

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK NU 01 Kendal
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Format <i>Style</i> Pada Halaman Web
Kelas / Semester	: XI RPL/ Gasal
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan ( 8 x 30 menit) Pertemuan Ke-1

### A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

### B. Kompetensi Dasar

- 3.7 **Menerapkan** *style* pada halaman
- 4.7 **Membuat** kode html untuk menampilkan *style* tertentu pada halaman web

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 **Menentukan** prosedur penulisan CSS dalam halaman web.
- 3.7.2 **Menggunakan** tag html prosedur penulisan CSS dalam halaman web.
- 4.7.1 **Menerapkan** tatacara penulisan kode CSS dalam halaman web

### D. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1 Melalui **pengamatan** terhadap beberapa model **web secara online** tentang penulisan CSS peserta didik dapat **menerapkan** prosedur penulisan CSS dalam **halaman web** dengan **percaya diri**.
- 3.7.2 Melalui **diskusi dan tanya jawab**, serta melalui **ekplorasi di internet**, peserta didik dapat **menggunakan** tag html untuk menampilkan penerpan CSS dalam halaman web dengan **tepat dan tanggung jawab**.

- 4.7.1 Melalui penggunaan perangkat Teknologi informasi dan penggunaan modul, serta melalui **ekplorasi di internet**, peserta didik dapat **menerapkan** tata cara penulisan kode CSS dalam halaman web **kritis, teliti dan kreatif**.

**E. Pendekatan, Model dan Metode**

Pendekatan : Sainifik

Model Pembelajaran : Blended learning

Metode : Diskusi, pengamatan, tanya jawab, praktik, penugasan.

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Terlampir

**G. SUMBER BELAJAR**

- a. Video Pembelajaran
- b. Modul Microsoft Power dan PDF
- c. Intemet (Youtube)

**H. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

**1. Media**

- a. Power Point
- b. Intemet
- c. Google Classroom
- d. WhatsApp
- e. Video
- f. Slide Power Point
- g. trello

**2. Alat**

- a. laptop / HP
- b. LCD
- c. Komputer
- d. Software

**3. Bahan**

- a. Video fitur fitur dalam Ms. Power Point
- b. Modul pembelajaran

**I. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN**

Religius, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Tanggung Jawab, Percaya diri.

**J. LANGKAH PEMBELAJARAN : (240 JP)**

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
I	<b>Pendahuluan</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di grup Whatsapp (5 menit sebelum KBM Daring dimulai). untuk Masuk pada Kelas yang sudah di buat dengan link.</li> <li>- Rekayasa Perangkat Lunak (Kelas XI) Kode Kelas : ysap26o <a href="https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2">https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2</a></li> <li>- Selanjutnya Mengisi siswa mengisi Daftar Hadir Yang sudah di Posting sesuai dengan jadwal dan waktu yang sudah di tentukan. <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwhl6MU_RyRIV6g/viewform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwhl6MU_RyRIV6g/viewform</a></li> <li>- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta salah satu siswa yang login lebih awal di kelas daring untuk memimpin doa. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)</li> <li>- Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, cara penyelesaian materi dan bentuk penilaian tugas.</li> <li>- Guru menyampikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bertanya jawab, berkelompok, diskusi dan menyelesaikan tugas.</li> </ul>	±10 menit	Sinkron
II	<b>Inti</b>		
	<p><b><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Secara kelompok yang terdiri dari 6 kelompok belajar.</li> <li>- Peserta didik diminta untuk membuka sebuah gambar yang telah diposting di <a href="#">Google Classroom/WAG</a> berbagai tampilan gambar web menggunakan css dan tanpa css (contoh gambar A. dengan css gambar B tanpa CSS)</li> </ul> <p><b><i>Sintak : Penentuan Pertanyaan Mendasar</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari tampilan gambar diatas Apakah yang anda ketahui tentang Csx (Cascading Style Sheets) dalam sebuah halaman web ? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara kelompok Peserta didik mengeksprorasi <a href="#">berbagai sumber tentang CSS, secara online</a> yang didalamnya terdapat unsur penggunaan Kode CSS pada halaman web. Untuk menemukan unsur penggunaan CSS dalam halaman web.</li> <li>• Mengemukakan pendapat tentang apa yang telah ditemukan oleh perwakilan kelompok kemudian</li> </ul> </li> </ol>	±150 Menit	Asinkron

	<p>salah satu boleh menanggapi</p> <p><b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></p> <p>2. Menurut pendapatmu, apa keuntungan dari penerapan penggunaan style halaman dalam sebuah website?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara kelompok Peserta didik mengeksplorasi <b>berbagai tampilan web secara online</b> yang didalamnya terdapat unsur penggunaan Kode CSS pada halaman web. Untuk menemukan penggunaan style halaman web. <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> </ul> <p>3. Sebagai calon <i>programmer</i>, bagaimana cara membuat style halaman dengan CSS dalam sebuah halaman web?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Secara kelompok, mencari literatur tambahan dari internet untuk <b>menerapkan</b> format style halaman web <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> <li>• Secara kelompok daring peserta didik mencari literatur tambahan dari <b>internet</b> untuk <b>menggunakan</b> tag html style halaman web. <b>(critical thinking, collaboration)</b> dengan menggunakan aplikasi <a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a></li> <li>• Secara kelompok daring Peserta didik dipersilahkan membuat 2 halaman web dengan menggunakan kode CSS dan tanpa CSS dan mengirimkan hasil pekerjaan di upload di kolom di google classroom atau screnshoot dan dikirim lewat WhatsApp Japri. <b>(critical thinking, collaboration, creativity)</b></li> </ul>		
	<p><b>Sintak : Mendesain Perencanaan Proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menugaskan secara kelompok daring peserta didik untuk membuat akun <i>trello</i> (<a href="https://trello.com">https://trello.com</a>) selanjutnya mengisikan hal-hal berikut:</li> <li>- Nama Project : .....</li> <li>- Pembagian tugas dan <i>Timeline</i> : .....</li> <li>o Guru mendampingi peserta didik dalam menentukan nama Project, peserta didik juga diarahkan mencari <b>sumber belajar di internet</b> mengenai solusi untuk membuat sebuah project yang menerapkan penggunaan CSS dalam style halaman web</li> <li>- Siswa bergabung dalam forum diskusi dan menanggapi topik yang telah di posting</li> <li>- Guru membimbing pembelajaran melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group dan aplikasi trello <b>(collaboration, communication)</b></li> </ul>	±60 Menit	Asinkron

K.	<b>III Penutup</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa apakah apakah setiap kelompok telah mengumpulkan hasil praktiknya.</li> <li>- Perwakilan kelompok menyampaikan nama project yang akan dikerjakan.</li> <li>- Guru menginformasikan pembelajaran berikutnya yang akan dilakukan.</li> <li>- Peserta didik membuat simpulan mengenai apa yang sudah dipelajari melalui kegiatan <b>refleksi</b> seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Materi apa yang telah di pelajari pada pembelajaran hari ini?</li> <li>o Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi ini?</li> <li>o Siswa melakukan <b>analisis</b> kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Critical Thinking and Communication)</b></li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai materi yang ada dan tujuan mempelajarinya.</li> <li>- Guru menyampaikan kegiatan pertemuan berikutnya</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	±20 menit	Sinkron

**L. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan**

a. Teknik Penilaian : Pengamatan, tes tertulis, Penugasan (terlampir)

b. Instrumen Penilaian

1. Afektif ( Penilaian Jurnal )

CatatanNilai butir : teliti, tanggung jawab, percaya diri

2. Penilaian Pengetahuan (Bentuk Tes Tertulis)

**Format Latihan Soal Daring**

Analisis Hasil Penilaian

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

( Mokh. Izudin, M.Pd )

Kendal, Juli 2020  
Guru Mapel

(Adi Zulkarnain, S.Kom)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK NU 01 Kendal
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Format <i>Style</i> Pada Halaman Web
Kelas / Semester	: XI RPL/ Gasal
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan ( 8 x 30 menit) Pertemuan Ke-2

### M. Kompetensi Inti

5. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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.
6. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

### N. Kompetensi Dasar

- 4.8 **Menerapkan** *style* pada halaman
- 4.8 **Membuat** kode html untuk menampilkan *style* tertentu pada halaman web

### O. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.8.3 **Menerapkan** tata cara peletakan style CSS dalam halaman web.
- 4.8.4 **Menerapkan** property dasar pada CSS dalam halaman web.
- 4.7.2 **Merancang** halaman web dengan menggunakan kode CSS.

### P. Tujuan Pembelajaran

- 5.7.3 Melalui **pengamatan** terhadap beberapa model **web secara online** tentang penulisan CSS peserta didik dapat **menerapkan** tata cara peletakan style CSS dalam halaman web dengan **percaya diri**.
- 5.7.4 Melalui **diskusi dan tanya jawab**, serta melalui **ekplorasi di internet**, peserta didik dapat **Menerapkan** property dasar pada CSS dalam halaman web dengan **tepat dan tanggung jawab**.

6.7.2 Melalui penggunaan perangkat Teknologi informasi dan penggunaan modul, serta melalui [ekplorasi di internet](#), peserta didik dapat **Merancang** halaman web dengan menggunakan kode CSS kritis, **teliti dan kreatif**.

**Q. Pendekatan, Model dan Metode**

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Blended learning

Metode : Diskusi, pengamatan, tanya jawab, praktik, penugasan.

**R. MATERI PEMBELAJARAN**

2. Terlampir

**S. SUMBER BELAJAR**

d. Video Pembelajaran

e. Modul Microsoft Power dan PDF

f. Internet

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

[www.w3schools.com](http://www.w3schools.com)

**T. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

**4. Media**

a. Power Point

b. Internet

c. Google Classroom

d. WhatsApp

e. Video

f. Slide Power Point

g. Trello

**5. Alat**

e. laptop / HP

f. LCD

g. Komputer

h. Software

**6. Bahan**

c. Video fitur fitur dalam Ms. Power Point

d. Modul pembelajaran

**U. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN**

Religius, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Tanggung Jawab, Percaya diri.

## V. LANGKAH PEMBELAJARAN : (240 JP)

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
I	<b>Pendahuluan</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di grup Whatsapp (5 menit sebelum KBM Daring dimulai). untuk masuk pada Kelas yang sudah di buat dengan link.</li> <li>- Rekayasa Perangkat Lunak (Kelas XI) Kode Kelas : ysap26o <a href="https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2">https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2</a></li> <li>- Selanjutnya Mengisi siswa mengisi Daftar Hadir Yang sudah di Posting di WAG sesuai dengan jadwal dan waktu yang sudah di tentukan. <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwshl6MU_RyRIV6g/viewform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwshl6MU_RyRIV6g/viewform</a></li> <li>- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta salah satu siswa yang login lebih awal di kelas daring untuk memimpin doa. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)</li> <li>- Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, cara penyelesaian materi dan bentuk penilaian tugas.</li> <li>- Guru menyampaikan rencana kegiatan pertemuan hari ini yang berhubungan dengan project dan mengingatkan mengenai kegiatan yang sudah dijalankan.</li> </ul>	+20 menit	Sinkron
II	<b>Inti</b>		
	<p><b><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengorganisasi peserta didik untuk belajar Secara kelompok yang terdiri dari 6 kelompok belajar.</li> <li>- Peserta didik diminta untuk membuka sebuah gambar yang telah diposting di <a href="#">Google Classroom/WAG</a> berbagai informasi tentang penerapan style dan property halaman web.</li> </ul>	+30 Menit	Sinkron

	<p><b>Sintak : Menyusun Jadwal Proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik bersama kelompok, melakukan diskusi untuk membuat timeline dan pembagian tugas pembuatan project.</li> <li>- Peserta didik bersama kelompok Membuat jadwal konsultasi kepada guru</li> <li>- Peserta didik bersama kelompok Membuat jadwal kegiatan harian untuk pelaksanaan project yang nantinya dimasukkan dalam aplikasi trello : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Guru mendampingi peserta didik dalam menentukan penjadwalan Project, peserta didik juga diarahkan mencari <a href="#">sumber belajar di internet</a> mengenai solusi untuk membuat sebuah project yang menerapkan penggunaan CSS dalam style halaman web</li> </ul> </li> <li>- Siswa bergabung dalam forum diskusi dan menanggapi topik terkait penjadwalan project</li> <li>- Guru membimbing pembelajaran melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group dan aplikasi trello</li> </ul> <p><b>(critical thinking, collaboration, creativity)</b></p>	±60 Menit	Asinkron
	<p><b>Sintak : Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru Memonitoring peserta didik dalam pengerjaan project melalui diskusi grup kelas Whatsapp Group/forum di classroom</li> <li>- Kegiatan secara kelompok Peserta didik mengeksplorasi berbagai sumber tentang project yang sedang dikerjakan, <a href="#">secara online</a> yang didalamnya terdapat unsur <i>style dan property dasar CSS</i> dalam sebuah halaman web yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan project.</li> <li>- Peserta didik belajar Secara kelompok, mencari literatur tambahan dari internet untuk <a href="#">menerapkan style dan property dasar CSS</a> dalam sebuah halaman web <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> <li>- Secara kelompok daring peserta didik mencari literatur tambahan dari <a href="#">internet</a> untuk <a href="#">menggunakan style dan property dasar CSS</a> dalam sebuah halaman web halaman web. dengan menggunakan <a href="#">aplikasi <a href="https://www.w3schools.com">https://www.w3schools.com</a></a></li> </ul> <p><b>(critical thinking, collaboration, creativity, communication)</b></p>	±120 Menit	Asinkron

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengemukakan pendapat tentang apa yang telah dikerjakan oleh perwakilan kelompok kemudian salah satu boleh menanggapi dalam forum diskusi. <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> <li>- Masing-masing kelompok memberikan laporan project yang sedang berjalan, dan diberikan kesempatan menyampaikan temuan pada saat mengerjakan project melalui aplikasi trello.</li> <li>- Peserta didik mengirimkan laporan melalui <a href="#">aplikasi trello</a> <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> </ul>		
<b>III</b>	<b>Penutup</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memeriksa apakah setiap kelompok telah mengumpulkan hasil rencana penyusunan jadwal project .</li> <li>- Perwakilan kelompok menyampaikan beberapa <i>progress</i> project yang telah.</li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai materi yang ada dan tujuan mempelajarinya.</li> <li>- Guru menginformasikan pembelajaran berikutnya yang akan dilakukan.</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	±10 menit	Sinkron

#### **W. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan**

c. Teknik Penilaian : Pengamatan, tes tertulis, Penugasan (terlampir)

d. Instrumen Penilaian

3. Afektif ( Penilaian Jurnal )

CatatanNilai butir : teliti, tanggung jawab, percaya diri

4. Penilaian Pengetahuan (Bentuk Tes Tertulis)

#### **Format Latihan Soal Daring**

Analisis Hasil Penilaian

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Kendal, Juli 2020  
Guru Mapel

( Mokh. Izudin, M.Pd )

(Adi Zulkarnain, S.Kom)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK NU 01 Kendal
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Materi Pokok	: Format <i>Style</i> Pada Halaman Web
Kelas / Semester	: XI RPL/ Gasal
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan ( 8 x 30 menit) Pertemuan Ke-3

### X. Kompetensi Inti

7. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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.
8. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

### Y. Kompetensi Dasar

- 4.11 **Menerapkan** *style* pada halaman
- 4.9 **Membuat** kode html untuk menampilkan *style* tertentu pada halaman web

### Z. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.4 **Menerapkan** penulisan CSS Responsive dalam halaman web.
- 5.7.3 **Menguji** program tampilan web dengan *style* dalam halaman web

### AA. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.4 Melalui **pengamatan** terhadap beberapa model **web secara online** dan melakukan **diskusi dan tanya jawab**, peserta didik dapat **Menerapkan** penulisan CSS Responsive dalam halaman web dengan **percaya diri dan tanggung jawab**.
- 4.7.3 Melalui penggunaan perangkat Teknologi informasi dan penggunaan modul, serta melalui **ekplorasi di internet**, dan pengerjaan project peserta didik dapat **Menguji** program tampilan web dengan *style* dalam halaman web dengan **Kreatif, percaya diri dan tanggung jawab**.

**BB. Pendekatan, Model dan Metode**

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Blended learning

Metode : Diskusi, pengamatan, tanya jawab, praktik, penugasan.

**CC. MATERI PEMBELAJARAN**

3. Terlampir

**DD. SUMBER BELAJAR**

g. Video Pembelajaran

h. Modul Microsoft Power dan PDF

i. Internet

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

[www.w3schools.com](http://www.w3schools.com)

**EE. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN****7. Media**

a. Power Point

b. Internet

c. Google Classroom

d. WhatsApp

e. Video

f. Slide Power Point

g. Trello

**8. Alat**

i. laptop / HP

j. LCD

k. Komputer

l. Software

**9. Bahan**

e. Video fitur fitur dalam Ms. Power Point

f. Modul pembelajaran

**FF. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN**

Religius, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Tanggung Jawab, Percaya diri.

**GG.LANGKAH PEMBELAJARAN : (240 JP)**

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
I	<b>Pendahuluan</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengkondisikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di grup Whatsapp (5 menit sebelum KBM Daring dimulai). untuk masuk pada Kelas yang sudah di buat dengan link.</li> <li>- Rekayasa Perangkat Lunak (Kelas XI) Kode Kelas : ysap26o <a href="https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2">https://classroom.google.com/u/0/c/MTE3NDYwNTYwMDE2</a></li> <li>- Selanjutnya Mengisi siswa mengisi Daftar Hadir Yang sudah di Posting di WAG sesuai dengan jadwal dan waktu yang sudah di tentukan. <a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwshl6MU_RyRIV6g/viewform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdC3bmXv2ym3cxK7fGbH9kDGNMbhKYUq5rwshl6MU_RyRIV6g/viewform</a></li> <li>- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta salah satu siswa yang login lebih awal di kelas daring untuk memimpin doa. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK)</b></li> <li>- Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, cara penyelesaian materi dan bentuk penilaian tugas.</li> <li>- Guru menyampaikan rencana kegiatan pertemuan hari ini yang berhubungan dengan project dan mengingatkan mengenai kegiatan yang sudah dijalankan.</li> </ul>	+20 menit	Sinkron
II	<b>Inti</b>		
	<p><b>Sintak : Menguji Proses dan Hasil Belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mempersiapkan hasil project yang telah dikerjakan dan mengirimkan <a href="mailto:rplesmknu@gmail.com">melalui email (rplesmknu@gmail.com)</a> dengan ketentuan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Waktu yang diberikan untuk melakukan presentasi adalah 10 menit dalam bentuk video. Setiap kelompok menjelaskan kerja project yang dibuat dan implementasinya. <b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penilaian terhadap hasil project dari masing-masing kelompok</li> </ul>	+100 Menit	Asinkron
	<p><b>Sintak : Melakukan Evaluasi Pengalaman Membuat Proyek atau Melaksanakan Proyek.</b></p>	+100 Menit	Sinkron

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersama peserta didik guru melakukan tahap evaluasi terhadap project yang telah dikerjakan melalui googlemeet.</li> <li>- Masing-masing kelompok bisa mengemukakan pendapat tentang project yang telah kerjakan kemudian kelompok yang lain boleh saling menanggapi hasil karya/project tersebut .</li> </ul> <p><b>(critical thinking, collaboration, communication)</b></p>		
<b>III</b>	<b>Penutup</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membuat simpulan mengenai apa yang sudah dipelajari melalui kegiatan <b>refleksi</b> seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Materi apa yang telah di pelajari pada pembelajaran hari ini?</li> <li>o Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi ini?</li> <li>o Siswa melakukan <b>analisis</b> kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini. <b>(Critical Thinking and Communication)</b></li> </ul> </li> <li>- Guru memberikan penguatan mengenai format <i>style</i> menggunakan CSS dalam halaman web dan tujuan mempelajarinya</li> <li>- Guru menginformasikan pembelajaran berikutnya yang akan dilakukan.</li> <li>- Peserta didik dan guru melakukan doa bersama</li> </ul>	±20 menit	Sinkron

#### HH. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

e. Teknik Penilaian : Pengamatan, tes tertulis, Penugasan (terlampir)

f. Instrumen Penilaian

5. Afektif ( Penilaian Jurnal )

CatatanNilai butir : teliti, tanggung jawab, percaya diri

6. Penilaian Pengetahuan (Bentuk Tes Tertulis)

#### **Format Latihan Soal Daring**

Analisis Hasil Penilaian

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Kendal, Juli 2020  
Guru Mapel

( Mokh. Izudin, M.Pd )

(Adi Zulkarnain, S.Kom)

