**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

SMK NEGERI 1 BANGSRI

#### Jl. KH. Achmad Fauzan No. 17 Krasak, Bangsri, Jepara Kode Pos 59453

#### Telepon (0291) 772321, Surat Elektronik : smkn1bangsri@yahoo.co.id

Website : <http://smkn1bangsri.sch.id>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

1. **Identitas Program Pendidikan**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Bangsri

Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Kelas/Semester : XI / Satu

Materi Pokok : konsep class, method dan object

Tahun Pelajaran : 2018/2019

Alokasi Waktu : 32 x 45 Menit

1. **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:**
2. Kompetensi Inti:
   1. KI 3 :

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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.

* 1. KI 4 :

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

1. Kompetensi Dasar:
2. KD pada KI 3 :

3.3 Menerapkan konsep class, method dan object

1. KD pada KI 4 :

4.3 Membuat class, method dan object

1. **Indikator Pencapaian Kompetensi:**
2. Indikator KD pada KI 3
3. Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek.
4. Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek.
5. Menjelaskan konsep method dalam pemrograman berorientasi obyek.
6. Menerapkan method dalam pemrograman berorientasi obyek.
7. Menjelaskan konsep obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
8. Menerapkan obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
9. Indikator KD pada KI 4
10. Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, method dan obyek.
11. Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, method dan obyek.
12. Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan class, method dan obyek.
13. **Tujuan Pembelajaran:**
14. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat:
15. Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek.
16. Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek.
17. Menjelaskan konsep method dalam pemrograman berorientasi obyek.
18. Menerapkan method dalam pemrograman berorientasi obyek.
19. Menjelaskan konsep obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
20. Menerapkan obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
21. Melalui studi kasus Peserta didik dapat
22. Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, method dan obyek.
23. Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, method dan obyek.
24. Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan class, method dan obyek.
25. **Materi Pembelajaran**
26. Konsep Class, object, method dalam oop.
27. Penamaan file dalam oop
28. Penerapan class dan method dalam program aplikasi oop.
29. **Pendekatan, Strategi dan Metode**
30. Pendekatan : Scientific Learning
31. Model : problem based learning
32. Strategi dan Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Praktek, Penugasan
33. **Kegiatan Pembelajaran**
34. **Pertemuan Kesatu:**
35. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Orentasi

* Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama) (PPK Religius)

1. Apersepsi

* Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran (rasa ingin tahu) (Berfikir kritis)

1. Motivasi

* Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

1. Pemberian Acuan

* Menyampaikan secara singkat teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (Literasi dan Komunikasi)

1. Kegiatan Inti (105 menit):

Sintak :

* + 1. **Orientasi peserta didik kepada masalah**
* Mengamati
  1. Guru memfasilitasi power point dan gambar tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
  2. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang materi yang ada di power point dan gambar.
     1. **Mengorganisasikan peserta didik**
* Menanya
  1. Guru menugasi peserta didik untuk membuat pertanyaan yang berkaitan dari power poin dan gambar yang telah diamati.
     1. **Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**
* Mengumpulkan Informasi
  1. Peserta didik mengumpulkan data tentang materi dari power poin dan gambar yang telah diamati
     1. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
* Mengkomunikasikan

1. Mengomunikasikan tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
   * 1. **Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah**

* Menalar

1. Peserta didik mengolah data tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
2. Penutup (15 menit):

Kegiatan penutup terdiri atas:

* 1. Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
     1. Bersama-sama siswa membuat rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas materi yang telah disampaikan.
  2. Kegiatan guru yaitu:
     1. Memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan sebagai bahan evaluasi.
     2. Memotivasi siswa agar lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.
     3. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing

1. **Pertemuan Kedua:**
2. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Orentasi

* Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama) (PPK Religius)

1. Apersepsi

* Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran (rasa ingin tahu) (Berfikir kritis)

1. Motivasi

* Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

1. Pemberian Acuan

* Menyampaikan secara singkat teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (Literasi dan Komunikasi)

1. Kegiatan Inti (105 menit):

Sintak :

* + 1. **Orientasi peserta didik kepada masalah**
* Mengamati
  1. Guru memfasilitasi power point dan gambar tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
  2. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang materi yang ada di power point dan gambar.
     1. **Mengorganisasikan peserta didik**
* Menanya
  1. Guru menugasi peserta didik untuk membuat pertanyaan yang berkaitan dari power poin dan gambar yang telah diamati.
     1. **Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**
* Mengumpulkan Informasi
  1. Peserta didik mengumpulkan data tentang materi dari power poin dan gambar yang telah diamati
     1. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
* Mengkomunikasikan

1. Mengomunikasikan tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
   * 1. **Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah**

* Menalar

1. Peserta didik mengolah data tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
2. Penutup (15 menit):

Kegiatan penutup terdiri atas:

* 1. Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
     1. Bersama-sama siswa membuat rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas materi yang telah disampaikan.
  2. Kegiatan guru yaitu:
     1. Memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan sebagai bahan evaluasi.
     2. Memotivasi siswa agar lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.
     3. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing

1. **Pertemuan Ketiga:**
2. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Orentasi

* Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama) (PPK Religius)

1. Apersepsi

* Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran (rasa ingin tahu) (Berfikir kritis)

1. Motivasi

* Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

1. Pemberian Acuan

* Menyampaikan secara singkat teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (Literasi dan Komunikasi)

1. Kegiatan Inti (105 menit):

Sintak :

* + 1. **Orientasi peserta didik kepada masalah**
* Mengamati
  1. Guru memfasilitasi power point dan gambar tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
  2. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang materi yang ada di power point dan gambar.
     1. **Mengorganisasikan peserta didik**
* Menanya
  1. Guru menugasi peserta didik untuk membuat pertanyaan yang berkaitan dari power poin dan gambar yang telah diamati.
     1. **Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**
* Mengumpulkan Informasi
  1. Peserta didik mengumpulkan data tentang materi dari power poin dan gambar yang telah diamati
     1. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
* Mengkomunikasikan

1. Mengomunikasikan tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
   * 1. **Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah**

* Menalar

1. Peserta didik mengolah data tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
2. Penutup (15 menit):

Kegiatan penutup terdiri atas:

* 1. Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
     1. Bersama-sama siswa membuat rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas materi yang telah disampaikan.
  2. Kegiatan guru yaitu:
     1. Memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan sebagai bahan evaluasi.
     2. Memotivasi siswa agar lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.
     3. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing

1. **Pertemuan Keempat:**
2. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Orentasi

* Persiapan psikis dan fisik dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (menghayati ajaran agama) (PPK Religius)

1. Apersepsi

* Menginformasikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran (rasa ingin tahu) (Berfikir kritis)

1. Motivasi

* Memberi motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

1. Pemberian Acuan

* Menyampaikan secara singkat teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran. (Literasi dan Komunikasi)

1. Kegiatan Inti (105 menit):

Sintak :

* + 1. **Orientasi peserta didik kepada masalah**
* Mengamati
  1. Guru memfasilitasi power point dan gambar tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
  2. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang materi yang ada di power point dan gambar.
     1. **Mengorganisasikan peserta didik**
* Menanya
  1. Guru menugasi peserta didik untuk membuat pertanyaan yang berkaitan dari power poin dan gambar yang telah diamati.
     1. **Membimbing penyelidikan individu dan kelompok**
* Mengumpulkan Informasi
  1. Peserta didik mengumpulkan data tentang materi dari power poin dan gambar yang telah diamati
     1. **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
* Mengkomunikasikan

1. Mengomunikasikan tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
   * 1. **Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah**

* Menalar

1. Peserta didik mengolah data tentang konsep class, object, method dalam pemrograman berorientasi objek.
2. Penutup (15 menit):

Kegiatan penutup terdiri atas:

* 1. Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
     1. Bersama-sama siswa membuat rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas materi yang telah disampaikan.
  2. Kegiatan guru yaitu:
     1. Memberi penguatan terhadap materi yang telah disampaikan sebagai bahan evaluasi.
     2. Memotivasi siswa agar lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.
     3. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing

1. **Alat/Bahan dan Media Pembelajaran:**
2. Alat : LCD Proyektor, Laptop/Komputer
3. Bahan : Whiteboard, spidol, penggaris
4. Media : Bahan tayang (slide power point)
5. **Sumber Belajar:**
6. Buku Pemrograman Berorientasi Objek Kurikulum 2013
7. Buku Digital Pemrograman Berorientasi Objek Kelas 10
8. Sumber internet tentang Pemrograman Berorientasi Objek
9. **Penilaian Pembelajaran:**
10. **Teknik Penilaian:**
    * 1. Penilaian kompetensi pengetahuan
11. Tes tertulis
    * + 1. Pilihan ganda
        2. uraian
12. Tes Lisan
    * 1. Penilaian kompetensi ketrampilan
         1. Proyek, pengamatan, wawancara
         2. Unjuk kerja
         3. Produk
13. **Instrumen Penilaian (terlampir):**
14. **Pembelajaran Remedial dan Pengayaan:**
    * 1. Remidial

* Remidial dapat diberikan kepadapeserta didik yang belum mencapai KKMmaupun kepada peserta didik yang sudah melampui KKM. Remidial terdiri atasdua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belummencapai Kompetensi Dasar
* Guru memberi semangat kepada peserta didikyang belum mencapai KKM(Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didikyang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal).
  + 1. Pengayaan
* Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materipembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntasmencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
* Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan denganpeserta didik.
* Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkanpengembangan lebih luas

Jepara, 29 Juni 2018

Mengetahui, Guru Mata Pelajaran,

Kepala SMK N 1 Bangsri

**Drs. Muh Zainudin Azis, M.Ds Iwan Safrudin, S.Kom**

NIP: 19640416 199303 1 003 NIP: -