

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK 4 Bojonegoro
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman web dan perangkat bergerak
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Alokasi Waktu	: 10 menit
Pertemuan ke-	: 1

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
3.2 Menerapkan format teks pada halaman web	3.2.1 Menjelaskan struktur dasar pemrograman web dengan html. 3.2.2 Menjelaskan berbagai versi dari html. 3.2.3 Menjelaskan tata cara penulisan script html dengan berbagai editor. 3.2.4 Menjelaskan parameter parameter dalam html. 3.2.5 Menjelaskan tag-tag dalam html. 3.2.6 Menjelaskan berbagai tag html untuk memformat teks. 3.2.7 Menerapkan format teks dalam script html.
4.2 Membuat kode html untuk menampilkan teks dalam format tertentu pada halaman web	4.2.1 Merancang program tampilan format teks dalam halaman web 4.2.2 Membuat program halaman web yang menampilkan teks dengan berbagai format. 4.2.3 Menguji hasil tampilan halaman web dengan berbagai format teks.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, metode kooperatif tipe Pembelajaran numberd head together (NHT) dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Melalui kegiatan membaca teks pada slide power point untuk Menerapkan format teks pada halaman web Siswa dapat Menjelaskan struktur dasar pemrograman web dengan html dengan baik.
2. Melalui kegiatan membaca teks pada slide power point untuk Menerapkan format teks pada halaman web Siswa dapat Menjelaskan berbagai versi dari html web dengan baik
3. Melalui kegiatan membaca teks pada slide power point untuk Menerapkan format teks pada halaman web Siswa dapat Menjelaskan tata cara penulisan script html dengan berbagai editor dengan baik
4. Melalui kegiatan membaca teks pada slide power point untuk Menerapkan format teks pada halaman web Siswa dapat Menjelaskan tag-tag dalam html dengan baik.
5. Melalui kegiatan membaca teks pada slide power point untuk Menerapkan format teks pada halaman web Siswa dapat Menjelaskan berbagai tag html untuk memformat teks server dengan baik
6. Melalui kegiatan Melihat video tutorial Membuat kode html untuk menampilkan teks dalam format tertentu pada halaman web Siswa dapat Merancang program tampilan format teks dalam halaman web dengan baik.
7. Melalui kegiatan Melihat video tutorial Membuat kode html untuk menampilkan teks dalam format tertentu pada halaman web Siswa dapat Membuat program halaman web yang menampilkan teks dengan berbagai format dengan baik.
8. Melalui kegiatan Melihat video tutorial Membuat kode html untuk menampilkan teks dalam format tertentu pada halaman web Siswa dapat Menguji hasil tampilan halaman web dengan berbagai format teks dengan Baik

C. Materi Pembelajaran

1. Struktur dasar html

Setiap halaman **HTML** setidaknya memiliki struktur dasar yang terdiri dari : Tag **DTD** atau **DOCTYPE**, tag **html**, tag **head**, dan tag **body**. Inilah yang merupakan struktur paling dasar dari HTML, walaupun HTML tidak hanya berisi struktur tersebut.

2. **Versi html**

Hingga saat ini sudah ada 5 versi yang Anda kenal, seperti berikut ini:

- a. *HTML v1.0*

Versi pertama dari HTML ini adalah pionir dari perkembangan HTML. Tidak heran jika versi ini memiliki banyak sekali kelemahan termasuk tampilannya yang masih sangat sederhana. HTML versi 1.0 ini sudah mampu mendukung peletakan image pada dokumen tanpa adanya *wrapping*, *heading*, *hypertext*, paragraph, cetak tebal dan miring pada penulisan text.

b. *HTML v2.0* (24 November 1995)

HTML versi 2.0 adalah pionir dari web interaktif seperti yang Anda temukan saat ini. Dibandingkan dengan versi pertama, struktur HTML lebih tertata rapi dan mampu menampilkan form dokumen. Dengan adanya form tersebut, Anda bisa memasukkan alamat, nama, saran dan kritik pada suatu dokumen.

c. *HTML v3.0*

Jika dibandingkan dengan kedua versi HTML sebelumnya, HTML v3.0 tidak memiliki umur yang lama. Itu disebabkan karena ada versi terbaru dari versi 3, yaitu versi 3.2. Di versi 3.0, HTML sudah bisa dipergunakan untuk meletakkan tabel dan gambar. Fitur terbaru dari HTML 3.0 juga mampu untuk mendukung penggunaan rumus matematika pada dokumennya.

d. *HTML v3.2* (14 Januari 1996)

HTML versi ini adalah pembaruan dari versi 3.0. Hingga saat ini, jenis HTML ini adalah yang paling sering dipergunakan. Versi ini dipublikasikan dan versi pertama yang dikembangkan serta distandarisasi khusus oleh W3C. Versi 3.2 ini pada awalnya disebut dengan Wilbur sebelum dikenal dengan nama HTML versi 3.2.

Fitur yang ada di versi ini diantaranya adalah gambar untuk *background*, *tabel*, *style*, *frame*, hingga teks di sekeliling gambar. Jika di versi sebelumnya, Anda hanya bisa menggunakan HTML saja untuk pembuatan dokumen namun di versi ini tidak. Artinya, Anda bisa menggunakan *script* di luar HTML untuk kinerja HTML yang lebih baik atau untuk tujuan tertentu. Beberapa *script* HTML yang bisa dipergunakan diantaranya adalah Javascript dan VBScript.

e. *HTML v4.0* (18 Desember 1997)

Dibandingkan versi sebelumnya, versi ini hadir dengan banyak perubahan dari v3.2. Beberapa diantaranya ada di tabel, link, *image*, *text*, meta, *form* dan *imagemaps*.

f. *HTML v4.01* (5 Mei 2000)

Setelah ada versi 4.0, terdapat versi 4.01 yang merupakan revisi dari versi sebelumnya. Di versi ini, ada perbaikan kesalahan *minor* (kecil). Dari struktur pada HTML yang ada di versi ini, membuat HTML v4.01 menjadi standarisasi elemen serta atribut script XHTML 1.0.

g. *HTML v5.0* (28 Oktober 2014)

Bisa dikatakan, versi 5.0 dari HTML adalah versi paling canggih dan paling stabil dibandingkan versi sebelumnya. Pembaharuan ini baru diperkenalkan pada tahun 2009. Versi terbaru ini dikembangkan lagi pada tanggal 4 Maret 2010 oleh W3C

dan IETF (*Internet Engineering Task Force*). IETF sendiri merupakan organisasi yang sudah menangani HTML sejak v2.0.

3. Html, head, title, body.

Penjelasan Untuk format penulisan tag html sebagai berikut :

HTML : Untuk memberitahu browser, bahwa yang digunakan adalah dokumen HTML

HEAD : Kepala dari dokumen HTML

TITLE : Judul yang ditampilkan dalam browser

BODY : Menampilkan isi dari dokumen HTML

4. Tag syntax, option

HTML <option> element merepresentasikan sebuah opsi (pilihan dari daftar alternatif). Jadi, opsi ditulis lebih dari satu sebagai daftar untuk memilih pilihan yang diinginkan oleh user.

<option> element ditulis sebagai anak element dari <select>, <datalist> dan <optgroup>.

5. Fungsi berbagai tag dalam html

Referensi tag HTML dalam HTML5 yang terakhir di release oleh W3C. Akan disebutkan kegunaan masing-masing tag juga penggunaan tag yang harus di hindari karena sudah tidak lagi disupport HTML5.

6. Format teks dalam html

Format Teks Dalam HTML digunakan untuk membuat teks yang ada dalam dokumen html menjadi kelihatan berbeda dan memiliki arti serta dapat memberikan kemudahan dalam menuliskan teks sehingga bisa di lihat dibrowser menjadi menarik.

D. Pendekatan, Model, Metode

1. Strategi : Pendekatan Scientific
2. Model Pembelajaran : Problem Bases Learning (PBL).
3. Metode : Pembelajaran kooperatif tipe numberd head together (NHT)

E. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1,2,3,4					
NO	LANGKAH PEMBELAJARAN	DESKRIPSI		MEDIA	ALOKASI WAKTU
		GURU	SISWA		
1	PENDAHULUAN				3"
a	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> Mempersiapkan segala peralatan serta bahan ajar bagi siswa di 	<ul style="list-style-type: none"> Mempersiapkan Alat , bahan pelajaran ,buku catatan. 	Laptop	0.2"

		Laptop			
b	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru dengan kompak 		0.8"
c	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk Salah satu Siswa untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa yang ditunjuk memimpin doa dan berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT 		0.5"
d	Menyanyikan lagu Indonesia Raya	<ul style="list-style-type: none"> Guru Memimpin untuk Menyanyikan lagu Indonesia Raya Secara bersama sama dengan menunjuk sekertaris kelas sebagai diregen didepan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Menyanyikan Lagu Indonesia Raya secara bersama dipimpin oleh diregen 		0.5"
e	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab presensi dari guru 		0.2"
f	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan Siswa dan merivew sedikt kaitan dengan materi sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 		0.7"

		dengan gaya dialog			
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu siswa untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran beserta gambaran materi yang akan dipelajari hari ini melalui Papan Tulis 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melihat dan memahami yang berisi tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran hari ini dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman Siswa 	Papan Tulis	0.1”
2	KEGIATAN INTI				4”
a	Orientasi Siswa terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan tentang format teks pada halaman web kepada siswa Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada peserta didik mengenai format teks pada halaman web 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan Penjelasan tentang format teks pada halaman web dari guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari Siswa aktif menjawab pertanyaan guru dengan semangat dan bertanya apa yang kurang dipahami 	Papan Tulis	1”
b	Menorganisasikan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Guru Membagi kelompok masing masing kelompok 3 orang dan memberi nomor pada kelompok yang di bentuk Guru meminta 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Bekolaborasi dengan kelompoknya masing masing Siswa menyiapkan sumber belajar dengan mandiri 	Google Classroom	0.4”

		Siswa untuk menyiapkan sumber belajar (e-book) yang mereka miliki dengan mendownload di google classroom sebagai media pembelajaran dalam diskusi	dengan mendownload di google classroom sesuai dengan perintah dari guru		
c	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok berupa Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) Melalui Googleclassroom 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas (LKPD) di Google classroom , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	Google classroom	0.6”
d	Mengembang-kan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang konsep teknologi web melalui share link alamat website materi pembelajaran tersebut Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan format teks pada halaman web dengan penuh tanggung jawab Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan format teks pada halaman web sesuai dengan tugas yang diberikan Siswa melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan Siswa aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	Papan Tulis Dan share link Website sebagai Materi Tambahan	1”

		kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan dengan aturan diskusi yang telah ditetapkan guru yaitu diskusi secara bergantian	dengan tetap mengikuti aturan diskusi yang telah di tetapkan oleh guru		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memanggil nomor atau nama tertentu agar menjawab hasil diskusinya • Guru mempersilahkan Siswa lain untuk menanggapi jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang nomornya atau namanya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas dengan antusias • Siswa lain dengan tekun mengamati dan memberikan tanggapan dengan antusias terhadap setiap kelompok penjawab 		1”
3	PENUTUP				3 “
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak Siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan siswa • Guru mengajak para Siswa untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menyampaikan kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias • Siswa aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 		1”
b	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Memberikan Soal Evaluasi kepada Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengerjakan Soal yang sudah disediakan di 	Google Classroom	1”

		tentang materi yang Sudah dipelajari Hari ini untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran hari dalam bentuk multiple choice di google classromm	google classroom		
c	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada Siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. secara terprogram. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 	Buku Paket Pegangan Siswa	0.3''
d	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menyuruh Ketua Kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaannya 		0.4''
e	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam guru dengan kompak 		0.3''

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media :

- Slide power point Materi Pembelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak (Sebagai Media Pendukung pembelajaran).
- Judul : Menerapkan format teks pada halaman web
- Google Classrom : Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Asinkron
- Video Tutorial : Melalui Media Youtube Sebagai Media Pendukung pembelajaran

Dunggah tanggal : 27 Juli 2020

Tahun : 2020

Pembuat : Arif Sulistiyo,S.Kom

Judul : **Struktur HTML, Dan Membuat Homepage index Sederhana untuk Pemula**

Alamat Link :

<https://www.youtube.com/watch?v=YHx1ybF3k54&t=465s>

Alat / bahan : Laptop, Koneksi Internet melalui wifi sekolah
Power Point,Papan Tulis,Spidol.

2. Sumber Belajar :
- Buku Paket Pegangan Siswa Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak Kelas XI
 Pengarang : Linda Mawarti
 Penerbit : Mediatama
 Tahun Terbit : 2013
 - E-book Bahan ajar materi tentang konsep teknologi web
 - Internet
 Laman Web : <https://www.w3schools.com/>



A. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- Sikap :
 - Observasi
 - Penilaian Diri
 - Penilaian Antar Teman
- Pengetahuan : Tes Tulis
- Ketrampilan : Presentasi

2. Instrumen Penilaian :

2.1 Sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Saat pembelajaran berlangsung	Lampiran 1.a
2	Penilaian diri	Check list	Saat pembelajaran usai	Lampiran 1.b
3	Penilaian antar teman Diskusi Kelompok	Check list	Saat pembelajaran usai	Lampiran 1.c

2.2 Pengetahuan : Tes Tulis

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk Multiple choice	Setelah pembelajaran usai	Lampiran 2

2.3 Keterampilan : Presentasi

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Presentasi	Tugas (keterampilan)	Setelah Proses Kegiatan Presentasi hasil Diskusi	Lampiran 3

Bojonegoro, 5 Januari 2022

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 4 Bojonegoro

Guru Mata Pelajaran



Drs. Suyono, M.MPd
 NIP. 19650913 199003 1 010

Arif Sulistiyo, S.Kom
 NIP.

LAMPIRAN 1.a
Penilaian Observasi
 Format Jurnal Pembelajaran

No	Nama Siswa	Uraian Aktivitas	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Keterangan :

1. Jika Kegiatan Pembelajaran Dilaksanakan siswa serta aktif maka keterangan diberi sebutan **Baik**
2. Jika Kegiatan Pembelajaran Dilaksanakan siswa tapi pasif muncul maka keterangan diberi sebutan **Cukup**
3. Jika Kegiatan Pembelajaran Tidak Dilaksanakan siswa maka keterangan diberi sebutan **Kurang**

LAMPIRAN 1.b
Penilaian Kelompok
 Format Lembar Penilaian Diskusi (Kelompok)

Kelompok :

No	Sikap/Aspek yang dinilai	Nilai Kualitatif				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik					
2.	Kerjasama kelompok (komunikasi)					
3.	Hasil tugas (relevansi dengan bahan)					
4.	Pembagian <i>Job</i>					
5.	Sistematisasi Pelaksanaan					
Jumlah Nilai Kelompok						

Keterangan :

1. Jika 4 kriteria muncul maka diberi sebutan **sangat baik**
2. Jika 3 kriteria muncul maka diberi sebutan **baik**
3. Jika 2 kriteria muncul maka diberi sebutan **cukup**
4. Jika 1 kriteria muncul maka diberi sebutan **kurang**

LAMPIRAN 1.c
Penilaian Diri
 Format Lembar Penilaian Diskusi (Individu Peserta Didik)

Nama :

No	Sikap/Aspek yang dinilai	Nilai Kualitatif				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Berani mengemukakan pendapat					
2.	Berani menjawab pertanyaan					
3.	Inisiatif					
4.	Ketelitian					
5.	Jiwa kepemimpinan					
6.	Bermain peran					
Jumlah Nilai Kelompok						

Keterangan :

1. Jika 4 kriteria muncul maka diberi sebutan **sangat baik**
2. Jika 3 kriteria muncul maka diberi sebutan **baik**
3. Jika 2 kriteria muncul maka diberi sebutan **cukup**
4. Jika 1 kriteria muncul maka diberi sebutan **kurang**

LAMPIRAN 2

Tes Tulis

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal
3.2 Menerapkan format teks pada halaman web	<p>3.2.1 Menjelaskan struktur dasar pemrograman web dengan html.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan berbagai versi dari html.</p> <p>3.2.3 Menjelaskan tata cara penulisan script html dengan berbagai editor.</p> <p>3.2.4 Menjelaskan parameter parameter dalam html.</p> <p>3.2.5 Menjelaskan tag-tag dalam html.</p> <p>3.2.6 Menjelaskan berbagai tag html untuk memformat teks.</p> <p>3.2.7 Menerapkan format teks dalam script html.</p>	<p>1. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses World Wide Web dari internet adalah....</p> <p>A. Web application</p> <p>B. Web responsive</p> <p>C. Web administrator</p> <p>D. Web server</p> <p>E. Web browser</p> <p>2. Setiap perangkat computer yang terhubung ke internet pasti memiliki sebuah alamat yang unik, alamat tersebut biasanya dikenal dengan sebutan....</p> <p>A. Data</p> <p>B. url</p> <p>C. ip address</p> <p>D. client</p> <p>E. server</p> <p>3. Alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah file atau informasi disebut....</p> <p>A. Uniform resource locators</p> <p>B. World wide web</p> <p>C. Internet protocol</p> <p>D. Server</p> <p>E. Website</p> <p>4. Sebuah fasilitas hypertext yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, dan multimedia adalah...</p> <p>A. Desktop</p> <p>B. Application</p> <p>C. View</p> <p>D. Web</p> <p>E. Source code</p> <p>5. Seseorang yang bertugas untuk memelihara web khususnya pada server dan juga harus menguasai jaringan merupakan tugas seorang....</p> <p>A. Web administrator</p> <p>B. Web developer</p> <p>C. Web designer</p> <p>D. Web programmer</p>

		E. Web master
Kunci Jawaban:		
1. E		
2. C		
3. A		
4. D		
5. A		
Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai		
1. Nilai 20 : jika sesuai kunci jawaban		
2. Nilai 0 : jika jawaban sesuai kunci jawaban		

LAMPIRAN 3

Rubrik Unjuk kerja Presentasi

No	Nama Peserta Didik	Kemampuan bertanya				Kemampuan Menjawab/ Argumentasi				Memberi Masukan/ Saran				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9	Dst.....													

Pedoman Penskoran

No	Aspek	Pedoman Penskoran
1	Kemampuan bertanya	Skor 4, apabila selalu bertanya Skor 3, apabila sering bertanya Skor 2, apabila kadang-kadang bertanya Skor 1, apabila tidak pernah bertanya.
2	Kemampuan menjawab / Argumentasi	Skor 4, apabila materi/jawaban benar, rasional, dan jelas. Skor 3, apabila materi/jawaban benar, rasional, dan tidak jelas Skor 2, apabila materi/jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas Skor 1, apabila materi/jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas
3	Kemampuan memberi masukan	Skor 4, apabila selalu memberi masukan/saran Skor 3, apabila sering memberi masukan/saran Skor 2, apabila kadang-kadang memberi masukan/saran Skor 1, apabila tidak pernah member masukan/saran