

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMKS Manguntara Al-fattah
Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
Kelas / Semester : 11 / Ganjil
Alokasi waktu : 13 X 45 menit

A. KD dan INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan konsep class, attribute, method dan object	3.3.1 Menjelaskan konsep class dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.2 Menerapkan class dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.3 Menjelaskan konsep attribute dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.4 Menerapkan attribute dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.5 Menjelaskan konsep method dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.6 Menerapkan method dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.7 Menjelaskan konsep obyek dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.3.8 Menerapkan obyek dalam pemrograman berorientasi obyek.
4.3 Membuat class, attribute, method dan object	4.3.1 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, attribute, method dan obyek. 4.3.2 Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan class, attribute, method dan obyek. 4.3.3 Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan class, attribute, method dan obyek.

B. TUJUAN

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model Discovery Learning, peserta didik dapat menerapkan dan membuat konsep class, attribute, method dan object pemrograman berorientasi objek, serta mempraktekannya dengan aplikasi JStudio sesuai dengan memperhatikan fungsi, struktur, dan unsur sesuai dengan Oracle Academy, secara benar dan sesuai konteks dengan kreatif, mandiri, serta dapat bekerjasama.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- 1.1. Salam dan Doa
- 1.2. Kesiapan siswa
- 1.3. Motivasi/ Apersepsi
 - Guru memberikan motivasi bahwa teknologi terkini baik aplikasi berbasis web, desktop maupun mobile semua bahasa pemrograman yang digunakan sebagian besar berorientasi pada objek.
 - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pentingnya seorang programmer mengetahui tentang pemrograman berorientasi objek.

2. Kegiatan Inti

- 2.1. Merumuskan Pertanyaan
 - Guru memberikan penjelasan dan mendemonstrasikan JStudio untuk memberikan pemahaman dasar mengenai konsep class, attribute, method dan object pemrograman berorientasi objek, melalui daring ZOOM dan Google Classroom
 - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
 - Siswa merumuskan pertanyaan tentang konsep class, attribute, method dan object pemrograman berorientasi objek dan memahami karakteristik serta tingkah laku objek.
- 2.2. Merencanakan
 - Guru memberikan jobsheet via Google Classroom untuk praktek dan menjelaskan maksud jobsheet tersebut.
 - Siswa menerima jobsheet dan merencanakan bagaimana langkah-langkah pengerjaan jobsheet

2.3. Mengumpulkan dan Menganalisis data

- Guru menjawab masalah siswa ketika terjadi error dalam pembuatan program.
- Siswa dianjurkan untuk menyalakan komputer ketika mengerjakan praktikum dan mematikan komputer ketika tidak digunakan untuk menghemat energi
- Siswa membaca materi yang diberikan Guru berupa modul atau video referensi di Youtube.
- Siswa mencari sumber data di internet.
- Siswa melakukan praktek sesuai jobsheet yang dibagikan dan mencatat temuan hasil pembuatan program, serta bertanya kepada Guru ketika mengalami kesulitan.

2.4. Menarik Kesimpulan

- Guru mendampingi siswa ketika menyimpulkan hasil praktikum.
- Siswa menyampaikan hasil praktek di Google Classroom dengan mengirimkan hasil Screenshoot kerjaan nya dan menyimpulkan kegiatan praktikum.

2.5. Aplikasi dan Tindak Lanjut

- Guru memberikan soal tentang sebuah kasus untuk membuat class, attribute, method dan object pada penerapan nya di PBO / pemrograman berorientasi objek serta kode programnya dengan JStudio.
- Siswa mengerjakan soal Quiz di Google Form yang terkait di Google Classroom untuk mengukur pemahaman siswa dan dengan kreatifitasnya siswa mengerjakan studi kasus praktikum sesuai Jobsheet yang di berikan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Refleksi dan kesimpulan
- b. Penugasan
- c. Kesiapan pertemuan berikutnya

D. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis dan Penugasan

Penilaian Keterampilan : Penilaian Produk, Penilaian Praktek

Mengetahui
Kepala Sekolah

Malang, 12 Juli 2021
Guru Mapel

Dra. Tri Enderwati, M. M.
NIP. 19620515 198703 2 010

Setyo Bagus Fristanto, S.Pd.
NUPTK. 9033766667130173

Lampiran

Instrumen Penilaian - Tes Tertulis (Tugas Terstruktur)

I. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat dan beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada lembar jawaban yang tersedia.

1. Hal penting dalam pengembangan berorientasi objek adalah ...
 - A. Konsep mengidentifikasi dan mengorganisasi domain aplikasi
 - B. Konsep pemodelan
 - C. Karakteristik objek
 - D. Abstraksi
 - E. Konsep mengidentifikasi model
2. Fokus utama metodologi berorientasi objek adalah ...
 - A. Analisa
 - B. Objek
 - C. Bahasa pemrograman
 - D. Implementasi
 - E. Desain
3. Mobil berwarna merah melaju dengan cepat
Dari kalimat diatas manakah yang merupakan contoh dari karakteristik objek behavior, yaitu ...
 - A. Mobil
 - B. Melaju
 - C. Cepat
 - D. Merah
 - E. Berwarna
4. Teknik pemodelan object terdiri dari..
 - A. model dinamik, model class, model objek
 - B. model fungsional, model class dan objek
 - C. model class, dinamik dan fungsional
 - D. model statis, dinamik dan class
 - E. model objek, dinamik dan fungsional
5. Konsep Object Oriented adalah...
 - A. sharing, message, inheritance
 - B. encapsulation, sinergi, message
 - C. inheritance, encapsulation, polimorfisme
 - D. polimorfisme, sinergi, sharing
 - E. sharing, sinergi, message

KUNCI JAWABAN DAN RUBRIK PENILAIAN

A. PILIHAN GANDA

No. Soal	Jawaban	Skor
1	A (Konsep mengidentifikasi dan mengorganisasi domain aplikasi)	1
2	B (Objek)	1
3	B (Melaju)	1
4	E (Model objek, dinamik dan fungsional)	1
5	C (inheritance, encapsulation, polimorfisme)	1

Nilai Pilihan Ganda = Skor Pilihan Ganda X 20
--