

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMKS Manguntara Al-fattah
 Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
 Kelas / Semester : 11 / Ganjil
 Alokasi waktu : 15 X 45 menit

A. KD dan INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek	3.2.1 Menjelaskan berbagai tools pengembang program berorientasi obyek. 3.2.2 Menjelaskan konfigurasi tools pengembang perangkat lunak berorientasi obyek. 3.2.3 Menjelaskan struktur dasar dalam pemrograman berorientasi obyek. 3.2.4 Menjelaskan prosedur kompilasi program dan tata cara menjalankan program hasil kompilasi. 3.2.5 Menjelaskan konsep dasar variabel dan konstanta 3.2.6 Menjelaskan operator pada pemrograman aturan berorientasi obyek. 3.2.7 Menjelaskan konsep percabangan dan perulangan pada aturan pemrograman berorientasi obyek. 3.2.8 Menjelaskan konsep array pada aturan pemrograman berorientasi obyek.
4.2 Membuat kode program dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek	4.2.1 Menginstalasi tools pengembang program aplikasi berorientasi obyek kedalam komputer. 4.2.2 Mengkonfigurasi tools pengembang program aplikasi berorientasi obyek. 4.2.3 Merencanakan program aplikasi sederhana berorientasi obyek. 4.2.4 Membuat kode program aplikasi sederhana berorientasi obyek. 4.2.5 Menjalankan program aplikasi sederhana berorientasi obyek.

B. TUJUAN

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model Discovery Learning, peserta didik dapat menerapkan dan membuat kode program dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek, serta mempraktekkannya 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 kode dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek, melalui daring ZOOM dan Google Classroom
 - Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
 - Siswa merumuskan pertanyaan tentang kode dasar dan aturan pemrograman berorientasi objek dan memahami karakteristik logika kode program Java serta mempraktikkannya
- 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 kerjanya dan menyimpulkan kegiatan praktikum.
- 2.5. Aplikasi dan Tindak Lanjut
- Guru memberikan soal tentang sebuah kasus untuk membuat sebuah kode program Java dengan struktur dasar penulisan kode program dan logika jalannya program.
 - 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

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. Tehnik 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 RUBLIK 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