



# SMK TELEKOMUNIKASI TELESANDI

BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Mekarsari Raya Jl. KH. Mochammad - Mekarsari Tambun Selatan

Kabupaten Bekasi Jawa Barat 17510

Telepon (021) 88332404, Fax. (021) 8832342

Email : smktelesandi\_bks@yahoo.co.id

Website : [www.smktelekomunikasitelesandi.sch.id](http://www.smktelekomunikasitelesandi.sch.id)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi  
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak  
Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Tahun Ajaran : 2020/2021  
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan(16 JP @ 45 menit)

### A. Kompetensi Inti

3. 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.

4. 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.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.15 Mengevaluasi aplikasi interaktif pada web	3.14.1 Menerapkan konsep aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web. 3.14.2 Menentukan prosedur aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web.
4.15 Memodifikasi aplikasi interaktif pada web	4.15.1 Merancang program aplikasi interaktif dalam halaman web. 4.15.2 Membuat kode program aplikasi interaktif dalam halaman web. 4.15.3 Menguji hasil tampilan aplikasi interaktif dalam halaman web.

### C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1 :

Peserta didik dapat menerapkan konsep aplikasi web yang interaktif yang dibutuhkan dalam proyek secara nyata dengan jujur, teliti dan tanggungjawab.

Pertemuan 2 :

Peserta didik dapat menentukan prosedur aplikasi web yang interaktif yang dibutuhkan dalam proyek secara nyata dengan jujur, teliti dan tanggungjawab.

Pertemuan 3:

Peserta didik dapat menguji aplikasi web yang interaktif yang dibutuhkan dalam proyek secara nyata dengan jujur, teliti dan tanggungjawab.

### D. Materi Pembelajaran

1. Konsep program aplikasi interaktif dalam halaman web.
2. Cara membuat program aplikasi web menu interaktif yang sederhana berbasis input proses dan output.

### E. Pendekatan, Metode, Model

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, Praktikum, Penugasan, Studi Kasus, Demonstrasi

Model : Project Based Learning (PjBL)

### F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	MEDIA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li><li>2. Guru melakukan pengkondisian peserta didik</li><li>3. Guru menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada.</li><li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li></ol>	10 menit	Google Meet

Kegiatan Inti	<p><b>A. Mengamati</b> Peserta didik membaca / mempelajari materi aplikasi interaktif dalam halaman web. Peserta didik membaca dan mempraktikkan isi LKPD.</p> <p><b>B. Menanya</b> Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menganalisis function yang telah digunakan dalam projek.</p> <p><b>C. Mencari Informasi</b> Peserta didik mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru)</p> <p><b>D. Mengasosiasi</b> Guru mempersilahkan peserta apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/ tidak paham dapat ditanyakan kepada guru</p> <p><b>E. Mengkomunikasikan</b> Semua peserta didik menyampaikan hasil analisis dan eksplorasi ke forum. Sementara peserta didik lain, mencermati dan menanggapi dapat menanyakan yang belum dimengerti.</p>	205 menit	Google Classroom dan Google Meet
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran</li> <li>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu aplikasi interaktif pada web</li> </ol>	10 menit	Google Meet

Pertemuan 2

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	MEDIA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran secara synchronous.</li> <li>2. Guru melakukan pengkondisian peserta didik</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>5. Guru menyajikan pretest untuk mengetahui dasar pengetahuan siswa</li> </ol>	10 menit	Google Meet
Kegiatan Inti	<p><b>A. Mengamati</b> Peserta didik membaca dan mempraktikkan isi LKPD.</p> <p><b>B. Menanya</b> Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bagaimana prosedur input output yang digunakan dalam projek.</p> <p><b>C. Mencari Informasi</b> Peserta didik mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru)</p> <p><b>D. Mengasosiasi</b> Guru mempersilahkan peserta apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/ tidak paham dapat ditanyakan kepada guru</p> <p><b>E. Mengkomunikasikan</b> Semua peserta didik menyampaikan hasil analisis dan eksplorasi ke forum.</p>	205 menit	Google Classroom dan Google Meet

	Sementara peserta didik lain, mencermati dan menanggapi dapat menanyakan yang belum dimengerti.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran</li> <li>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu aplikasi interaktif pada web</li> </ol>	10 menit	Google Meet

### Pertemuan 3

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	MEDIA
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran secara synchronous.</li> <li>2. Guru melakukan pengkondisian peserta didik</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>5. Guru menyajikan pretest untuk mengetahui dasar pengetahuan siswa</li> </ol>	10 menit	Google Meet
Kegiatan Inti	<p><b>A. Mengamati</b> Peserta didik membaca dan mempraktikkan isi LKPD.</p> <p><b>B. Menanya</b> Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya. Guru mempersilahkan peserta didik</p>	250 menit	Google Classroom dan Google Meet

	<p>untuk bagaimana prosedur input output yang digunakan dalam proyek.</p> <p><b>C. Mencari Informasi</b> Peserta didik mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru)</p> <p><b>D. Mengasosiasi</b> Guru mempersilahkan peserta apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/ tidak paham dapat ditanyakan kepada guru</p> <p><b>E. Mengkomunikasikan</b> Semua peserta didik menyampaikan hasil analisis dan eksplorasi ke forum. Sementara peserta didik lain, mencermati dan menanggapi dapat menanyakan yang belum dimengerti.</p>		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyajikan postest untuk mengetahui hasil pengetahuan siswa.</li> <li>2. Peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran</li> <li>4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu aplikasi interaktif pada web</li> </ol>	10 menit	Google Meet

### G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat : Laptop, Smartphone, Internet

Bahan : Software XAMPP, Sublime text, Google Chrome

Media : Google Classroom, Google Meet, Google Form, WhatsApp, Slide Presentasi

### H. Sumber Belajar

1. Solichin, Achmad.2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta
2. Pamungkas, Canggih Ajika.2017. Dasar Pemrograman Web dengan PHP. Yogyakarta: Deepublish

3. Sianipar, R.H.2015.Membangun Web dengan PHP dan MySQL untuk pemula dan programmer. Jakarta: Informatika
4. Slide Power Point
5. Modul PHP dan MySQL pdf di GoogleClassroom
6. <https://www.youtube.com/watch?v=suOoF69TzT0>

## I. Penilaian Pembelajaran

### 1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap: a. Disiplin b. Kerjasama c. Kejujuran d. Kepedulian e. Tanggungjawab	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2	Pengetahuan: a. Konsep PHP b. Pemahaman Koneksi database dengan script c. Pemahaman perintah CRUD (Create, Read, Update, Delete)	Tes Online (Google Form)	Forum
3.	Keterampilan:	Penugasan (Lembar Kerja PD/ LKPD)	Rubrik penilaian proyek

### 2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

Bekasi, 10 Juli 2020

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran,

Guruh Wijanarko, S.T.  
NPK 2008 0002

Tiara Kusuma Dewi, S.Tr  
NPK. 2015 0148

## INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Sekolah : SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi  
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak  
Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak  
Kelas/Semester : XI/Ganjil  
Tahun Ajaran : 2020/2021

\*)

No.	Nama	Disiplin	Kerjasama	Kejujuran	Kepe Dulian	Tang gung jawa b	Juml ah Skor	Nil ai
1.								
dst								

### Ketentuan:

- 1 = jika peserta didik sangat kurang konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator
- 2 = jika peserta didik kurang konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator, tetapi belum konsisten
- 3 = jika peserta didik mulai konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator
- 4 = jika peserta didik konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator
- 5 = jika peserta didik selalu konsisten memperlihatkan perilaku yang tertera dalam indikator

### FORMAT PENILAIAN

Nilai :

$$\frac{\text{jumlah skor}}{25} \times 10$$

## INSTRUMEN PENILAIAN DISKUSI

Hasil Penilaian Diskusi

Topik : .....

Tanggal : .....

Jumlah Siswa : ..... orang.

No	Nama siswa	Menyampaikan pendapat			Menanggapi				Mempertahankan Argumentasi				Jumlah score	Nilai
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4		
1														
2														
dst														

Rubrik :

Menyampaikan pendapat

1. Tidak sesuai masalah
2. Sesuai dengan masalah, tapi belum benar
3. Sesuai dengan masalah dan benar

Menanggapi pendapat

1. Langsung setuju atau menyanggah tanpa alasan
2. Setuju atau menyanggah dengan alasan yang benar tidak sempurna
3. Setuju atau menyanggah dengan alasan yang benar
4. Setuju atau menyanggah dengan alasan yang benar dengan didukung referensi

Mempertahankan pendapat

- 3.4 Tidak dapat mempertahankan pendapat
- 3.5 Mampu Mempertahankan pendapat, alasan kurang benar
- 3.6 Mampu mempertahankan pendapat, alasan benar tidak didukung referensi
- 3.7 Mampu mempertahankan pendapat, alasan benar didukung

## INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

\*Soal terlampir pada Google Classroom, score keluar otomatis

Kisi – Kisi Soal

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Indikator Soal	Soal
1	3.15 Mengevaluasi aplikasi interaktif pada web	3.15.1 Menerapkan konsep aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web. 3.15.2 Menentukan prosedur aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web.		
2	4.15 Memodifikasi aplikasi interaktif pada web	4.15.1 Merancang program aplikasi interaktif dalam halaman web. 4.15.2 Membuat kode program aplikasi interaktif dalam halaman web. 4.15.3 Menguji hasil tampilan aplikasi interaktif dalam halaman web.		

## **INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN**

\*LKPD Terlampir