

Lampiran 10: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada Kurikulum Merdeka

No	Kegiatan Pembelajaran ke - 1
1.	<p>A. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep User Interface dalam pemrograman berorientasi objek, merancang User Interface Bank Sampah, dan membuat kode program aplikasi sesuai konteks secara kreatif dan mandiri dengan tingkat ketepatan yang optimal. <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa yang kalian ketahui tentang User Interface (UI)? ➤ Bagaimanakah proses pengolahan data di bank sampah? <p>B. Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan Orientasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik) ➤ Salah satu peserta didik memimpin berdoa dilanjutkan penegasan guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap Tuhan YME Kegiatan Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca buku yang berhubungan dengan antar muka dalam pemrograman aplikasi berbasis oop. (Literasi) ➤ Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai hal yang menyangkut tentang materi pelajaran yang akan disajikan dengan lembut. Kegiatan motivasi <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi user interface untuk kehidupan sehari-hari ➤ Guru menyebutkan langkah-langkah yang dilalui pada pembelajaran Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Menentukan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa saja contoh user interface yang kalian ketahui? ➤ Apa yang harus diperhatikan ketika mendesain user interface? Menyusun desain perencanaan proyek <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengarahkan siswa terhadap proyek yang akan dibuat berupa pembuatan user interface aplikasi bank sampah. ➤ Guru mengorganisasikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 2 siswa.

- Setiap kelompok menyusun rencana kegiatan

3. Menyusun Jadwal Aktivitas

- Setiap kelompok membuat jadwal penyelesaian proyek
- Penutup
 - Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
 - Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
 - Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan tugas lembar kerja peserta didik(LKPD).
 - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.

C. Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2

- Pendahuluan
 1. **Kegiatan Orientasi**
 - Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik)
 - Salah satu peserta didik memimpin berdoa'a dilanjutkan penegasan guru tentang pentingnya berdoa'a sebelum memulai kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap Tuhan YME
 2. **Kegiatan Apersepsi**
 - Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan pada pertemuan pertama.
 - Guru memberikan pertanyaan sebagai stimulus pengetahuan peserta didik a. Apa yang kalian ketahui tentang User Interface (UI)? b. Bagaimanakah proses pengolahan data di bank sampah?
 3. **Kegiatan motivasi**
 - Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi untuk kehidupan sehari-hari
 - Guru menyebutkan langkah-langkah yang dilalui pada pembelajaran (menyusun hasil karya dan melakukan evaluasi hasil pembelajaran)
- Kegiatan Inti
 1. **Pelaksanaan dan pengawasan perkembangan proyek**
 - Guru memantau keaktifan peserta didik selama pelaksanaan proyek
 - Guru memantau realisasi perkembangan proyek
 - Guru membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dalam pengerjaan proyek.
 2. **Menguji Produk/ penilaian produk**
 - Setiap kelompok memaparkan laporan,
 - Kelompok lain memberikan tanggapan,
 - Guru Membimbing proses pemaparan proyek,
 - Guru memberi tanggapan hasil, memberikan umpan balik kepada siswa
 3. **Mengevaluasi Pengalaman**
 - Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.
- Penutup

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini. ➤ Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam pembuatan proyek dalam pembelajaran ini. ➤ Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan tugas lembar kerja peserta didik (LKPD). ➤ Guru memberikan post test <p>D. Asesmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non-kognitif • Kognitif
--	--