

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK 4 Bojonegoro
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman web dan perangkat bergerak
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Alokasi Waktu	: 8 x 45 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
3.1 Memahami konsep teknologi aplikasi web	3.1.1 Menjelaskan konsep world wide web (www). 3.1.2 Menjelaskan konsep teknologi aplikasi web. 3.1.3 Menjelaskan berbagai teknologi aplikasi web. 3.1.4 Menjelaskan penggunaan aplikasi berbasis web. 3.1.5 Menjelaskan cara menjalankan aplikasi web menggunakan browser. 3.1.6 Menjelaskan aplikasi web server. 3.1.7 Menjelaskan instalasi paket aplikasi web server. 3.1.8 Menjelaskan penggunaan web direktori dalam web server. 3.1.9 Memahami terhadap lingkungan sekitar

4.1 Mempresentasikan pelbagai teknologi pengembangan aplikasi web	4.1.1 Mempresentasikan berbagai teknologi web. 4.1.2 Menginstalasi paket aplikasi web server. 4.1.3 Menguji hasil instalasi web server 4.1.4 Menginstalasi aplikasi editor text. 4.1.5 Menjalankan aplikasi web dengan dengan browser. 4.1.6 Menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Siswa dapat menjelaskan konsep world wide web (www).dengan baik
2. Siswa dapat menjelaskan Menjelaskan konsep teknologi aplikasi web dengan baik
3. Siswa dapat Menjelaskan penggunaan aplikasi berbasis web dengan baik
4. Siswa dapat Menjelaskan cara menjalankan aplikasi web menggunakan browser dengan baik.
5. Siswa dapat menjelaskan aplikasi web server dengan baik
6. Siswa dapat Menjelaskan instalasi paket aplikasi web server
7. Menjelaskan penggunaan web direktori dalam web server.
8. Siswa dapat menanamkan kepedulian terhadap kebersihan, kerapian di lingkungan sekitar

D. Materi Pembelajaran

- Konsep www
- Teknologi aplikasi web
- Macam-macam browser
- Konsep Web server
- Macam-macam software webserver.
- Macam-macam editor teks.
- Tool pengembang web

E. Pendekatan, Model, Metode

1. Pendekatan : *Scientific Approach*
2. Model Pembelajaran : Discovery learning untuk mempelajari konsep, arti pemrograman berbasis obyek
3. Metode : Paparan, diskusi, presentasi, pengamatan, percobaan terbimbing

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : buku, slide power point materi pembelajaran, internet
2. Alat / bahan : whiteboard, boardmarker, penghapus, laptop, proyektor, power point
3. Sumber Belajar : Marwati, Linda. 2018. *Pemrograman Web dan Perangkat Begerak Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Mediatama

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi dan motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum guru memasuki kelas, siswa telah berada di dalam kelas dan menyambut kedatangan guru dengan menjawab salam dari guru secara semangat dengan lantang dan santun • Ketua kelas memimpin doa dan siswa lain mengikuti kegiatan berdoa secara khusuk • Guru mengecek kehadiran siswa melalui lembar absensi kelas dan menanyakan kondisi siswa apabila ada yang tidak hadir untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tegas • Siswa membaca buku / melihat tayangan dari guru dengan semangat sebagai bentuk perwujudan penumbuhan gerakan literasi • Guru mengecek kesiapan mental siswa dan memberikan motivasi dengan memberikan ilustrasi tentang software aplikasi saat ini • Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang didahului dengan pengantar berikut: pada saat kalian belajar di kelas XI, kalian pernah belajar tentang pemrograman web dan perangkat bergerak ? Apa yang kalian pahami tentang materi tersebut tersebut? • Guru memotivasi siswa dengan memberikan contoh kegunaan mempelajari pemrograman web dan perangkat bergerak dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam dunia industri. Serta menanamkan nilai: pentingnya bekerja mandiri, bekerja keras dan kreatif, sehingga siswa termotivasi terhadap pembelajaran yang akan dilakukan dan siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran • Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. • Guru mengingatkan siswa agar tetap berkomitmen membangun sikap kerjasama dan peka terhadap lingkungan (peduli). • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan siswa. • Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dalam pembelajaran termasuk teknik dan bentuk penilaian yang akan digunakan. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian stimulus terhadap siswa (mengamati) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan stimulus kepada siswa dengan membaca buku/modul tentang konsep pemrograman web dan perangkat bergerak • Siswa memberikan respon hasil membaca buku/modul 2. Identifikasi masalah (mengamati,menanya) <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan pada siswa terkait konsep pemrograman web dan perangkat bergerak • Siswa memberikan jawaban kepada guru konsep pemrograman web dan perangkat bergerak 3. Pengumpulan Data (Mengumpulkan Informasi) <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk menggali informasi sebanyak-banyak nya terkait konsep pemrograman web dan perangkat bergerak • Siswa menggali informasi tentang konsep pemrograman berbasis objek, prosedur pemrograman berorientasi obyek, keunggulan pemrograman web dan perangkat bergerak • Siswa mendiskusikan konsep pemrograman web dan perangkat bergerak, prosedur pemrograman web dan perangkat bergerak, keunggulan pemrograman web dan perangkat bergerak • Siswa menyampaikan pada kelompok lain dan menanggapi berkaitan paparan kelompok lain 	310 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	Rangkuman, refleksi, analisa pembelajaran, tes dan tindak lanjut 1. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan memfasilitasi siswa untuk menyusun kesimpulan dari pembelajaran yang dilakukan 2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya materi yang belum dimengerti yang telah dipelajari. 3. guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis 4. Guru memberi penghargaan kepada siswa yang telah menunjukkan sikap kerjasama dan peka terhadap lingkungan (peduli). 5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 6. Ketua kelas memimpin do'a dan diikuti oleh siswa lainnya secara khusuk	30 Menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- Sikap : Observasi dan jurnal (kerjasama dan jurnal (Kerjasama dan kepedulian atau peka terhadap lingkungan) (Lampiran 1)
- Pengetahuan : Tes lisan dan tes tulis (Lampiran 2)
- Keterampilan : Presentasi

2. Instrumen Penilaian :

- Sikap : Observasi dan jurnal (Kerjasama dan kepedulian atau peka terhadap lingkungan)
- Pengetahuan : tes lisan
- Keterampilan : Presentasi

Bojonegoro, 12 Juli 2021

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 4 Bojonegoro

Guru Mata Pelajaran

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

Yuli Timor Riyana, S.Kom
NIP.

LAMPIRAN 1

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**

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 Lisan/Tulis

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal
3.1.Memahami konsep teknologi aplikasi web	3.1.1 Menjelaskan konsep world wide web (www). 3.1.2 Menjelaskan konsep teknologi aplikasi web. 3.1.3 Menjelaskan berbagai teknologi aplikasi web. 3.1.4 Menjelaskan penggunaan aplikasi berbasis web. 3.1.5 Menjelaskan cara menjalankan aplikasi web menggunakan browser. 3.1.6 Menjelaskan aplikasi web server. 3.1.7 Menjelaskan instalasi paket aplikasi web server. 3.1.8 Menjelaskan penggunaan web direktori dalam web server. 3.1.9 Memahami terhadap lingkungan sekitar	1. Jelaskan pengertian web dan sejarah web! 2. Apa kepanjangan dan pengertian dari istilah-istilah berikut ini : a. WWW e. HTTP b. HTML f. FTP c. URL g. IP d. W3C 3. Jelaskan jenis-jenis browser! 4. Sebutkan versi HTML dari versi awal hingga sekarang! 5. Jelaskan pengertian web server dan bagaimana cara menggunakan web direktori dalam web server?
<p>Kunci Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. - World Wide Web, biasa lebih terkenal disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenalan global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. 2. <ul style="list-style-type: none"> - World Wide Web, biasa lebih terkenal disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenalan global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. - Hypertext Markup Language adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks - Lokator Sumber Seragam, yang juga dikenal dengan Uniform Resource Locator, adalah rangkaian karakter menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di Internet - World Wide Web Consortium (W3C) adalah suatu konsorsium yang bekerja untuk mengembangkan standar-standar untuk World Wide Web - Hypertext Transfer Protocol adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. - Protokol pengiriman berkas adalah sebuah protokol Internet yang berjalan di dalam lapisan aplikasi yang merupakan standar untuk pengiriman berkas komputer antar mesin-mesin dalam sebuah Antarmaringan - Alamat IP adalah deretan angka biner antara 32 bit sampai 128 bit yang dipakai sebagai alamat identifikasi untuk tiap komputer host dalam jaringan Internet. 3. <ol style="list-style-type: none"> 1. Mozilla Firefox. ... 2. Internet Explorer. ... 3. Google Chrome. ... 4. Safari. ... 5. Opera. ... 6. Avant. ... 7. Arlington Kiosk Browser. ... 8. Desktop Web Browser. 4. Versi html 1, 2, 3, 4 dan 5 5. Server web atau peladen web dapat merujuk baik pada perangkat keras ataupun perangkat lunak yang menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi HTTP atau HTTPS atas berkas-berkas 		

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