**SILABUS MATA PELAJARAN**

Nama Sekolah : SMKN 8 MALANG

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Obyek

Durasi (Waktu) : 560 jam

Kelas/Semester : XI,XII

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, 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.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja 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 | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1. Merancang *User Interface* menggunakan *library* 2. Mendesain *User Interface* menggunakan *library* | 1. Menjelaskan konsep antar muka atau *User Interface* menggunakan *library* dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 2. Menjelaskan prosedur antar muka atau *User Interface* menggunakan *library* dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 3. Menentukan penggunaan antar muka atau *User Interface* menggunakan *library* dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 4. *Menerapkan* antar muka atau *User Interface* menggunakan *library* pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 5. Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan antar muka atau *User Interface* menggunakan *library.* 6. Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan antar muka atau *User Interface* menggunakan *library.* 7. Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan antar muka atau *User Interface* menggunakan *library.* | * Konsep pembuatan *user interface* menggunakan *library*  bawaan dalam pemrograman aplikasi berbasis oop * Prosedur pembuatan *user interface* dengan menggunakan *library* dalam pemrograman aplikasi berbasis oop | 32 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang *User Interface* menggunakan *library*       * Mengumpulkan data tentang *User Interface* menggunakan *library*       * Mengolah data tentang *User Interface* menggunakan *library*       * Mengomunikasikan tentang *User Interface* menggunakan *library* |  |