RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMKS Manguntara Al-fattah
Mata Pelajaran : Pemrograman Berorientasi Objek
Kelas / Semester : 11 / Ganjil
Alokasi waktu : 7 X 45 menit

A. KD dan INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan konsep pewarisan	3.5.1 Menjelaskan konsep dan tujuan proses pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 3.5.2 Menjelaskan prosedur pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 3.5.3 Menjelaskan keterkaitan antara class dan pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek. 3.5.4 Menerapkan prosedur pewarisan dalam pemrograman aplikasi berorientasi obyek
4.5 Membuat hubungan antara class dengan pola pewarisan	4.5.1 Merancang program aplikasi berorientasi obyek dengan penerapan pewarisan dalam melindungi data dan informasi. 4.5.2 Membuat kode program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan pewarisan. 4.5.3 Menguji program aplikasi berorientasi obyek yang menerapkan pewarisan

B. TUJUAN

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model Discovery Learning, peserta didik dapat menerapkan dan membuat kode program tentang konsep pewarisan pada pemrograman berorientasi objek, serta mempraktekkannya dengan aplikasi Eclipse 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 Eclipse untuk memberikan pemahaman dasar mengenai kode dasar tentang konsep pewarisan pemrograman berorientasi objek, melalui daring ZOOM dan Google Classroom
- Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- Siswa merumuskan pertanyaan tentang kode dasar konsep pewarisan pemrograman berorientasi objek.

2.2. Merencanakan
- Guru memberikan jobsheet via Google Classroom untuk praktek dan menjelaskan maksud jobsheet tersebut.
- Siswa menerima jobsheet dan merencakan 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 konsep tentang pewarisan.
- 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

Guru mapel

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 pemograman
   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