**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mata Pelajaran** | Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak | **Materi Pokok** | Mengevaluasi aplikasi interaktif pada web |
| **Kelas/Semester** | 11 RPL 1/ II | **Alokasi Waktu** | 16 × 45 menit (3× pertemuan) |
| **Kompetensi Dasar** | * 1. Mengevaluasi aplikasi interaktif pada web   2. Memodifikasi aplikasi interaktif pada web | | |
| **Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)** | 1. Menerapkan konsep aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web. 2. Menentukan prosedur aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web. 3. Merancang program aplikasi interaktif dalam halaman web. 4. Membuat kode program aplikasi interaktif dalam halaman web.    * 1. Menguji hasil tampilan aplikasi interaktif dalam halaman web | | |

1. **Tujuan Pembelajaran**

Melalui model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik diharapkan mampu:

* + - 1. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang aplikasi interaktif pada web
      2. Mengumpulkan data tentang aplikasi interaktif pada web
      3. Mengolah data tentang aplikasi interaktif pada web
      4. Mengomunikasikan tentang aplikasi interaktif pada web

1. **Langkah-langkah pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pertemuan ke-1 (8 x 45 Menit)** | **Waktu** |
| **Kegiatan Pendahuluan**  **Orientasi :** Guru membuka pertemuan dengan mengucap salam.  **Motivasi :** Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib  Guru menanyakan kabar dan menginatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun berada.  **Apersepsi :** Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan KD. | 20 menit |
| **Kegiatan Inti (Model Pembelajaran STEAM) Luring**   1. **Mengamati** : Siswa membaca/ memperlajari materi aplikasi interaktif pada web yang diberikan oleh guru. 2. **Menanya** : Guru mempersilahkan siswa untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya.   Guru mempersilahkan siswa untuk menganalisis function pada Javascript yang telah digunakan dalam project.   1. **Mendiskusikan** : Siswa berdiskusi dan mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru) 2. **Mengolah informasi** : Guru mempersilahkan siswa apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/tidak paham dapat ditanyakan kepada guru 3. **Mengomunikasikan** : Siswa melaporkan hasil diskusi analisis dan percobaan bersama teman. | 50 menit |
| **Kegiatan Penutup**  **Refleksi** : 1) Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu. 2) Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun. 3) Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun dan memahami tugas rumah yang diberikan. | 20 Menit |
| **Pertemuan ke-2 (8 x 45 Menit)** |  |
| **Kegiatan Pendahuluan**  **Media** : Melalui Group Whatsapp, Edmodo, dan Google Meet guru mengkondisikan pembelajaran daring.  **Orientasi :** Guru membuka pertemuan dengan mengucap salam pada.  **Motivasi :** Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib  Guru menanyakan kabar dan menginatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun berada.  **Apersepsi :** Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan KD.  Guru menajikan pretest untuk mengetahui dasar pengetahuan siswa  Guru memberikan arahan siswa melalui Group Whatsapp untuk mendukung pembelajaran,materi dan tugas akan dikirimkan melalui Edmodo pemrograman web kelas XI RPL, | 10 menit |
| **Kegiatan Inti (Model Pembelajaran STEAM) Daring**   1. **Mengamati** : Siswa diberikan permasalahan pada proyek web sesuai LKS yang diberikan oleh Guru. 2. **Menanya** : Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya.   Guru mempersilahkan peserta didik untuk bagaimana prosedur input output yang digunakan dalam proyek.   1. **Mengumpulkan informasi** : Peserta didik mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru). 2. **Mengolah informasi** : Guru mempersilahkan siswa apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/tidak paham dapat ditanyakan kepada guru. 3. **Mengomunikasikan** : Semua peserta didik menyampaikan hasil analisis dan eksplorasi ke forum. Sementara peserta didik lain, mencermati dan menanggapi dapat menanyakan yang belum dimengerti | 145 menit |
| **Kegiatan Penutup**  **Refleksi** : 1) Siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. 2) Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 3) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu aplikasi interaktif pada web. | 30 menit |
| **Pertemuan ke-3 (8 x 45 Menit)** |  |
| **Kegiatan Pendahuluan**  **Media** : Melalui Group Whatsapp, Edmodo, dan Google Meet guru mengkondisikan pembelajaran daring.  **Orientasi :** Guru membuka pertemuan dengan mengucap salam pada.  **Motivasi :** Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib  Guru menanyakan kabar dan menginatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun berada.  **Apersepsi :** Guru menjelaskan tujuan dan manfaat penguasaan KD.  Guru menajikan pretest untuk mengetahui dasar pengetahuan siswa  Guru memberikan arahan siswa melalui Group Whatsapp untuk mendukung pembelajaran,materi dan tugas akan dikirimkan melalui Edmodo pemrograman web kelas XI RPL, | 60 menit |
| **Kegiatan Inti (Model Pembelajaran STEAM) Daring**   1. **Mengamati** : Siswa membaca dan mempraktikkan isi LKS. 2. **Menanya** : Guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat dan mengembangkan hasil contoh sebelumnya.   Guru mempersilahkan peserta didik untuk bagaimana prosedur input output yang digunakan dalam projek.   1. **Mengumpulkan informasi** : Peserta didik mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan (buku, teman, guru) 2. **Mengolah informasi** : Guru mempersilahkan siswa apabila dalam pembahasan terjadi kebuntuan/tidak paham dapat ditanyakan kepada guru 3. **Mengomunikasikan** : Semua peserta didik menyampaikan hasil analisis dan eksplorasi ke forum. Sementara peserta didik lain, mencermati dan menanggapi dapat menanyakan yang belum dimengerti | 145 menit |
| **Kegiatan Penutup**  **Refleksi** : 1) Guru menyajikan postest untuk mengetahui hasil pengetahuan siswa. 2) Siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. 3) Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 4) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu aplikasi interaktif pada web | 20 menit |

1. **Penilaian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Ranah Kompetensi** | **Teknik Penilain** | **Bentuk Penilaian** |
| 1 | Pengetahuan | Tes tertulis | Soal pilgan |
| 2 | Keterampilan | Unjuk kerja | Penugasan |

**Mengetahui Surabaya, 7 Oktober 2020**

**Kepala SMK Negeri 2 Surabaya Guru Mata Pelajaran**

**.....................................**

**NIP.** . **NIP.**