

**LAPORAN HASIL OBSERVASI PPL 1  
SMK NEGERI 8 MALANG**



**Disusun Oleh:**

**Juniargo Ponco Risma Wirandi**

**NIM : 233153711838**

**PPG PRAJABATAN 2023 GELOMBANG 1  
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
DESEMBER 2023**

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 1

Dengan ini mahasiswa,

Nama : Juniargo Ponco Risma Wirandi

NIM : 233153711838

Program Studi : Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG)

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) I program PPG Prajabatan Universitas Negeri Malang di bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim dan laporan yang ditulis oleh mahasiswa tersebut telah mendapat persetujuan dari Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL.

Malang, 27 Desember 2023

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pamong

Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom  
NIP. 197102271997021001

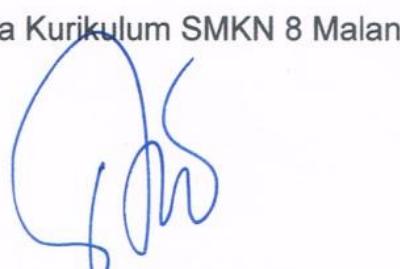
Yustiana Amita Utama, S.ST., M.Kom  
NIP. 198403092009032005

Kepala Sekolah SMKN 8 Malang



Drs. Moh. Guntur Sayekti, M.Pd  
NIP. 196710031991031016

Waka Kurikulum SMKN 8 Malang



Tri Wahyuni, M.Pd  
NIP. 196906272014072001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyusun laporan observasi Program Pengalaman Lapangan I (PPL I) di SMK Negeri 8 Malang. Penulis menyadari bahwa laporan observasi ini dapat selesai dengan bantuan, dukungan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hariyono, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Malang;
2. Bapak Prof. Dr. Ery Tri Djatmika Rudijanto W.W., M.A., M.Si., selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang;
3. Universitas Negeri Malang yang telah memberikan izin dan motivasinya kepada mahasiswa PPG Prajabatan dalam melaksanakan PPL I;
4. Bapak Dr. Muhammad Alfan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang yang telah bertanggung jawab dalam pembinaan dan pengarahan mahasiswa dalam program PPL I;
5. Bapak Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah mengarahkan dan membimbing dalam melaksanakan PPL 1 di SMK Negeri 8 Malang;
6. Bapak Drs. Moh. Guntur Sayekti, M.Pd, selaku Kepala SMK Negeri 8 Malang yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan PPL I di SMK Negeri 8 Malang;
7. Ibu Yustiana Amita Utama, S.ST, M.Kom., selaku Guru Pamong 1 yang telah membimbing dan memberikan pengalaman selama mahasiswa melaksanakan PPL 1 di SMK Negeri 8 Malang
8. Kepada peserta didik dan seluruh pihak yang ada di SMK Negeri 8 Malang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan observasi ini.
9. Guru dan seluruh jajaran SMK Negeri 8 Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengamati, mewawancara, dan mengambil data untuk observasi.
10. Seluruh teman-teman PPG Prajabatan khususnya teman teman Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim atas bantuan, masukan, saran di setiap proses yang dilalui.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari materi ataupun teknik penyajian, sebab kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Sekian dan terimakasih.

Malang, 27 Desember 2023

PPL PPG Prajabatan

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Tujuan Observasi .....	2
1.3    Manfaat Observasi .....	2
1.4    Sasaran Observasi.....	3
BAB II METODOLOGI.....	4
2.1    Tempat dan Waktu .....	4
2.2    Teknik Pengumpulan Data .....	4
2.3    Analisis Data .....	4
BAB III HASIL OBSERVASI.....	5
3.1    Identifikasi Masalah.....	5
3.1.1    Permasalahan Pembelajaran di Kelas (Teori) .....	5
3.1.2    Permasalahan Pembelajaran di Ruang Pengantar Praktik/ Ruang Praktik .....	5
3.2    Alternatif Pemecahan Masalah .....	6
3.3    Silabus .....	6
3.4    Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	11
3.4.1    RPP Kurikulum 2013 (K13) .....	11
3.4.2    RPP Kurikulum Merdeka.....	15
BAB IV PENUTUP.....	22
4.1    Kesimpulan .....	22
4.2    Refleksi .....	22
4.3    Rencana Tindak Lanjut.....	22
4.4    Kebermanfaatan.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LOG AKTIVITAS.....	25
LAMPIRAN .....	41

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1 Silabus Kurikulum 2013.....</b>	<b>7</b>
<b>Tabel 3.2 Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka .....</b>	<b>9</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Profesi Guru (PPG) merupakan salah satu program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) untuk lulusan sarjana baik pendidikan maupun nonpendidikan (semua jurusan) yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki keahlian khusus dibidang keguruan yang semestinya memang dimiliki oleh seorang guru. Pada saat sedang menempuh pendidikan profesi guru (PPG), mahasiswa tidak hanya belajar mengenai materi saja, namun juga terdapat praktik di lapangannya yang bernama praktik pengalaman lapangan (PPL) I, yang mengharuskan mahasiswa pendidikan profesi guru (PPG) terjun langsung ke sekolah (biasanya sekolah yang sudah bermitra dengan pihak universitas tempat mahasiswa pendidikan profesi guru (PPG) bernaung untuk melaksanakan praktik di lapangan dan merasakan pembelajaran di kelas secara langsung.

Dalam Permendikbud Ristek Nomor 56 tahun 2022 pasal 3 ayat 1 disebutkan bahwa Standar Pendidikan Guru bertujuan untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan, aspek penyelenggaraan, dan instrumen pengembangan sistem penjaminan mutu internal dan eksternal untuk program Sarjana Pendidikan dan program PPG. Menurut Permendikbud Ristek tersebut, pendidikan guru bertujuan untuk menghasilkan guru sebagai pendidik profesional yang nasionalis dan memiliki wawasan global sesuai dengan kebutuhan nasional, lokal, dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya. PPG Prajabatan bertujuan menghasilkan guru profesional pemula yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila, semangat gotong royong, dan mampu menggunakan teknologi digital, serta melahirkan hal-hal yang inovatif dan kreatif. Selain itu, PPG Prajabatan menekankan pada konsep Merdeka Belajar, yang berpusat kepada peserta didik dan pembelajarannya, berkomitmen menjadi teladan dan pembelajar sepanjang hayat serta memiliki dasar-dasar kepemimpinan.

SMK Negeri 8 Malang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berusia relatif masih berusia cukup muda Kota Malang. Sekolah yang terletak pada kawasan Kecamatan Blimbing ini mulai berdiri sejak 3 Juli 2005. Seiring perkembangannya, SMK Negeri 8 Malang menjadi sekolah bersertifikasi internasional dan telah memperoleh akreditasi a. Untuk lebih memfokuskan kepada keahlian para siswa ini, SMK Negeri 8 Malang saat ini telah memiliki empat jurusan. Yaitu teknik komputer jaringan, mekatronika, rekayasa perangkat lunak, dan elektronika industri. Keempat program jurusan tergolong program terkini yang ada pada sekolah-sekolah bidang teknologi. Hal ini tentu sangat berguna untuk bekal para siswa yang ingin langsung terjun ke lingkungan kerja setelah lulus. SMK Negeri 8 Malang salah satu sekolah yang di pilih oleh Universitas Negeri Malang untuk melaksanakan PPL 1. Pihak universitas menempatkan mahasiswanya di SMK Negeri 8 Malang selama masa

praktik pengalaman lapangan (PPL) I dengan harapan mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) dapat belajar secara riil melalui praktik di lapangan dan menerapkan teori yang telah didapat selama pembelajaran di kelas dengan diawali dengan kegiatan orientasi dan observasi sebelum melangkah ke tahapan asistensi mengajar dan mengajar terbimbing.

## **1.2 Tujuan Observasi**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum, PPL bertujuan agar mahasiswa PPG memiliki pengalaman nyata dan kontekstual dalam menerapkan seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat menunjang tercapainya penguasaan kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi penguasaan materi bidang studi secara utuh.

### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus, tujuan PPL I dirumuskan dalam bentuk Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). CPMK PPL I adalah agar mahasiswa:

- a. Memahami kontrak matakuliah: mencakup pemahaman CPMK dan sub CPMK yang harus dicapai, serta beban belajar, metode pembelajaran, dan sistem penilaian yang digunakan pada mata kuliah PPL I;
- b. Mengenal lingkungan sekolah baik akademik maupun non-akademik;
- c. Memahami fungsi dan cara kerja perangkat utama dan perangkat pendukung/peralatan yang ada di tempat praktik di sekolah;
- d. Mensintesikan perangkat ajar (bahan ajar, modul/RPP, dan buku teks) yang diperoleh saat mengikuti kuliah di mata kuliah PPA I dengan dokumen yang dikembangkan oleh GP di sekolah baik berdasarkan Kurikulum 2013 ataupun Kurikulum Merdeka;
- e. Mereka-ulang pengelolaan kelas (berdasarkan idenya sendiri) dalam bentuk tertulis sesudah meng observasi praktik pembelajaran yang dilakukan oleh GP baik di ruang kelas maupun di tempat praktik;
- f. Merumuskan permasalahan pembelajaran dan alternatif pemecahan saat mendampingi GP melaksanakan pembelajaran selama di ruang kelas, ruang teori pengantar praktik, dan tempat praktik; dan
- g. Menyusun perangkat pembelajaran, berkolaborasi dengan GP dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) berkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh GP berikutnya.

## **1.3 Manfaat Observasi**

Manfaat dari dilakukannya observasi ini adalah sebagai pondasi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) untuk dapat memahami bagaimana kondisi nyata pembelajaran khususnya pembelajaran di kelas yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Observasi yang dilakukan memberikan pengalaman secara langsung bagaimana pengelolaan kelas di lapangan dan dapat digunakan ketika terjun melakukan praktik mengajar di sekolah.

#### **1.4 Sasaran Observasi**

Sasaran observasi yang akan kami lakukan bertempat pada SMK Negeri 8 Malang yang beralamat Jl. Teluk Pacitan, Arjosari, Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Perkembangan karakteristik peserta didik sesuai dengan perkembangan anak usia 15-18 tahun yang merupakan fase pertengahan masa remaja, pada masa ini perkembangan anak yang lebih stabil untuk menyesuaikan diri dan berintegrasi dengan perubahan permulaan remaja. Perubahan pada masa remaja banyak ditandai dengan perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosio-emosional. Pada fase ini mereka membutuhkan pusat perhatian, mereka juga tidak dapat disebut anak kecil. Tetapi belum dapat dianggap sebagai orang dewasa, namun pada fase ini mereka ingin bebas, di sisi lain pada dasarnya mereka masih memerlukan bimbingan dari kedua orang tua maupun guru. Selain itu mahasiswa PPG diterjunkan langsung untuk melihat kondisi sekolah yang sebenarnya untuk mencari pengalaman agar mampu mengembangkan kemampuan

## **BAB II**

## **METODOLOGI**

### **2.1 Tempat dan Waktu**

Tempat pelaksanaan observasi pada praktik lapangan yang bertempat pada SMK Negeri 8 Malang yang beralamat Jl. Teluk Pacitan, Arjosari, Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Pelaksanaan Observasi dilaksanakan pada rentang waktu 25 September 2023 – 15 Desember 2023. Observasi dilaksanakan pada pukul 06.30 WIB hingga 12.00WIB, dari hari Senin – Jumat.

### **2.2 Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dapat memberikan wawasan mendalam tentang perilaku dan situasi tanpa memerlukan interaksi langsung dengan subjek penelitian. Dalam hal ini, saya melakukan observasi dengan mengamati langsung kondisi sekolah, termasuk suasana belajar, model dan metode pembelajaran yang digunakan, serta perancangan modul ajar dan alur tujuan pembelajaran.

Wawancara merupakan metode penelitian yang melibatkan pertanyaan dan jawaban antar penelitian dan responen, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang suatu topik atau fenomenan. Wawancara juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sudut pandang dan pengalaman individu yang tidak dapat diperoleh melalui metode lainnya. Dalam hal ini saya melakukan wawancara dengan pemangku jabatan seperti kepala sekolah wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan wakil kepala sekolah bidang sarana prasarana, dengan menggunakan wawancara tertstruktur yang telah disiapkan sebelumnya.

### **2.3 Analisis Data**

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data dari observasi dan wawancara akan diuraikan dan dikelompokkan berdasarkan tema atau kategori tertentu. Kemudian data akan diinterpretasikan untuk memahami kondisi sekolah secara keseluruhan.

## **BAB III**

### **HASIL OBSERVASI**

#### **3.1 Identifikasi Masalah**

Proses pembelajaran memiliki hambatan yang terjadi saat pelaksanaan, yang mana menurut observasi di kelas menilai bahwa minat peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru pada kelas XII RPL D memiliki motivasi yang rendah pada pembelajaran Pemrograman Berorientasi Object (PBO). Studi kasus dilaksanakan menggunakan metode observasi secara langsung dengan mengamati proses pembelajaran di kelas.

##### **3.1.1 Permasalahan Pembelajaran di Kelas (Teori)**

Permasalahan yang paling disoroti adalah kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas ataupun di ruang praktik, ketika pembelajaran dilakukan masih cukup banyak siswa yang sibuk sendiri dengan urusannya masing-masing, ada yang bermain game, ada yang tidur, ada yang makan, dan juga ada yang mengedit foto dan video. Hal ini dapat terjadi karena berbagai faktor seperti metode yang kurang menarik, media yang kurang interaktif, karakter peserta didik yang sulit berubah, dan masih banyak faktor lain.

##### **3.1.2 Permasalahan Pembelajaran di Ruang Pengantar Praktik/ Ruang Praktik**

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) di ruang pengantar praktik atau ruang praktik, perlu dilakukan penanganan terhadap beberapa permasalahan utama. Kurangnya pemahaman serta keterampilan praktik dari peserta didik menjadi fokus utama. Diperlukan upaya bersama antara pihak sekolah, pengajar, dan peserta didik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif. Dengan langkah ini, diharapkan pembelajaran PBO dapat menjadi lebih optimal, mendukung pengembangan keterampilan, dan memberikan pengalaman praktik yang lebih baik bagi peserta didik. Kehadiran siswa yang kurang fokus atau melakukan kegiatan selain belajar, beberapa siswa tidak aktif atau tidak berpartisipasi sepenuhnya dalam pembelajaran, dan metode pengajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Dalam pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO), beberapa permasalahan utama dapat muncul. Tantangan tersebut meliputi kurangnya pemahaman konsep dasar oleh peserta didik, keterbatasan interaksi dengan materi dan bimbingan yang kurang dari pengajar, serta evaluasi yang tidak efektif.

### **3.2 Alternatif Pemecahan Masalah**

Alternatif pemecahan masalah dalam kelas teori adalah penerapan metode untuk melaksanakan model pembelajaran yang variatif, yang bisa menstimulasi siswa agar terus bergerak dan berpikir untuk mencegah siswa merasa bosan dan jemu, contohnya bisa menggunakan kuis dan game, tantangan-tantangan yang menarik, media pembelajaran interaktif, dan lain-lain. Sementara untuk permasalahan pembelajaran ruang praktik dapat melakukan:

1. Menerapkan aturan dan konsekuensi yang jelas terkait perilaku di kelas.
2. Menggunakan strategi pengelolaan kelas yang aktif, seperti mengatur tempat duduk dan menciptakan lingkungan belajar yang teratur.
3. Menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan memotivasi.
4. Membuat pembelajaran lebih umum dengan memasukkan konten yang menarik dan umum dikenal siswa.
5. Melibatkan siswa dalam mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap metode pengajaran.

### **3.3 Silabus**

Silabus adalah dokumen perencanaan pengajaran yang merinci informasi tentang materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian yang akan dilakukan dalam suatu mata pelajaran atau kursus. Silabus digunakan oleh pendidik, seperti guru atau dosen, untuk menyusun dan mengorganisir materi pembelajaran agar dapat disampaikan kepada peserta didik secara terstruktur dan terarah.

1. **Kurikulum 2013** adalah kurikulum yang berfokus pada pengembangan kompetensi dasar yang dikelompokkan pada empat kompetensi inti, yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum 2013 mengatur jam pelajaran per minggu dan menetapkan nilai hasil belajar setiap mata pelajaran pada setiap semester. Untuk kurikulum ini masih digunakan hanya di kelas 12 di SMK Negeri 8 Malang.
2. **Kurikulum merdeka** adalah kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk mengatur alokasi waktu pembelajaran secara fleksibel, mengembangkan profil pelajar Pancasila pada peserta didik, dan melaksanakan projek penguatan profil pelajar Pancasila. Kurikulum merdeka merupakan bagian dari paket Merdeka Belajar yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek pada Februari 2022, sebagai upaya mitigasi learning loss akibat pandemi covid-19. Untuk kurikulum ini sudah dilaksanakan sejak kelas 10 di SMK Negeri 8 Malang.

**Tabel 3.1 Silabus Kurikulum 2013**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Asemen/ Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.15 Merancang antar muka atau <i>User Interface</i> ( <i>UI</i> ).	3.15.1 Menjelaskan konsep antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep antar muka (<i>user interface</i>) berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berbasis oop.</li> </ul>	32	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></li> <li>• Mengumpulkan data tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></li> <li>• Mengolah data tentang antarmuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>
4.15 Membuat kode program untuk antarmuka atau <i>User Interface</i> ( <i>UI</i> )	3.15.2 Menerapkan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> pemrograman aplikasi berorientasi objek. 3.15.3 Merancang program aplikasi berorientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat contoh program aplikasi yang menerapkan <i>user interface</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>.</li> </ul>			

	<p>objek dengan penerapan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>.</p> <p>4.15.1 Membuat kode program aplikasi berorientasi objek yang menerapkan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical user Interfaces (GUI)</i></p>		<p>atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkomunikasikan tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></li> </ul>	
--	---	--	--	--

**Tabel 3.2 Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka**

No	Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Lingkup Materi	Asesmen	Jumlah Jam Tatap Muka	Pertemuan/ kegiatan pembelajaran ke..
1	2	3	4	5	6	7
1	User Interface (UI)	A. Siswa dapat menjelaskan konsep User Interface (UI) dalam pemrograman berorientasi obyek B. Siswa dapat merancang User Interface Bank Sampah, C. Siswa dapat membuat kode program aplikasi sesuai konteks	a. Konsep dasar User Interface (UI). b. Rancangan User Interface (UI) dalam pemrograman berorientasi obyek c. Kode program aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis.</li> <li>• Penugasan.</li> <li>• Praktikum.</li> </ul>	8 JP / pertemuan	Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1 : <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 didik sebagai sikap disiplin.</li> <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. (Apersepsi dan Motivasi)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan diskusi kelompok dan observasi/pengamatan video.</li> <li>• Guru mendorong peserta didik didalam kelompok diskusinya</li> </ul>

						<p>mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah (Membimbing Penyelidikan Kelompok)</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 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</li> <li>• Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masingmasing kelompok.</li> <li>• Guru memberikan penguatan materi.</li> <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>• Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil pembelajaran</li> <li>• “Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran hari ini?”</li> <li>• “Bagaimana perasaan kalian</li> </ul>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>mengikuti pembelajaran hari ini?"</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Apa yang kalian suka 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>
--	--	--	--	--	--	---

### **3.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

RPP adalah singkatan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yaitu rencana kegiatan pembelajaran yang berlaku untuk pembelajaran tatap muka dalam sekali pertemuan atau lebih. RPP disusun oleh guru sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar, dengan mengacu pada silabus dan standar kompetensi. RPP berisi komponen-komponen seperti identitas mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. RPP bertujuan untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif, efisien, dan berorientasi pada peserta didik.

#### **3.4.1 RPP Kurikulum 2013 (K13)**

##### **A. Identitas Program, Pendidikan, meliputi:**

<b>Nama Sekolah</b>	: SMKN 8 Malang
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pemrograman Berorientasi Objek
<b>Komp. Keahlian</b>	: Rekayasa Perangkat Lunak
<b>Kelas / Semester</b>	: XII RPL / I
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2023/2024
<b>Alokasi Waktu</b>	: 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 menyajikan 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 dibawah 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 dibawah 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

## B. 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)

➤ **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)
- Guru Membimbing siswa untuk melakukan investigasi tampilan user interface
- Guru meminta peserta didik melakukan penyelidikan dengan mengamati video tutorial membuat User Interface berbasis GUI
- Guru memantau jalannya diskusi kelompok dan observasi/pengamatan video.
- Guru mendorong peserta didik didalam kelompok diskusinya mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah (Membimbing Penyelidikan Kelompok)
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan observasi mereka.
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)
- Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masing masing kelompok.
- Guru memberikan penguatan materi.

➤ **Penutup**

- Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan mengaitkannya dengan masalah otentik yang ada.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini,
- peserta didik mengerjakan soal Post test yang diberikan guru sebagai evaluasi belajar yang telah dilakukan.
- 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?”
- Guru bersama dengan peserta menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini terkait kearifan lokal di daerah masing-masing
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- Guru dan peserta didik berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

**C. Alat / Bahan dan Media Pembelajaran**

- ❖ Media/alat : Laptop/komputer, LCD, Video
- ❖ Bahan : PPT dan Bahan Ajar
- ❖ Sumber Belajar : File Modul Pemrograman Berorientasi Objek

### 3.4.2 RPP Kurikulum Merdeka

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep antarmuka atau *User Interface* (UI) berbasis *Graphical User Interfaces* (GUI) dalam pemrograman aplikasi berorientasi objek dengan benar
2. Peserta didik dapat menerapkan antarmuka atau *User Interface* (UI) berbasis *Graphical User Interfaces* (GUI) pemrograman aplikasi berorientasi objek
3. Peserta didik dapat merancang program aplikasi berorientasi objek dengan penerapan antarmuka atau *User Interface* (UI) berbasis *Graphical User Interfaces* (GUI).

#### ❖ Pemahaman Bermakna

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 *Graphical User Interfaces* (GUI) dengan baik.

#### ❖ Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja contoh user interface yang kamu ketahui?
2. Apa saja yang harus diperhatikan ketika mendesain user interface?

#### B. Pelaksanaan Pembelajaran

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 didik sebagai sikap disiplin.</li><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</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 test Google Form</li><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>prosedur kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.</p> <p><b>(Tujuan Pembelajaran)</b></p> <p>Guru menyampaikan informasi tentang penilaian yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.</p> <p><b>(Langkah Kegiatan dan Penilaian)</b></p>	
<b>Kegiatan Inti (Syntax PBL)</b>	
<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> <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 <b>(Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar)</b></li> <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 Kelompok)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta setiap kelompok</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 diskusinya melakukan analisis tentang Konsep Antarmuka UI.</li> <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> </ul>

<p>mempresentasikan hasil diskusi dan observasi mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik <b>(Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</b></li> <li>• Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masing masing kelompok.</li> <li>• Guru memberikan penguatan materi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>
---	---

## Penutup

- Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan mengaitkannya dengan masalah otentik yang ada.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini,
- peserta didik mengerjakan soal Post test yang diberikan guru sebagai evaluasi belajar yang telah dilakukan.
- 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?”
- Guru bersama dengan peserta menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini terkait kearifan lokal di daerah masing-masing
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- Guru dan peserta didik berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

### 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)?
  - Sistem pengguna
  - Penempatan elemen UI
  - C. Antara muka grafis**
  - Pengaturan warna layar
  - Tata letak website
2. Apa fungsi utama dari User Interface (UI) dalam sebuah aplikasi atau website?
  - Meningkatkan penjualan

- b. Menentukan letak menu
  - c. Mengatur warna layar
  - d. Menyediakan informasi terstruktur
  - e. Menciptakan kesan pertama
3. Mengapa user interface dianggap penting dalam sebuah produk?
    - a. Menentukan warna layar
    - b. Memperindah tampilan aplikasi
    - c. Menentukan tata letak.
    - d. Membuat informasi terstruktur
    - e. Meningkatkan kualitas branding
  4. Apa karakteristik penting dari user interface yang baik?
    - a. Terlalu panjang
    - b. Desain tidak responsif
    - c. Informasi tidak terstruktur
    - d. Konsisten
    - e. Kontras warna yang buruk
  5. Command Line Interface (CLI) memerlukan pengguna untuk:
    - a. Klik tombol grafis
    - b. Mengetikkan perintah
    - c. Sentuh layar
    - d. Geser elemen UI
    - e. Pilih warna antarmuka
  6. Keunggulan dari Command Line Interface (CLI) adalah:
    - a. Tampilan yang menarik
    - b. Desain responsif
    - c. Kinerja yang ringan
    - d. Banyak ikon
    - e. Warna yang kontras
  7. Apa yang dimaksud dengan objek layer dalam GUI?
    - a. Komponen UI
    - b. Tombol kontrol
    - c. Tata letak
    - d. Ukuran layar
    - e. Sistem operasi
  8. Fungsi dari container dalam GUI adalah:
    - a. Menampilkan teks
    - b. Menyimpan data
    - c. Menentukan warna latar
    - d. Menambahkan komponen GUI
    - e. Mengatur tata letak
  9. Jika sebuah JLabel memiliki alignment TOP, bagian mana dari label tersebut yang akan ditempatkan di atas?
    - a. Kiri
    - b. Tengah
    - c. Kanan
    - d. Bawah
    - e. Atas
  10. Apa yang terjadi ketika JButton diaktifkan melalui ENTER atau diklik dengan Mouse?
    - a. Menampilkan teks

- b. Memberikan event
- c. Mengubah warna latar
- d. Menutup aplikasi
- e. Mengubah tata letak

➤ **Kunci Jawaban**

1. C
2. E
3. A
4. D
5. B
6. C
7. A
8. D
9. E
10. 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**

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan antarmuka pengguna (UI) dalam konteks pemrograman berorientasi objek?
2. 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)**

- ❖ 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
1	<b>Persiapan</b>				
	Mengecek kesiapan perangkat				
2	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b>				
	1.1 Membuat User Interface				
	<b>Skor Komponen</b>				
3	<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>				
4	<b>Sikap Kerja</b>				
	3.1 Bekerja sesuai kaidah keselamatan alat dan manusia				
	<b>Skor Komponen</b>				
5	<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	
	1	2	3	4	5	
Bobot (%)						
Skor Komponen						
NK						

## **BAB IV**

## **PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya konsentrasi dan minat dari peserta didik, yang disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran, media pembelajaran yang kurang interaktif, serta karakter siswa yang sulit berubah. Hal ini mengakibatkan sejumlah besar siswa justru sibuk dengan aktivitas lain seperti bermain game, mengantuk, atau mengedit foto saat pembelajaran berlangsung. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah menerapkan metode dan model pembelajaran yang lebih variatif serta mampu menstimulasi siswa untuk terus bergerak dan berpikir, seperti penggunaan kuis, game, tantangan menarik, dan media interaktif. Tujuannya adalah membuat siswa terhindar dari rasa bosan sehingga mereka mampu fokus mengikuti pembelajaran di kelas.

Pentingnya pendekatan holistik dan kerjasama semua pihak terkait untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan positif. Solusi untuk permasalahan-permasalahan tersebut melibatkan tindakan proaktif, penerapan aturan yang jelas, penggunaan metode pengajaran yang sesuai, dan komunikasi terbuka antara guru, siswa, dan orang tua. Dengan memperhatikan kebutuhan individual siswa, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kesuksesan dalam mengatasi permasalahan kelas tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga melibatkan partisipasi dan dukungan aktif dari siswa, orang tua, dan pihak terkait lainnya.

### **4.2 Refleksi**

Pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan Satu (PPL I) oleh mahasiswa Program Profesi Guru (PPG) Prajabatan berjalan sesuai rencana dan lancar. Kegiatan ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk meningkatkan keterampilan melalui pembelajaran di sekolah, serta menambah pengalaman dalam dunia pendidikan yang beragam. Mahasiswa terlibat dalam merancang dan melaksanakan beberapa program PPL, termasuk observasi terkait karakteristik peserta didik, manajemen sekolah, pelaksanaan pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lingkungan sekolah. Kegiatan observasi ini menjadi langkah awal bagi mahasiswa untuk melatih dan mengembangkan diri mereka menjadi guru profesional.

### **4.3 Rencana Tindak Lanjut**

Setelah menyelesaikan program Praktik Pengalaman Lapangan Satu (PPL I) dan melakukan observasi, langkah berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Asistensi Mengajar (13 Hari):
  - a. Melibatkan diri dalam kegiatan asistensi mengajar selama 13 hari (91-103 jam).
  - b. Aktivitas meliputi penyusunan modul ajar, asesmen, LKPD, persiapan media pembelajaran, dan evaluasi.
2. Refleksi (1 Hari)
  - a. Melakukan kegiatan refleksi setelah menyelesaikan semua kegiatan di atas.
  - b. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan refleksi adalah selama 1 hari setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### **4.4 Kebermanfaatan**

Adapun kebermanfaatan hasil laporan observasi PPL I bagi berbagai pihak adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

- a. Memberikan umpan balik yang berguna bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik.
- c. Meningkatkan kemampuan gaya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.
- d. Meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

##### **2. Bagi Mahasiswa**

- a. Memberikan umpan balik yang berguna bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Meningkatkan hubungan baik antara perguruan tinggi dengan sekolah sebagai mitra.

##### **3. Bagi Mahasiswa**

- a. Memberikan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.
- b. Memberikan keterampilan kepada mahasiswa untuk mengelola pembelajaran peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

##### **4. Bagi Universitas**

- a. Meningkatkan hubungan baik antara universitas dengan sekolah sebagai mitra.
- b. Menjadi bekal bagi perguruan tinggi dalam mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pendidik.

## DAFTAR PUSTAKA

Rasul, Djuharis dan Lestari, Tita. 2023. *Praktik Pengalaman Lapangan I di Sekolah Menengah Kejuruan*. PPG Prajabatan.

Permendikbud Ristek. Tahun 2022. Nomor 56 tahun 2022 pasal 3 ayat 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

<https://smkn8malang.sch.id/>

KEMENDIKBUD-BANTEN. 2022. *Perbandingan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka*. <https://bbppmpjateng.kemdikbud.go.id/perbandingan-kurikulum-2013-dan-kurikulum-merdeka/>. Diakses tanggal 20 Desember 2023.

Perbedaan.co.id. Tanpa tahun. *Perbedaan Kurikulum Merdeka dengan Kurikulum 2013*. <https://www.perbedaan.co.id/perbedaan-kurikulum-merdeka-dengan-kurikulum-2013/>. Diakses tanggal 20 Desember 2023.

## LOG AKTIVITAS

### PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 1

**Nama Mahasiswa** : Juniargo Ponco Risma Wirandi

**NIM** : 233153711838

**Prodi** : Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG)

**Pembimbing** : Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom

#### Minggu Ke 1

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 25 September 2023	Pengantar PPL 1 ke SMK Negeri 8 Malang Bersama Dosen Pengantar Ibu Alfi Sahrina, S. Pd, M. Pd	
2.	Selasa, 26 September 2023	Orientasi Mahasiswa PPL 1 di Lingkungan Sekolah	
3.	Rabu, 27 September 2023	Mengikuti Kuliah Tamu oleh PT. ADVANTAGE SCM	

4.	Jum'at , 28 September 2023	Mengikuti Kegiatan Maulid Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan busana nuansa putih	 
5.	Minggu, 01 Oktober 2023	Upacara Kesaktian Pancasila	

## Minggu Ke 2

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 02 Oktober 2023	Mengikuti upacara bendera dan melakukan observasi lingkungan sekolah	

2.	Selasa, 03 Oktober 2023	Menemui guru pamong untuk melakukan koordinasi terkait mata pelajaran yang diampu, perangkat pembelajaran dan jadwal pembelajaran di kelas	
3.	Rabu, 04 Oktober 2023	Melakukan observasi di kelas terkait budaya kelas, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi belajar, dll	
4.	Kamis, 05 Oktober 2023	Melakukan observasi di kelas terkait budaya kelas, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi belajar, sarana prasarana dikelas, laboratorium sekolah, dll	
5.	Jum'at, 06 Oktober 2023	<p>Mengikuti kegiatan jum'at istighosah setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>Kunjungan dosen pembimbing lapangan</p> <p>Berdiskusi bersama kelompok terkait hasil observasi dikelas</p> <p>Melaksanakan sholat jum'at di sekolah untuk mahasiswa yang laki-laki</p>	

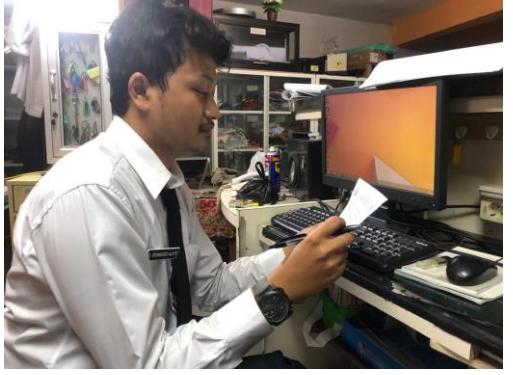
### Minggu Ke 3

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 09 Oktober 2023	Mengikuti Upacara Bendera	
2.	Selasa, 10 Oktober 2023	Kunjungan dari Dosen Pembimbing Lapangan	
3.	Rabu, 11 Oktober 2023	Koordinasi kembali dengan staff kurikulum tentang pembagian kelompok dan pembahasan P5	
4.	Kamis, 12 Oktober 2023	Asistensi Mengajar	

5.	Jum'at, 13 Oktober 2023	Mengikuti kegiatan jum'at istighosah dan sholat jum'at di sekolah untuk mahasiswa laki-laki	
----	-------------------------	---	--

#### Minggu Ke 4

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 16 Oktober 2023	Mengikuti upacara bendera dan melakukan observasi terkait inovasi kejuruan yang diterapkan di sekolah	
2.	Selasa, 17 Oktober 2023	Membantu kegiatan pembelakalan PKL, workshop budaya kerja dan K3LH di industry untuk kelas XI Metronika dan ELIN	

3.	Rabu, 18 Oktober 2023	Membantu kegiatan pembelakalan PKL, workshop budaya kerja dan K3LH di industri untuk kelas XI RPL	
4.	Kamis, 19 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu photocopy undangan untuk diserahkan ke beberapa guru</li> <li>- Membantu membuat rekap nilai siswa untuk mapel per kelas</li> <li>- Mencatat dan merekam aktifitas dan keluar masuk peminjaman barang baik dari guru dan siswa yang telah digunakan untuk KBM maupun untuk kebutuhan yang lain di sekolah</li> </ul>	 
5.	Jum'at, 20 Oktober 2023	Mengikuti kegiatan jum'at istighosah dan menyusun lampiran observasi manajerial sekolah	

## Minggu Ke 5

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 30 Oktober 2023	<p>Mengikuti upacara bendera dan membantu mempersiapkan workshop sosialisasi persiapan penempatan kerja PT. Indonesia Indikator</p> <p>Rekap data absensi tidak mengikuti upacara bendera (Kesiswaan)</p>	
2.	Selasa, 31 Oktober 2023	Menyambut peserta didik di pagi hari dan membantu guru dalam berperan sebagai asisten piket	

3.	Rabu, 01 November 2023	Mengikuti kegiatan bulan bahasa dan sastra	
4.	Kamis, 02 November 2023	Mengikuti kegiatan bulan bahasa dan sastra	
5.	Jum'at, 03 November 2023	Mengikuti kegiatan jum'at istighosah dan menyusun lampiran PPL 1 Topik 2	

## Minggu Ke 6

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 23 Oktober 2023	Membantu mengkondisikan dan mengawasi kelas XI TKJ D	
2.	Selasa, 24 Oktober 2023	Mengikuti kegiatan workshop implementasi kurikulum Merekap absensi siswa kelas X untuk sesi foto formal, yang akan dipakai dalam pembuatan rapor dan ijazah (Kesiswaan)	
3.	Rabu, 25 Oktober 2023	Menyusun perangkat pembelajaran Merekap data pelanggaran siswa dan membuat sebuah SOP (Kesiswaan)	
4.	Kamis, 26 Oktober 2023	Membantu mengkondisikan kelas XI Elektronika industry A saat kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajara Pancasila (P5) Asistensi Mengajar	
5.	Jum'at, 27 Oktober 2023	Mengikuti kegiatan Jum'at istighosah Mengikuti kegiatan gelar aksi karya Peojek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)	

## Minggu Ke 8

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 13 November 2023	Mengikuti upacara bendera dan membersihkan perpustakaan	
2.	Selasa, 14 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengerjakan tugas dari manajerial kurikulum (selapan)</li> <li>● Membantu kesiswaan mencetak log aktivitas ekstrakurikuler</li> </ul>	
3.	Kamis, 16 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengerjakan rekapitulasi selapan dan membuat ID Card untuk pengawas</li> <li>● Mengisi kelas 12 RPL D</li> </ul>	
4.	Jum'at 17 November 2023	Istighosah dan sholat jum'at di sekolah untuk mahasiswa laki-laki	

## Minggu Ke 9

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 20 November 2023	Mengikuti Apel Pagi	
2.	Selasa, 21 November 2023	Revisi Desain ID Card keperluan PAS	
3.	Rabu, 22 November 2023	Mengisi Kelas Kosong	

4.	Kamis, 23 November 2023	Mengisi Kelas Kosong	
5.	Jum'at 24 November 2023	Mengikuti Istighosah dan sholat jum'at di sekolah untuk mahasiswa laki-laki	
6.	Sabtu, 25 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mengikuti Upacara dan Tasyakuran Hari Guru</li> <li>● Membantu mengurus persiapan adiwiyata</li> </ul>	



### Minggu Ke 10

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 27 November 2023	Ujian Akhir Akhir Semester Peserta Didik	
2.	Selasa, 28 November 2023	Ujian Akhir Akhir Semester Peserta Didik	
3.	Rabu, 29 November 2023	Apel Hari Korpri, Ujian Akhir Semester Peserta Didik dan Pameran Karya	

4.	Kamis, 30 November 2023	Ujian Akhir Akhir Semester Peserta Didik	
5.	Jum'at 31 November 2023	Ujian Akhir Akhir Semester Peserta Didik, Seminar 4.0 Digital Marketing, Istighosah dan Konsultasi Laporan Kegiatan	

### Minggu Ke 11

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 04 Desember 2023	Apel dan remedial perbaikan nilai peserta didik	
2.	Selasa, 05 Desember 2023	Remedial perbaikan nilai peserta didik dan acara roadshow dari SMAN 4 Malang	

3.	Rabu, 06 Desember 2023	Remedial perbaikan nilai peserta didik	
4.	Kamis, 07 Desember 2023	Remedial perbaikan nilai peserta didik	
5.	Jum'at 08 Desember 2023	Istighosah & Remedial Perbaikan nilai peserta didik	

### Minggu Ke 12

No.	Tanggal	Keterangan	Dokumentasi
1.	Senin, 11 Desember 2023	APEL, Bintalsik (Pembinaan mental dan fisik) oleh satuan TNI kelas 12 dan classmeeting kelas 10 dan 11	

2.	Selasa, 12 Desember 2023	Bintalsik (Pembinaan mental dan fisik) oleh satuan TNI kelas 12 dan classmeeting kelas 10 dan 11	
3.	Rabu, 13 Desember 2023	Kunjungan Industri Kelas 12 dan Bintalsik (Pembinaan mental dan fisik) oleh satuan TNI kelas 11, dan class meeting kelas X	
4.	Kamis, 14 Desember 2023	Ikut serta kepanitiaan lomba dalam rangka hari ibu sebagai juri lomba masak dan lomba merangkai bucket	
5.	Jum'at 15 Desember 2023	Mengikuti kegiatan Penyusunan Rencana Kerja, Pelaksanaan, Review, Pengelolaan BKK, dan  Penyusunan Rencana Jobfair.  Penjemputan Mahasiswa PPL PPG Semester 1 UM	

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 11:

**LK-8: Laporan Hasil Perumusan Masalah Pembelajaran Dan Alternatif Pemecahan Masalah (Refleksi kegiatan pembelajaran di ruang kelas, ruang teori pengantar praktik, dan ruang praktik)**

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

- Permasalahan Pembelajaran di Kelas (Teori)

Permasalahan yang paling disoroti adalah kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas ataupun di ruang praktik, ketika pembelajaran dilakukan masih cukup banyak siswa yang sibuk sendiri dengan urusannya masing-masing, ada yang bermain game, ada yang tidur, ada yang makan, dan juga ada yang mengedit foto dan video. Hal ini dapat terjadi karena berbagai faktor seperti metode yang kurang menarik, media yang kurang interaktif, karakter peserta didik yang sulit berubah, dan masih banyak faktor lain.

- Alternatif Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahannya adalah penerapan metode untuk melaksanakan model pembelajaran yang variatif, yang bisa menstimulasi siswa agar terus bergerak dan berpikir untuk mencegah siswa merasa bosan dan jemu, contohnya bisa menggunakan kuis dan game, tantangan-tantangan yang menarik, media pembelajaran interaktif, dan lain-lain.

Kesimpulan:

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya konsentrasi dan minat dari peserta didik, yang disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran, media pembelajaran yang kurang interaktif, serta karakter siswa yang sulit berubah. Hal ini mengakibatkan sejumlah besar siswa justru sibuk dengan aktivitas lain seperti bermain game, mengantuk, atau mengedit foto saat pembelajaran berlangsung. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah menerapkan metode dan model pembelajaran yang lebih variatif serta mampu

menstimulasi siswa untuk terus bergerak dan berpikir, seperti penggunaan kuis, game, tantangan menarik, dan media interaktif. Tujuannya adalah membuat siswa terhindar dari rasa bosan sehingga mereka mampu fokus mengikuti pembelajaran di kelas.

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

**Lampiran 12: Laporan Hasil Perumusan Masalah Pembelajaran Di Ruang Teori Pengantar Praktik dan Tempat Praktik Serta Alternatif Pemecahan Masalah**

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

- Permasalahan Pembelajaran di Ruang Pengantar Praktik/ Ruang Praktik Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) di ruang pengantar praktik atau ruang praktik, perlu dilakukan penanganan terhadap beberapa permasalahan utama. Kurangnya pemahaman serta keterampilan praktik dari peserta didik menjadi fokus utama. Diperlukan upaya bersama antara pihak sekolah, pengajar, dan peserta didik untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif. Dengan langkah ini, diharapkan pembelajaran PBO dapat menjadi lebih optimal, mendukung pengembangan keterampilan, dan memberikan pengalaman praktik yang lebih baik bagi peserta didik.

- Permasalahan Pembelajaran di Tempat Praktik
  1. Kehadiran siswa yang kurang fokus atau melakukan kegiatan selain belajar.
  2. Beberapa siswa tidak aktif atau tidak berpartisipasi sepenuhnya dalam pembelajaran.
  3. metode pengajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Dalam pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO), beberapa permasalahan utama dapat muncul. Tantangan tersebut meliputi kurangnya pemahaman konsep dasar oleh peserta didik, keterbatasan interaksi dengan materi dan bimbingan yang kurang dari pengajar, serta evaluasi yang tidak efektif.

- Alternatif Pemecahan Masalah
  1. Menerapkan aturan dan konsekuensi yang jelas terkait perilaku di kelas.
  2. Menggunakan strategi pengelolaan kelas yang aktif, seperti mengatur tempat duduk dan menciptakan lingkungan belajar yang teratur.
  3. Menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan memotivasi.
  4. Membuat pembelajaran lebih umum dengan memasukkan konten yang menarik dan umum dikenal siswa.

5. Melibatkan siswa dalam mengevaluasi dan memberikan umpan balik terhadap metode pengajaran.

Kesimpulan:

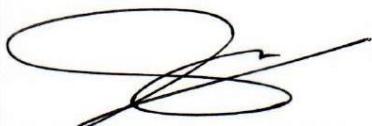
Pentingnya pendekatan holistik dan kerjasama semua pihak terkait untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan positif. Solusi untuk permasalahan-permasalahan tersebut melibatkan tindakan proaktif, penerapan aturan yang jelas, penggunaan metode pengajaran yang sesuai, dan komunikasi terbuka antara guru, siswa, dan orang tua. Dengan memperhatikan kebutuhan individual siswa, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kesuksesan dalam mengatasi permasalahan kelas tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga melibatkan partisipasi dan dukungan aktif dari siswa, orang tua, dan pihak terkait lainnya

Malang, 14 Desember 2023

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Guru Pamong



**Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom**  
NIP. 197102271997021001



**Yustiana Amita Utama, S.ST., M.Kom**  
NIP. 198403092009032005

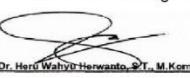
**LAMPIRAN 13:**

**LK-9: Penyusunan Perangkat Pembelajaran**  
(Kolaboratif mahasiswa dengan GP dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL))

**Contoh 1: Format Silabus Kurikulum 2013**

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Asemen/ Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.15 Merancang antar muka atau <i>User Interface (UI)</i> . 4.15 Membuat kode program untuk antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i>	3.15.1 Menjelaskan konsep antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berorientasi objek. 3.15.2 Menerapkan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> pemrograman aplikasi berorientasi objek.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep antar muka (<i>user interface</i>) berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> dalam pemrograman aplikasi berbasis oop.</li> <li>• Membuat contoh program aplikasi yang menerapkan <i>user interface</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>.</li> </ul>	32	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></li> <li>• Mengumpulkan data tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Tes praktik</li> </ul>
	3.15.3 Merancang program aplikasi berorientasi objek dengan penerapan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> . 4. 15.1 Membuat kode program aplikasi berorientasi objek yang menerapkan antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>			Mengolah data tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i> Mengkomunikasikan tentang antarmuka atau <i>User Interface (UI)</i> berbasis <i>Graphical User Interfaces (GUI)</i>	

Dosen Pembimbing Lapangan   <u>Dr. Heru Wahyudi Herwanto, S.T., M.Kom.</u> NIP. 197102271997021001	Mengetahui,	Guru Pamong   <u>Yustiana Amita Utama S.ST. M.Kom</u> NIP. 198403092009032005
---	-------------	---

### 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 : Pemograman 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 dibawah 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 dibawah pengawasan langsung.

• **Kompetensi Dasar**

- |             |  |           |                     |
|-------------|--|-----------|---------------------|
| • <b>KD</b> | <b>pada</b>  | <b>KI</b> | <b>Pengetahuan</b>  |
| 3.15        | Merancang antar muka atau User Interface (UI)                  |           |                     |
| • <b>KD</b> | <b>pada</b>  | <b>KI</b> | <b>Keterampilan</b> |
| 4.15        | Membuat kode program untuk antar muka atau User Interface (UI) |           |                     |

• **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- |                    |  |             |           |                     |
|--------------------|--|-------------|-----------|---------------------|
| • <b>Indikator</b> | <b>KD</b>  | <b>pada</b> | <b>KI</b> | <b>Pengetahuan</b>  |
| 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)    |             |           |                     |
| • <b>Indikator</b> | <b>KD</b>  | <b>pada</b> | <b>KI</b> | <b>Keterampilan</b> |

- 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 (**Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar**)

- Guru Membimbing siswa untuk melakukan investigasi tampilan user interface
- Guru meminta peserta didik melakukan penyelidikan dengan mengamati video tutorial membuat User Interface berbasis GUI
- Guru memantau jalannya diskusi kelompok dan observasi/pengamatan video.
- Guru mendorong peserta didik didalam kelompok diskusinya mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah (**Membimbing Penyelidikan Kelompok**)
- Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan observasi mereka.
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD dengan komunikasi dan kerjasama yang baik (**Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya**)
- Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masing kelompok.
- Guru memberikan penguatan materi.

o **Penutup**

- Guru beserta peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan mengaitkannya dengan masalah otentik yang ada.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini,
- peserta didik mengerjakan soal Post test yang diberikan guru sebagai evaluasi belajar yang telah dilakukan.
- 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 suka pada pembelajaran hari ini?”
- Guru bersama dengan peserta menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini terkait kearifan lokal di daerah masing-masing
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- Guru dan peserta didik berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

**Alat / Bahan dan Media Pembelajaran**

- Media/alat : Laptop/komputer, LCD, Video
- Bahan : PPT dan BahanAjar
- Sumber Belajar : File Modul Pemrograman Berorientasi Objek

Malang, 14 Desember 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Heri Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom  
NIP. 197102271997021001

Guru Pamong



Yustiana Amita Utama, S.ST., M.Kom  
NIP. 198403092009032005

**Lampiran 15: Format Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka**

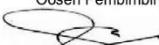
Nama Mahasiswa : Juniargo Ponco Risma Wirandi  
 NIM : 233153711838  
 Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)  
 Mata pelajaran : Pemrograman Berorientasi Object (PBO)

No	Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Lingkup Materi	Asesmen	Jumlah Jam Tatap Muka	Pertemuan/ kegiatan pembelajaran ke..
1	2	3	4	5	6	7
1	User Interface (UI)	A. Siswa dapat menjelaskan konsep User Interface (UI) dalam pemrograman berorientasi obyek B. Siswa dapat merancang User Interface Bank Sampah, C. Siswa dapat membuat kode program aplikasi sesuai konteks	a). Konsep dasar User Interface (UI). b). Rancangan User Interface (UI) dalam pemrograman berorientasi obyek c). Kode program aplikasi	Tes tertulis. Penugasan. Praktikum.	8 JP / Per pertemuan	Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1: <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 didik sebagai sikap disiplin.</li> <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. (Apersepsi dan Motivasi)</li> <li>- Guru menyampaikan tujuan diskusi kelompok dan observasi/pengamatan</li> </ul>

						video. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mendorong peserta didik didalam kelompok diskusinya mengumpulkan informasi untuk mendapatkan penjelasan pemecahan masalah (Membimbing Penyelidikan Kelompok)</li> <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 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)</li> <li>- Guru memberikan komentar terhadap presentasi dan tugas Lembar aktivitas 1 masingmasing kelompok.</li> <li>- Guru memberikan penguatan materi.</li> <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>- Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil pembelajaran</li> <li>- "Apa yang kalian dapatkan dari</li> </ul>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>pembelajaran hari ini?" "Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini?" "Apa yang kalian suka pada pembelajaran han ini? Guru bersama dengan peserta menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini terkait kearifan lokal di daerah masing-masing Guru memberikan motivasi kepada peserta didik Guru dan peserta didik berdoa dan mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.</p>
Mengetahui,						Malang, 14 Desember 2023

Oosen Pembimbing Lapangan



**Dr. Heru Wahyu Herwanto, S.T., M.Kom**  
NIP. 197102271997021001

Guru P among



**Yustiana Amita Utama, S.S.T., M.Kom**  
NIP. 198403092009032005

**Lampiran 16: Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****Kurikulum Merdeka**

No	Kegiatan Pembelajaran Ke - 1						
1.	<p><b>A. Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>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</p> <p>2. Peserta didik dapat menerapkan antarmuka atau <i>User Interface</i> (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI) pemrograman aplikasi berorientasi objek</p> <p>3. Peserta didik dapat merancang program aplikasi berorientasi objek dengan penerapan antarmuka atau <i>User Interface</i> (UI) berbasis <i>Graphical User Interfaces</i> (GUI).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pemahaman Bermakna</b></li> </ul> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Pertanyaan Pemantik</b></li> </ul> <p>1. Apa saja contoh user interface yang kamu ketahui?</p> <p>2. Apa saja yang harus diperhatikan ketika mendesain user interface?</p> <p><b>B. Pelaksanaan Pembelajaran</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">KEGIATAN GURU</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">KEGIATAN SISWA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"><b>Pendahuluan</b></td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px;"> <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 style="padding: 10px;"> <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. <b>(Tujuan Pembelajaran)</b></li> </ul> <p>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>
<b>Kegiatan Inti (Syntax PBL)</b>			
		<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- diskusinya melakukan analisis tentang Konsep Antarmuka UI.</li> <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

		<p>c. Mengatur warna layar</p> <p>d. Menyediakan informasi terstruktur</p> <p><b>e. Menciptakan kesan pertama</b></p> <p>3. Mengapa user interface dianggap penting dalam sebuah produk?</p> <p>a. Menentukan warna layar</p> <p>b. Memperindah tampilan aplikasi</p> <p>c. Menentukan tata letak.</p> <p>d. Membuat informasi terstruktur</p> <p><b>e. Meningkatkan kualitas branding</b></p> <p>4. Apa karakteristik penting dari user interface yang baik?</p> <p>a. Terlalu panjang</p> <p>b. Desain tidak responsif</p> <p>c. Informasi tidak terstruktur</p> <p><b>d. Konsisten</b></p> <p>e. Kontras warna yang buruk</p> <p>5. Command Line Interface (CLI) memerlukan pengguna untuk:</p> <p>a. Klik tombol grafis</p> <p><b>b. Mengetikkan perintah</b></p> <p>c. Sentuh layar</p> <p>d. Geser elemen UI</p> <p>e. Pilih warna antarmuka</p> <p>6. Keunggulan dari Command Line Interface (CLI) adalah:</p> <p>a. Tampilan yang menarik</p> <p>b. Desain responsif</p> <p><b>c. Kinerja yang ringan</b></p> <p>d. Banyak ikon</p> <p>e. Warna yang kontras</p> <p>7. Apa yang dimaksud dengan objek layer dalam GUI?</p> <p><b>a. Komponen UI</b></p> <p>b. Tombol kontrol</p> <p>c. Tata letak</p> <p>d. Ukuran layar</p> <p>e. Sistem operasi</p> <p>8. Fungsi dari container dalam GUI adalah:</p> <p>a. Menampilkan teks</p> <p>b. Menyimpan data</p> <p>c. Menentukan warna latar</p> <p><b>d. Menambahkan komponen GUI</b></p> <p>e. Mengatur tata letak</p>
--	--	--

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

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

• **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

		<p>konteks pemrograman berorientasi objek?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Jelaskan beberapa prinsip desain UI yang baik!</li> <li>4. Gambarkan langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses pengembangan aplikasi berorientasi objek untuk menerapkan antarmuka pengguna (UI)</li> <li>5. Mengapa kohesivitas dan konsistensi dalam desain UI dianggap penting?</li> </ol> <p><b>Kunci Jawaban</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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. <b>(SKOR 20)</b></li> <li>2. Antarmuka pengguna (UI) fokus pada elemen visual dan interaksi pengguna, sementara User Experience (UX) melibatkan keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk aspek emosional dan psikologis. <b>(SKOR 20)</b></li> <li>3. Prinsip-prinsip desain UI yang baik melibatkan tata letak yang intuitif, penggunaan warna yang tepat, dan navigasi yang mudah dipahami. <b>(SKOR 20)</b></li> <li>4. Langkah-langkah pengembangan aplikasi berorientasi objek untuk menerapkan UI melibatkan perancangan konsep UI, penulisan kode yang responsif, dan pengujian fungsional UI. <b>(SKOR 20)</b></li> <li>5. Kohesivitas dan konsistensi dalam desain UI penting karena menciptakan pengalaman pengguna yang dapat diprediksi dan konsisten. <b>(SKOR 20)</b></li> </ol> <p><b>Pedoman Penilaian</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th><th rowspan="2">Nama Siswa</th><th colspan="5">Nomor Soal</th><th rowspan="2">Nilai Akhir</th></tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	No.	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai Akhir	1	2	3	4	5																																								
No.	Nama Siswa	Nomor Soal					Nilai Akhir																																																
		1	2	3	4	5																																																	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Observasi (LKPD)</b></li> </ul>																																																																																													
	<p><b>Soal</b></p> <p>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 :</p> <p>a. Menu bar dan atau sub menu yang meliputi antara lain : login/logout, entri data, version, help/info</p> <p>b. Membuat toolbar untuk mengakses user interface</p> <p>c. Membuat user interface untuk memanipulasi tabel (tambah, edit, hapus, cari, laporan)</p> <p><b>Pedoman Penilaian Keterampilan</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Komponen/ Sub Komponen Penilaian</th> <th colspan="3">Pencapaian Kompetensi</th> </tr> <tr> <th>Tidak</th> <th>Ya</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>1</b></td> <td><b>Persiapan</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Mengecek kesiapan perangkat</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>2</b></td> <td><b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.1 Membuat User Interface</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>Skor Komponen</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>3</b></td> <td><b>Hasil Kerja</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.1 User Interface aplikasi desktop</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>    2.1.1 Menubar (menu/ submenu)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>    2.1.2 Toolbar (icon bar)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>    2.1.3 User Interface</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>Skor Komponen</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>4</b></td> <td><b>Sikap Kerja</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>3.1 Bekerja sesuai kaidah keselamatan alat dan manusia</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>Skor Komponen</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>5</b></td> <td><b>Waktu</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4.1 Waktu penyelesaian praktik</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td><b>Skor Komponen</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Komponen/ Sub Komponen Penilaian	Pencapaian Kompetensi			Tidak	Ya		<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>			
No	Komponen/ Sub Komponen Penilaian			Pencapaian Kompetensi																																																																																										
		Tidak	Ya																																																																																											
<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)
Bobot (%)	Persiapan	Proses	Sikap Kerja	Hasil	Waktu	$\Sigma$ NK	
	1	2	3	4	5	6	
	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