

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK NEGERI 1 MANDREHE
Mata Pelajaran : PEMROGRAMAN DASAR
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : PROGRAM HTML
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara, dan kawasan regional.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Memahami Perangkat Lunak bahasa pemrograman HTML	3.1.1 Peserta didik mampu menganalisis Pengertian dari Pemrograman dan program HTML 3.1.2 Peserta didik mampu membandingkan Kelebihan dan Kekurangan dari Penggunaan Program HTML 3.1.3 Peserta didik mampu membandingkan Jenis-jenis Browser yang digunakan
4.1.1 Menerapkan Perangkat lunak bahasa Pemrograman HTML	4.1.1.1 Peserta didik mampu mempraktikkan Cara Membuka lembar kerja di Notepad 4.1.2.1 Peserta didik mempraktikkan Langkah-langkah untuk menyimpan Kode Program di Notepad

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Setelah mempelajari materi ini siswa mampu :

1. Menjelaskan defenisi Pengertian Pemrograman dan Program HTML dengan benar
2. Menjelaskan Kelebihan dan Kekurangan dari Program HTML dengan benar
3. Menjelaskan Jenis-Jenis browser yang digunakan untuk Mengeksekusi hasil program
4. Memktikkan cara membuka lembar kerja di Notepad dengan baik dan benar
5. Mempraktikkan Langkah-langkah untuk menyimpan Kode Program di Notepad dengan baik dan benar

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- ✓ Religiusitas
- ✓ Nasionalisme
- ✓ Kejujuran
- ✓ Kedisiplinan

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler mencakup
 - ✓ Menenal Pemrograman HTML
 - ✓ Cara Kerja Program HTML
 - ✓ Penggunaan Macam-Macam Tag daalam lembar Kerja
 - ✓ Penggunaan Macam-macam Penggunaan warna Tulisan dalam bentuk Digital
2. Materi Pembelajaran Remedial mencakup
 - ✓ Menjelaskan kembali Penggunaan Tag dan warna Tulisan Digital
3. Materi Pengayaan mencakup
 - ✓ Cara Kerja Program HTML

F. METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning,
- ✓ Metode : Diskusi, tanya jawab, simulasi dan praktek

G. MEDIA DAN BAHAN AJAR

- ✓ Slide Power Point,
- ✓ Video Pembelajaran,
- ✓ Google Classroom,
- ✓ Google Form,
- ✓ WA Group,
- ✓ LKPD

H. SUMBER BELAJAR

- Buku siswa : Dicky Siswomiharjo, 2017, Pemrograman Dasar Untuk kelas X SMK dan MA
- Situs Internet : www.pemrogramanhtml.com

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan I

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	GURU	SISWA	
Pendahuluan (ONLINE)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>) ✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>) ✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>) ✓ Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen melalui Group WA ✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai 	<p style="color: green;">Melalui Google Meet/Group WA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa. ✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup ✓ Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru. 	15 Menit
Inti (ONLINE MELALUI GOOGLE CLASSROOM)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Pengenalan HTML, serta Jenis-jenis jaringan komputer” pada masing-masing siswa melalui Google Classroom. ✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom, ✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru ✓ Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa ✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi 	55 Menit

	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian 	<p>kelaompok kepada guru melalui Google Classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa melakukan dikusi, bekerja sama, dan mengisi LKPD ✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom 	
Tahap Quis (online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari google form 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom 	
Tahap Perhitungan Skor (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa langsung melihat skor hail quiz setelah mengerjakan quiz 	10 Menit
Tahap Penghargaan (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru 	10 Menit
Penutup (Online Lewat Google Meet)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama 	15 enit

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		1	2	3
1	Aktif dalam pembelajaran	sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran	sudah ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten	sudah ambil bagian dalam pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten
2	bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.	Sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten
3	toleran terhadap proses pemecahan masalah	sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	sudah toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.	
Skor Maximum				9

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Quiz online melalui google form

Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berikut ini adalah Kapanjangan HTML, <i>Kecuali</i> A. Home Tool Markup Language B. Hyperlinks and Text Markup language C. Hyper Text Markup Language D. Hyper Tool Markup Language	
2		
3		
4		
5		

Pedoman penilaian pengetahuan

Nomor Soal	Bobot Soal	Skor
1-10	10	10
Skor maksimum		100
Skor minimum		0

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Mampu mengidentifikasi Program HTML				
2	Mampu mempraktikkan Penggunaan Tag dan Warna Tulisan dalam bentuk Digital				
3	Mampu Membuat Website Sederhana dengan menggunakan program HTML				

K.PEMBELAJARAN REMEDIAL

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Belajar Kelompok
- d) Pemanfaatan tutor sebaya

L.Pembelajaran Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High) :

- ✓ Pengalaman terbaik dalam mempelajari Mengenal Program HTML ?
- ✓ Pembelajaran terbaik dalam mempelajari materi Pembuatan Website Sederhana?
- ✓ Hambatan yang dihadapi dalam pendalaman materi?
- ✓ Apa yang dilakukan agar sukses di materi selanjutnya?

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Mandrehe

Mandrehe, Oktober 2020

Guru Mata pelajaran

FARIANUS GULO,S.Pd
NIP. 19860106 201101 1 007

KUASAN.J.HUTAGALUNG, S.Kom
NIP. 19850627 201403 1 003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMK NEGERI 1 MANDREHE
Mata Pelajaran : PEMROGRAMAN DASAR
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : PROGRAM HTML
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara, dan kawasan regional.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.2. Menerapkan Struktur bahasa pemrograman HTML dengan struktur bahasa pemrograman computer	3.2.1 Peserta didik mampu membandingkan Antara HTML,CSS,Javascrip 3.2.2 Peserta didik memahami macam- macam Tag yang ada pada Pemrograman HTML
4.2.Membuat kode pemrograman HTML sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman	4.2.1 Peserta didik mampumempraktikkan Cara Kerja Pemrograman HTML

	<p>4.2.2</p> <p>Peserta didik mampu Mempraktikkan Penggunaan Tag pada Cara kerja</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan II

Setelah mempelajari materi ini siswa mampu :

1. Membedakan Program HTML,CSS dan Javascrip
2. Memperjelas Macam-macam Tag yang digunakan dalam HTML dengan baik dan benar
3. Mampu mempraktikkan Cara Kerja Pemrograman HTML
4. Mampu Mempraktikkan Penggunaan Tag pada Cara kerja program HTML

D.PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- ✓ Religiusitas
- ✓ Nasionalisme
- ✓ Kejujuran
- ✓ Kedisiplinan

E.MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler mencakup
 - ✓ Mengetahui Pemrograman HTML
 - ✓ Cara Kerja Program HTML
 - ✓ Penggunaan Macam-Macam Tag dalam lembar Kerja
 - ✓ Penggunaan Macam-macam Penggunaan warna Tulisan dalam bentuk Digital
2. Materi Pembelajaran Remedial mencakup
 - ✓ Menjelaskan kembali Penggunaan Tag dan warna Tulisan Digital
3. Materi Pengayaan mencakup
 - ✓ Cara Kerja Program HTML

F.METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning,
- ✓ Metode : Diskusi, tanya jawab, simulasi dan praktek

G.MEDIA DAN BAHAN AJAR

- ✓ Slide Power Point,
- ✓ Video Pembelajaran,
- ✓ Google Classroom,
- ✓ Google Form,
- ✓ WA Group,
- ✓ LKPD

H.SUMBER BELAJAR

- Buku siswa : Dicky Siswomiharjo, 2017, Pemrograman Dasar Untuk kelas X SMK dan MA
- Situs Internet : www.pemrogramanhtml.com

I.LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke II

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	GURU	SISWA	
Pendahuluan (ONLINE)	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>)✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>)✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>)✓ Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen melalui Group WA✓ Guru mengingatkan kembali materi tentang jaringan komputer serta jenis-jenis jaringan komputer✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran	<p>Melalui Google Meet/Group WA</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa.✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup✓ Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru.	15 Menit

	yang harus dikuasai		
Inti (ONLINE MELALUI GOOGLE CLASROOM)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Penggunaan Tag Program HTML pada masing-masing siswa melalui Google Classroom. ✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom, ✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru) <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru ✓ Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa ✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelaompok kepada guru melalui Google Classroom ✓ Siswa melakukan diskusi, bekerja sama, dan mengisi LKPD ✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom 	55 Menit
Tahap (online)	<p>Quis</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan 	

	melalui google classroom yang diambil dari google form	kuis secara individu melalui google classroom	
Tahap Perhitungan Skor (Online)	✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form	✓ Siswa langsung melihat skor hasil quiz setelah mengerjakan quiz	10 Menet
Tahap Penghargaan (Online)	✓ Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik	✓ Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru	10 Menit
Penutup (Online Lewat Google Meet)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama 	15 enit

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		1	2	3
1	Aktif dalam pembelajaran	sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran	sudah ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten	sudah ambil bagian dalam pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten
2	bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.	Sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten
3	toleran terhadap proses pemecahan masalah	sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	sudah toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.	
Skor Maximum				9

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Quiz online melalui google form

Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tag yang berfungsi untuk mendefinisikan informasi-informasi di luar HTML adalah A. <base> B. <link> C. <meta> D. <title>	
2		
3		
4		
5		

Pedoman penilaian pengetahuan

Nomor Soal	Bobot Soal	Skor
1-10	10	10
Skor maksimum		100
Skor minimum		0

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Mampu mengidentifikasi Program HTML				
2	Mampu mempraktikkan Penggunaan Tag dan Warna Tulisan dalam bentuk Digital				
3	Mampu Membuat Website Sederhana dengan				

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
	menggunakan program HTML				

K.PEMBELAJARAN REMEDIAL

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Belajar Kelompok
- d) Pemanfaatan tutor sebaya

L.Pembelajaran Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High) :

- ✓ Pengalaman terbaik dalam mempelajari berbagai macam tag ?
- ✓ Pembelajaran terbaik dalam mempelajari materi Pembuatan Website dengan memakai Tag?
- ✓ Hambatan yang dihadapi dalam pendalaman materi?
- ✓ Apa yang dilakukan agar sukses di materi selanjutnya?

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Mandrehe

Mandrehe, Oktober 2020

Guru Mata pelajaran

FARIANUS GULO,S.Pd
NIP. 19860106 201101 1 007

KUASAN.J.HUTAGALUNG, S.Kom
NIP. 19850627 201403 1 003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMK NEGERI 1 MANDREHE
Mata Pelajaran : PEMROGRAMAN DASAR
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : PROGRAM HTML
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan Negara, dan kawasan regional.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang / teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.3 Menerapkan Pembuatan Website sederhana di Notepad pada Bahasa pemrograman HTML	3.3.1 Peserta didik mampu memahami Jenis-jenis warna tulisan dalambentuk digital
4.3.Membuat Website sederhana di Notepad pada pemrograman HTML	4.3.1 Peserta didik mampu mempraktikkan Website sederhana dengan baik dan Benar 4.3.1 Peserta didik mampu mempraktikkan Warna Tulisan dalam bentuk digital

C.TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke III

Setelah mempelajari materi ini siswa mampu :

1. Menerangkan Jenis-jenis warna tulisan dalam bentuk Digital
2. mempraktikkan Website sederhana dengan baik dan benar
3. Mempraktikkan Warna Tulisan dalam bentuk Tulisan pada Program HTML

D.PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- ✓ Religiusitas
- ✓ Nasionalisme
- ✓ Kejujuran
- ✓ Kedisiplinan

E.MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler mencakup
 - ✓ Mengenal Pemrograman HTML
 - ✓ Cara Kerja Program HTML
 - ✓ Penggunaan Macam-Macam Tag dalam lembar Kerja
 - ✓ Penggunaan Macam-macam Penggunaan warna Tulisan dalam bentuk Digital
2. Materi Pembelajaran Remedial mencakup
 - ✓ Menjelaskan kembali Penggunaan Tag dan warna Tulisan Digital
3. Materi Pengayaan mencakup
 - ✓ Cara Kerja Program HTML

F.METODE PEMBELAJARAN

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Model : Blended learning, Problem Base Learning,
- ✓ Metode : Diskusi, tanya jawab, simulasi dan praktek

G.MEDIA DAN BAHAN AJAR

- ✓ Slide Power Point,
- ✓ Video Pembelajaran,
- ✓ Google Classroom,
- ✓ Google Form,
- ✓ WA Group,
- ✓ LKPD
- ✓

H.SUMBER BELAJAR

- Buku siswa : Dicky Siswomiharjo, 2017, Pemrograman Dasar Untuk kelas X SMK dan MA
- Situs Internet : www.pemrogramanhtml.com

I.LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke III

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	GURU	SISWA	
Pendahuluan (ONLINE)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>) ✓ Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (PPK: <i>Nilai kepedulian</i>) ✓ Siswa dan guru berdoa bersama-sama (PPK: <i>Nilai Relegius</i>) ✓ Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen melalui Group WA ✓ Guru mengingatkan kembali materi tentang Komponen jaringan komputer dan cara kerja jaringan ✓ Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai 	<p>Melalui Google Meet/Group WA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Membalas salam yang diberikan oleh guru dan bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa. ✓ Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup ✓ Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru. 	15 Menit
Inti (ONLINE MELALUI GOOGLE CLASSROOM)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Cara Membuat Website Sederhana “ pada masing-masing siswa melalui Google Classroom. ✓ Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru ✓ Siswa menyimak 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru) <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian 	<p>video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelompok kepada guru melalui Google Classroom ✓ Siswa melakukan diskusi, bekerja sama, dan mengisi LKPD ✓ Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom 	
Tahap Quis (online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari google form 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom 	
Tahap Perhitungan Skor (Online)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melihat skor hasil quiz di Google Form 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa langsung melihat skor hail quiz setelah mengerjakan quiz 	10 Menit
Tahap	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa terbaik 	10 Menit

Penghargaan (Online)	penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik	menerima penghargaan yang diberikan guru	
Penutup (Online Lewat Google Meet)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran ✓ Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom ✓ Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bersama guru menyimpulkan pelajaran ✓ Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom ✓ Berdoa bersama 	15 enit

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		1	2	3
1	Aktif dalam pembelajaran	sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran	sudah ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten	sudah ambil bagian dalam pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten
2	bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok	sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.	Sudah bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten
3	toleran terhadap proses pemecahan masalah	sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	sudah toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.	
Skor Maximum				9

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik Penilaian : Quiz online melalui google form

Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Sintak yang benar untuk menambah latarbelakang adalah.. A. <body='background:green'> B. <bodystyle='background-color:green'> C. <bodycolor='green'> D. <background>green</background>	
2		
3		
4		
5		

Pedoman penilaian pengetahuan

Nomor Soal	Bobot Soal	Skor
1-10	10	10
Skor maksimum		100
Skor minimum		0

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian Unjuk Kerja

Instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Mampu mengidentifikasi Program HTML				
2	Mampu mempraktikkan Penggunaan Tag dan Warna Tulisan dalam bentuk Digital				
3	Mampu Membuat Website Sederhana dengan				

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
	menggunakan program HTML				

K.PEMBELAJARAN REMEDIAL

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Belajar Kelompok
- d) Pemanfaatan tutor sebaya

L.Pembelajaran Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High) :

- ✓ Pengalaman terbaik dalam mempelajari Mengenal Program HTML ?
- ✓ Pembelajaran terbaik dalam mempelajari materi Pembuatan Website Sederhana?
- ✓ Hambatan yang dihadapi dalam pendalaman materi?
- ✓ Apa yang dilakukan agar sukses di materi selanjutnya?

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Mandrehe

FARIANUS GULO,S.Pd
NIP. 19860106 201101 1 007

Mandrehe, Oktober 2020

Guru Mata pelajaran

KUASAN.J.HUTAGALUNG, S.Kom
NIP. 19850627 201403 1 003