawaban Tepat = 1

Jawaban Tidak Tepat = 0

$$\text{NILAI} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

#### • Post-tes (Essay)

##### Soal

- Jelaskan apa yang dimaksud dengan antarmuka pengguna (UI) dalam konteks pemrograman berorientasi objek?
- Jelaskan perbedaan antara UI dan UX (User Experience) dalam

konteks pemrograman berorientasi objek?

3. Jelaskan beberapa prinsip desain UI yang baik!
4. Gambarkan langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses pengembangan aplikasi berorientasi objek untuk menerapkan antarmuka pengguna (UI)
5. Mengapa kohesivitas dan konsistensi dalam desain UI dianggap penting?

#### Kunci Jawaban

1. Antarmuka pengguna (UI) dalam pemrograman berorientasi objek merujuk pada segala sesuatu yang terkait dengan cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi, termasuk elemen grafis, tata letak, dan kontrol. **(SKOR 20)**
2. Antarmuka pengguna (UI) fokus pada elemen visual dan interaksi pengguna, sementara User Experience (UX) melibatkan keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk aspek emosional dan psikologis. **(SKOR 20)**
3. Prinsip-prinsip desain UI yang baik melibatkan tata letak yang intuitif, penggunaan warna yang tepat, dan navigasi yang mudah dipahami. **(SKOR 20)**
4. Langkah-langkah pengembangan aplikasi berorientasi objek untuk menerapkan UI melibatkan perancangan konsep UI, penulisan kode yang responsif, dan pengujian fungsional UI. **(SKOR 20)**
5. Kohesivitas dan konsistensi dalam desain UI penting karena menciptakan pengalaman pengguna yang dapat diprediksi dan konsisten. **(SKOR 20)**

#### Pedoman Penilaian

No.	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	

- **Observasi (LKPD)**

**Soal**

Buatlah antarmuka aplikasi berbasis desktop meliputi beberapa antarmuka yang bisa digunakan pengguna untuk memanipulasi database (tambah, edit, hapus, pencarian, dan laporan). Beberapa fasilitas yang harus kalian buat adalah :

- a. Menu bar dan atau sub menu yang meliputi antara lain : login/logout, entri data, version, help/info
- b. Membuat toolbar untuk mengakses user interface
- c. Membuat user interface untuk memanipulasi tabel (tambah, edit, hapus, cari, laporan)

**Pedoman Penilaian Keterampilan**

No	Komponen/ Sub Komponen Penilaian	Pencapaian Kompetensi			
		Tidak	Ya		
			7,0 - 7,9	8,0 - 8,9	9,0 - 10
<b>1</b>	<b>Persiapan</b>				
	Mengecek kesiapan perangkat				
<b>2</b>	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b>				
	1.1 Membuat User Interface				
	<b>Skor Komponen</b>				
<b>3</b>	<b>Hasil Kerja</b>				
	2.1 User Interface aplikasi desktop				
	2.1.1 Menubar (menu/ submenu)				
	2.1.2 Toolbar (icon bar)				
	2.1.3 User Interface				
	<b>Skor Komponen</b>				
<b>4</b>	<b>Sikap Kerja</b>				
	3.1 Bekerja sesuai kaidah keselamatan alat dan manusia				
	<b>Skor Komponen</b>				
<b>5</b>	<b>Waktu</b>				
	4.1 Waktu penyelesaian praktik				
	<b>Skor Komponen</b>				



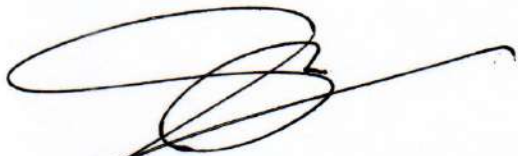
Penilaian Sikap						
	Prosentase Bobot Komponen Penilaian					Nilai Praktik (NP)
	Persiapan	Proses	Sikap Kerja	Hasil	Waktu	$\Sigma$ NK
	1	2	3	4	5	6
Bobot (%)						
Skor Komponen						
NK						

Malang, 14 Desember 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pamong



Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom

NIP. 197102271997021001



Yustiana Amita Utama, S.ST., M.Kom

NIP. 198403092009032005