1. **INFORMASI UMUM**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sekolah** | **:** | SMKN 8 MALANG |
| **Penyusun** | **:** | Juniargo Ponco Risma Wirandi |
| **Elemen** | **:** | Pemrograman berorientasi Object |
| **Program Keahlian** | **:** | Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim |
| **Konsentrasi Keahlian** | **:** | Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) |
| **Kelas** | **:** | XII |
| **Fase** | **:** | F |
| **Jumlah Peserta didik** | **:** | 36 Siswa |
| **Alokasi Waktu** | **:** | 6 x 45 menit (1 Pertemuan) |
| **Kompetensi Dasar** | **:** | 3.18 Menerapkan objek multimedia dalam aplikasi.  4.18 Membuat aplikasi yang dapat menampilkan gambar, audio dan video  3.19 Memahami Model Vew Controller (MVC) dalam pemrograman berorientasi objek  4.19 Mempresentasikan Model View Controller (MVC) dalam pemrograman berorientasi objek  3.20 Menerapkan aplikasi berbasis MVC dalam aplikasi dengan pelbagai hasil  4.20 Membuat aplikasi dengan Model View Controller (MVC) dengan hasil final (meta-data) |
| **Kompetensi Awal** | **:** | * Peserta didik mengetahui pemrograman menggunakan bahasa Java. * Peserta didik punya kemampuan untuk berpikir kreatif dan mendesain pengalaman multimedia yang menarik dan efektif. |
| **Profil Pelajar Pancasila** | **:** | * Mandiri * Bernalar Kritis * Kreatif * Gotong Royong |
| **Sarana dan Prasarana**   1. **Media** 2. **Alat** 3. **Ruang** | **:**  **:**  **:** | Netbeans, Power Point, Video, dan internet  PC/Laptop, Modul/Buku, Proyektor LCD  Lab Komputer |
| **Target Peserta Didik** | **:** | * Peserta didik reguler/tipikal * Peserta didik dengan kesulitan belajar * Peserta didik dengan pencapaian tinggi |
| **Model Pembelajaran** | **:** | Discovery Learning (Luring) |
| **Metode Pembelajaran** | **:** | Demonstrasi, Diskusi, Praktik, Ceramah. |

1. **KOMPONEN INTI (Pertemuan 1)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **Tujuan Pembelajaran** | **:** | Peserta didik dapat menjelaskan dan menerapkan objekt multimedia dalam pemrograman berorientasi objekt (PBO). |
| 1. **Indikator Keberhasilan** | **:** | * Menjelaskan konsep objek multimedia dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. * Menjelaskan prosedur objek multimedia dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. * Menentukan penggunaan objek multimedia dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. * Menerapkan objek multimedia dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. |
| 1. **Pertanyaan Pemantik** |  | * Apa itu objek multimedia dalam pemrograman berorientasi obyek? * Kapan sebaiknya kita memilih menggunakan objek multimedia dalam pembuatan aplikasi berorientasi obyek? |