

1. Pengalaman apa saja yang Anda dapatkan dari proses melakukan integrasi CT ke dalam proyek STEM?

Jawaban:

mengintegrasikan CT ke dalam mata pelajaran yang saya ampu membuat pelajaran menjadi lebih terarah dan teratur, sehingga hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan optimal. Kendala yang dihadapi dalam proses integrasi CT yaitu:

- a. Istilah baru yang ada membuat siswa saya bingung pada awalnya.
- b. Di awal pengintegrasian CT dalam pembelajaran prosesnya terasa terlalu memakan waktu.
- c. Pembelajaran dengan integrasi CT terasa asing sehingga perlu penyesuaian dalam prosesnya
- d. Modul ajar dengan integrasi CT harus disiapkan dari jauh-jauh hari. Karena perlu mempersiapkan materi, modul untuk mengajar

2. Bagaimana perasaan Anda pada saat mengerjakan modul ini?

Jawaban:

Saya merasa tertantang pada saat mengerjakan modul ini karena saya harus memahami konsep computational thinking yang baru bagi saya dan memikirkan cara mengintegrasikan nya ke dalam proyek STEM. Namun saya juga merasa senang karena saya memperoleh pemahaman baru tentang bagaimana menggunakan CT untuk menyelesaikan masalah dan memecahkan kesulitan di dunia nyata. Saya juga merasa tertantang untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan saya dalam bidang ini.

3. Jelaskan bagaimana rencana Anda dalam mengintegrasikan CT di dalam proyek STEM di kelas yang Anda ajar kelak.

Dalam hal ini saya bentuk dalam sebuah modul ajar untuk rancangan CT di dalam proyek STEM.

1. INFORMASI UMUM

Sekolah	:	SMKN 8 MALANG
Penyusun	:	Juniargo Ponco Risma Wirandi
Elemen	:	Pemrograman Web
Program Keahlian	:	Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim
Konsentrasi Keahlian	:	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Kelas	:	XI
Fase	:	F
Jumlah Peserta didik	:	36 Siswa
Alokasi Waktu	:	10 x 45 menit (2 Pertemuan)
Capaian Pembelajaran	:	Pada akhir fase F peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML.
Kompetensi Awal	:	• Peserta didik mengetahui pengertian dan langkah-langkah membuka website.

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengetahui jenis-jenis kode program untuk membuat halaman web.
Profil Pelajar Pancasila	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Gotong Royong
Sarana dan Prasarana		
1. Media	:	Chrome, VisualCode, Power Point, Video, dan internet
2. Alat	:	PC/Laptop, Modul/Buku, Proyektor LCD
3. Ruang	:	Lab Komputer
Target Peserta Didik	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal • Peserta didik dengan kesulitan belajar • Peserta didik dengan pencapaian tinggi
Model Pembelajaran	:	Project Based Learning (Luring)
Metode Pembelajaran	:	Demonstrasi, Diskusi, Praktik, Ceramah.

2. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran	:	Peserta didik dapat membuat kerangka halaman web menggunakan perintah HTML
B. Indikator Keberhasilan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa mempersiapkan software pembuatan kerangka halaman web. • Bisa mendesain kerangka dasar halaman web dalam bentuk gambar wireframe sesuai dengan tema yang dipilih. • Bisa membuat kerangka halaman web dengan perintah HTML sesuai desain yang ditentukan.
C. Pertanyaan Pemantik		<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa kita butuh kode program untuk membuat halaman web? • Apa fungsi kode HTML dalam proses pembuatan halaman web?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1	
1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Guru	Peserta Didik
1. Guru membuka salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta menunjuk siswa untuk memimpin doa.	1. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran.
2. Guru memberikan sebuah situs jual beli online dan situs berita online.	2. Peserta didik mengamati apersepsi yang diberikan guru terkait situs jual beli online dan situs berita online.
3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik. "Apa perbedaan fungsi penggunaan dari dua website	3. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru.
	4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai analogi

tersebut? Website seperti apa yang ingin kalian buat suatu saat nanti?"	membuat website seperti membangun sebuah gedung.
4. Guru mengaitkan pertanyaan dengan materi: "Membuat website ibarat kita membuat sebuah bangunan, mulai dari membuat kerangka bangunan, mempercantik bangunan, hingga menambahkan fungsi pada bangunan. Selama 2 kali pertemuan kita akan belajar bagaimana membuat kerangka halaman web."	5. Peserta didik menjawab pertanyaan asesmen awal dari guru terkait struktur umum halaman web. (catat jawaban pada sticky notes dan tempelkan pada papan tulis).
5. Guru memberikan asesmen awal terkait struktur umum halaman web. "Sebutkan contoh struktur halaman web yang kalian ketahui?", "Apa fungsi dari masing-masing struktur yang sudah tercatat pada papan tulis? Bagi yang tahu dipersilahkan maju dan menuliskannya."	

2. Kegiatan Inti (190 Menit)

Guru	Peserta Didik
1. Guru Paparkan konsep dasar HTML dan pentingnya struktur dokumen dalam pengembangan web.	1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai konsep dasar HTML dan pentingnya struktur dokumen dalam pengembangan web. Murid mengajukan pertanyaan jika ada yang belum dipahami. (Dekomposisi CT)
2. Guru mengajak peserta didik untuk melihat dan mempraktekan struktur dasar dokumen HTML.	2. Peserta didik memperhatikan guru yang mengajak untuk melihat dan mempraktekan struktur dasar dokumen HTML. Murid menyiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti laptop dan text editor. (Abstraksi)
3. Guru memberikan pengarahan tentang jobsheet (yang berisi: tujuan, alat dan software, langkah kerja, evaluasi, dan kesimpulan (membuat kerangka halaman web).	3. Peserta didik bertanya terkait tugas jika ada yang kurang jelas dan Guru memberikan penguatan terkait tugas membuat kerangka halaman web. (Pengenal Pola CT)
4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 orang dan menunjuk salah satu peserta didik untuk menjadi tutor sebaya yang diambil dari peserta didik dengan nilai terbaik pada asesmen awal (Diferensiasi Proses).	4. Peserta didik mulai untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang.
5. Guru meminta peserta didik yang menentukan software apa yang mempermudah siswa dalam	5. Peserta didik mempersiapkan alat dan software yang dibutuhkan.
	6. Setelah setiap perwakilan kelompok melakukan instalasi software yang dibutuhkan. Peserta didik memberikan

<p>mengerjakan tugas. Guru tidak menjelaskan software apa yang dibutuhkan.</p> <p>6. Guru meminta peserta didik untuk menginstal software yang dibutuhkan.</p> <p>7. Guru memberikan penguatan tentang software yang dapat digunakan untuk membuat kerangka halaman web. Bagi peserta didik yang merasa kurang cocok dengan software yang dipilih diberikan kesempatan untuk melakukan instalasi ulang.</p> <p>8. Guru berkeliling untuk memantau praktik peserta didik dalam mengerjakan jobsheet membuat kerangka halaman web. Guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.</p> <p>9. Guru memfasilitasi tutor sebaya dalam kelompok untuk saling membantu peserta didik lainnya yang mengalami kesulitan dalam praktik.</p> <p>10. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil analisa yang telah dilakukan. Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p> <p>11. Guru memberikan kesimpulan hasil analisa dari langkah kerja yang sudah diselesaikan oleh seluruh kelompok.</p>	<p>argumentasi terkait keuntungan menggunakan software tersebut. Peserta didik lain bertanya, apakah software yang digunakan oleh rekannya sudah sesuai dengan kebutuhan. (Pengenalan Pola CT)</p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang software yang bisa digunakan untuk membuat kerangka halaman web. (Abstraksi)</p> <p>8. Peserta didik mencoba praktik sesuai langkah kerja pada jobsheet dan dibantu oleh tutor sebaya dalam kelompok. (Algoritma)</p> <p>9. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk menganalisa hasil kerja. (Algoritma)</p> <p>10. Perwakilan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil analisis mereka terhadap langkah kerja praktik yang telah diselesaikan.</p> <p>11. Peserta didik mendengarkan kesimpulan dari guru, atau dapat menanggapi.</p>
Kegiatan Penutup (20 Menit)	
Guru	Peserta Didik
<p>1. Guru meminta apresiasi peserta didik kepada peserta didik lain.</p> <p>2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Setelah melakukan praktik dan berdiskusi. Coba jawab pertanyaan berikut ini secara lisan: "Mengapa kita butuh kode program untuk membuat halaman web? Apa fungsi kode HTML dalam pembuatan halaman web?"</p>	<p>1. Peserta didik menyampaikan "GOOD JOB" kepada sesama peserta didik dalam kelompoknya untuk memberikan pengetahuan.</p> <p>2. Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi dari guru.</p> <p>3. Peserta didik mendengarkan dan mengetahui apa yang disampaikan guru.</p> <p>4. Peserta didik menjawab pertanyaan asesmen formatif yang diajukan guru.</p>

3. Guru memberikan penguatan hasil jawaban yang diberikan peserta didik. 4. Guru memberikan pertanyaan tentang asesmen formatif. 5. Guru menutup dan mengucapkan terimakasih kasih atas antusias yang ditunjukkan peserta didik dalam pembelajaran hari ini. 6. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama mengakhiri pertemuan 1.	5. Peserta didik menanggapi apresiasi yang di berikan guru. 6. Peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pertemuan 1.
---	--

PERTEMUAN KE-2

1. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru	Peserta Didik
1. Guru membuka salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta menunjuk siswa untuk memimpin doa. 2. Guru memberi pertanyaan pemantik "Apa pembelajaran penting di pertemuan 1 yang kalian dapatkan? Seberapa penting kreativitas dalam pembuatan kerangka halaman web? Apa yang terjadi jika tidak ditemukan ide kreatif dalam pembuatan kerangka halaman web?" 3. Guru kemudian mengaitkan profil pelajar pancasila dimensi kreatif elemen karya orisinal dalam pembuatan kerangka halaman web.	1. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi awal pembelajaran dari hasil pertemuan 1 dengan menjawab pertanyaan dari guru. 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai elemen karya orisinal dalam profil pelajar Pancasila dan kaitannya dengan pembuatan kerangka halaman web.

2. Kegiatan Inti (190 Menit)

Guru	Peserta Didik
1. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas praktikum mulai dari desain sampai membuat kerangka halaman web secara mandiri sesuai tema yang dipilih oleh peserta didik. (Diferensiasi Produk). 2. Guru menyiapkan tempat untuk pengumpulan tugas menggunakan google classrom. 3. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil tugasnya.	1. Peserta didik dapat mulai mengerjakan tugas dari guru. 2. Setiap peserta didik mengumpulkan kerangka halaman web pada google classroom. 3. Peserta didik mempresentasikan karya halaman web yang telah dibuat bisa dalam bentuk slide presentasi maupun video presentasi (Diferensiasi Proses). 4. Peserta didik lain memberikan tanggapan dari karya yang dihasilkan. 5. Peserta didik melaksanakan asesmen sumatif oleh guru berupa tes tertulis atau presentasi hasil kerja website.

4. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang telah melakukan presentasi.	
5. Guru melakukan asesmen sumatif dan menyampaikan hasil tindak lanjut sesuai dengan kategori yang ditentukan sebelumnya (dasar, cakap, dan mahir).	
3. Kegiatan Penutup (20 Menit)	
Guru	Peserta Didik
1. Guru mengingatkan setiap peserta didik untuk melaksanakan tindak lanjut hasil asesmen sumatif yang disampaikan guru.	1. Peserta didik mencatat tugas atau langkah perbaikan yang harus dilakukan sesuai hasil asesmen dan arahan guru.
2. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi hasil pembelajaran dengan mengisi form refleksi pembelajaran.	2. Peserta didik mengisi form refleksi pembelajaran secara jujur dan detail berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru mengajak berdoa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.	3. Peserta didik mengakhiri kegiatan dengan berdoa bersama sesuai arahan guru.

4. INSTRUMEN REFLEKSI

Pertanyaan Refleksi	Jawaban
Sebutkan hal yang mencerminkan diri kamu setelah melaksanakan kegiatan pembuatan kerangka halaman web menggunakan kode HTML?	
Saat mengerjakan proyek pembuatan halaman web, keterampilan apa yang bermanfaat untuk karir yang ingin kamu tekuni nanti? Adakah yang ingin kamu pelajari lebih banyak?	
Bagaimana pendapat guru dari proyek yang kamu hasilkan?	
Dari umpan balik teman, apa yang kamu pelajari mengenai kelemahan dan kekuatan darimu?	

5. ASESMEN FORMATIF

Pertanyaan Refleksi	Jawaban	Rekomendasi
Kegiatan berbagai pengetahuan di awal membantu saya dalam persiapan pengerjaan proyek	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju 	Jika lebih banyak hasil tidak setuju, maka guru dapat menggali penyebab ketidakefektifan kegiatan berbagi pengetahuan di awal.
Kegiatan diskusi kelompok dan percobaan	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju 	Jika lebih banyak hasil tidak setuju, maka guru

membantu saya dalam memahami konsep yang dipelajari.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju 	dapat menggali penyebab ketidakefektifan metode diskusi tutor sebaya.
Penggunaan jobsheet praktikum membantu saya menemukan konsep yang dipelajari.	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Setuju • Setuju • Tidak Setuju • Sangat Tidak Setuju 	Jika lebih banyak hasil tidak setuju, maka guru dapat memberikan media pembelajaran dalam bentuk video.

1. INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Peserta Didik	Persiapan Alat			Desain Wireframe			Pembuatan Halaman Web		
	Belum bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan.	Bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan.	Bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan serta memberikan argumentasi kelebihan dari penggunaan software tersebut.	Belum bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih.	Bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih menggunakan teknik gambar manual (kertas dan alat tulis).	Bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih menggunakan teknik gambar digital (aplikasi komputer).	Belum bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan.	Bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan.	Bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan serta bisa diakses melalui internet.

Pengolahan Nilai : (Total Nilai:9) x 100

6. MATERI

1. Pendahuluan HTML:

- Definisi HTML:

HTML, atau Hypertext Markup Language, adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat dan merancang halaman web. Sebagai dasar dari pengembangan web, HTML memungkinkan para pengembang untuk mendefinisikan struktur dan konten sebuah dokumen web.

- Fungsi HTML:

HTML berfungsi untuk menentukan struktur dan konten dokumen web. Dengan menggunakan tag dan elemen, pengembang dapat menandai berbagai bagian dari halaman web, seperti teks, gambar, tautan, formulir, dan lainnya. Hal ini memungkinkan browser dan mesin pencari untuk memahami dan menampilkan konten dengan benar.

- Peran HTML dalam Pengembangan Web:

HTML memainkan peran kunci dalam pengembangan web dengan memberikan dasar untuk:

- Tata Letak: Menentukan bagaimana elemen-elemen akan disusun dan ditata pada halaman.
- Struktur: Mendefinisikan bagian-bagian utama seperti header, footer, sidebar, dan konten utama.
- Konten: Menyertakan teks, gambar, tautan, formulir, dan elemen-elemen lainnya.

Contoh Penggunaan Tag:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Halaman Contoh</title>
</head>
<body>
  <h1>Selamat Datang di Halaman Contoh</h1>
  <p>Ini adalah contoh penggunaan HTML.</p>
  <a href="https://www.contoh.com">Tautan Contoh</a>
</body>
</html>
```

Pada contoh di atas, tag seperti `<html>`, `<head>`, `<title>`, `<body>`, `<h1>`, `<p>`, dan `<a>` digunakan untuk membentuk struktur dan konten halaman web.

Tata Letak Dokumen HTML:

HTML mengikuti struktur hierarkis dengan tag `<html>` sebagai elemen utama, diikuti oleh `<head>` dan `<body>`. `<head>` berisi informasi meta dan judul halaman, sementara `<body>` berisi konten utama yang akan ditampilkan di halaman web.

2. Struktur Dasar HTML:

- Elemen Utama HTML:

- `<html>` Tag: Menandai awal dan akhir dari dokumen HTML.
- `<head>` Tag: Berisi informasi-informasi meta dan judul halaman.

- <title> Tag: Menetapkan judul untuk halaman web yang akan ditampilkan di tab browser.
- <body> Tag: Memuat konten utama yang akan ditampilkan di halaman web.
- Tata Letak Dokumen HTML:
Struktur dokumen HTML memiliki tata letak yang jelas dan terdiri dari beberapa elemen. Berikut adalah hierarki elemen yang menciptakan dasar struktur dokumen HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Judul Halaman</title>
</head>
<body>
  <!-- Konten Utama -->
</body>
</html>
```

- <!DOCTYPE html>:
Mendefinisikan jenis dokumen dan versi HTML yang digunakan (HTML5).
- <html>:
Elemen utama yang mengapit seluruh konten HTML.
- <head>:
Bagian yang berisi informasi tambahan untuk browser atau mesin pencari, seperti meta tags dan judul halaman.
- <title>:
Elemen yang menetapkan judul halaman yang akan muncul di tab browser.
- <body>:
Tempat konten utama halaman web ditempatkan, seperti teks, gambar, dan elemen-elemen lainnya yang akan ditampilkan di browser.

Contoh Struktur Dokumen HTML:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Halaman Contoh</title>
</head>
<body>
  <h1>Selamat Datang di Halaman Contoh</h1>
  <p>Ini adalah contoh struktur dokumen HTML dasar.</p>
</body>
</html>
```

3. Elemen dan Tag HTML:

- Pengenalan Tag dan Elemen:
 - Tag HTML:

Merupakan penanda awal dan akhir dari suatu elemen. Diawali dengan tanda < dan diakhiri dengan tanda >.

➤ Elemen HTML:

Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup yang mengapit konten. Contoh:

<p> (tag pembuka) dan </p> (tag penutup) membentuk elemen paragraf.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Contoh Elemen HTML</title>
</head>
<body>
  <h1>Elemen dan Tag HTML</h1>
  <p>Ini adalah <strong>paragraf</strong> contoh menggunakan <em>tag
dan elemen HTML</em>.</p>
  <a href="https://www.contoh.com">Tautan Contoh</a>
</body>
</html>
```

➤ Tag Pembuka dan Tag Penutup:

- <h1> dan </h1> membentuk elemen heading level 1.
- <p> dan </p> membentuk elemen paragraf.
- dan membentuk elemen teks tebal.
- dan membentuk elemen teks miring.
- <a> dan membentuk elemen tautan.

4. Tabel HTML:

- Tag Tabel (<table>):
 - Digunakan untuk membuat tabel di dalam halaman web
 - Tabel terdiri dari baris dan kolom.
- Tag Baris (<tr>):
 - Mewakili baris dalam tabel.
 - Terletak di dalam tag <table>.
- Tag Sel (<td>):
 - Mewakili sel (kolom) dalam tabel.
 - Terletak di dalam tag <tr>.
- Tag Heading Sel (<th>):
 - Mewakili sel kepala (kolom atau baris) dalam tabel.
 - Memberikan teks bold dan di tengah secara default.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Tabel Contoh</title>
</head>
<body>
  <h2>Data Mahasiswa</h2>
  <table border="1">
    <tr>
```

```

        <th>Nama</th>
        <th>NIM</th>
        <th>Program Studi</th>
    </tr>
    <tr>
        <td>John Doe</td>
        <td>123456</td>
        <td>Informatika</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Jane Doe</td>
        <td>789012</td>
        <td>Manajemen</td>
    </tr>
</table>
</body>
</html>

```

- Atribut border="1":
 - Menambahkan batas (garis tepi) pada tabel.
- Tag th untuk Kepala Tabel:
 - Menggunakan tag <th> untuk membuat kepala tabel yang biasanya bold dan di tengah.
- Menggabungkan Sel:
 - Tag <td> dapat digabungkan untuk membuat kolom yang lebar atau baris yang tinggi.

5. Input Gambar (Img) HTML:

- Tag Gambar ():
 - Digunakan untuk menyematkan gambar ke dalam halaman web.

Atribut src untuk Sumber Gambar:

- Atribut src:
 - Menentukan sumber atau URL gambar.
 - Bisa berupa URL eksternal atau path lokal.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
    <title>Gambar Contoh</title>
</head>
<body>
    <h2>Logo Perusahaan</h2>
    
</body>
</html>

```

- Atribut alt:
 - Memberikan teks alternatif yang muncul jika gambar gagal dimuat.
 - Berguna untuk aksesibilitas dan mesin pencari.

6. Formulir HTML:

- Tag Formulir (<form>):
 - Digunakan untuk membuat formulir di dalam halaman web.
 - Menyediakan mekanisme untuk mengumpulkan input dari pengguna.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Formulir Contoh</title>
</head>
<body>
  <h2>Formulir Pendaftaran</h2>
  <form action="proses-pendaftaran.php" method="post">
    <label for="nama">Nama:</label>
    <input type="text" id="nama" name="nama" required>

    <label for="email">Email:</label>
    <input type="email" id="email" name="email" required>

    <label for="password">Password:</label>
    <input type="password" id="password" name="password" required>

    <input type="submit" value="Daftar">
  </form>
</body>
</html>
```

- Atribut action:
 - Menentukan URL atau script yang akan menangani data formulir setelah pengguna mengirimkan.
- Atribut method:
 - Menentukan metode pengiriman data formulir, dapat berupa "get" atau "post".
- Elemen Input (<input>):
 - Digunakan untuk membuat berbagai jenis input seperti teks, email, dan password.
- Atribut type:
 - Menentukan jenis input, seperti "text", "email", atau "password".
- Atribut id dan name:
 - Digunakan untuk identifikasi input, umumnya digunakan dalam skrip JavaScript atau CSS.
- Atribut required:
 - Memastikan bahwa suatu input harus diisi sebelum formulir dikirim.

7. JOBSHEET

REKAYASA PERANGKAT LUNAK	
JOBSHEET MEMBUAT KERANGKA HALAMAN WEB MENGGUNAKAN HTML	
ELEMEN	PEMROGRAMAN WEB
KELAS 11	REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Capaian Pembelajaran

Elemen: Teknik dasar pekerjaan teknik konstruksi dan perumahan

Pada akhir fase F peserta didik mampu memahami konsep dan menerapkan perintah HTML.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Membuat kerangka halaman web menggunakan perintah HTML.

B. Indikator Keberhasilan (Dekomposisi)

Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab peserta didik dapat:

1. mempersiapkan software pembuatan kerangka halaman web.
2. mendesain kerangka dasar halaman web dalam bentuk gambar wireframe sesuai dengan tema yang dipilih.
3. membuat kerangka halaman web dengan perintah HTML sesuai desain yang ditentukan.

C. Langkah Kerja (Pengenalan Pola)

1. Persiapan Alat dan Instalasi Software

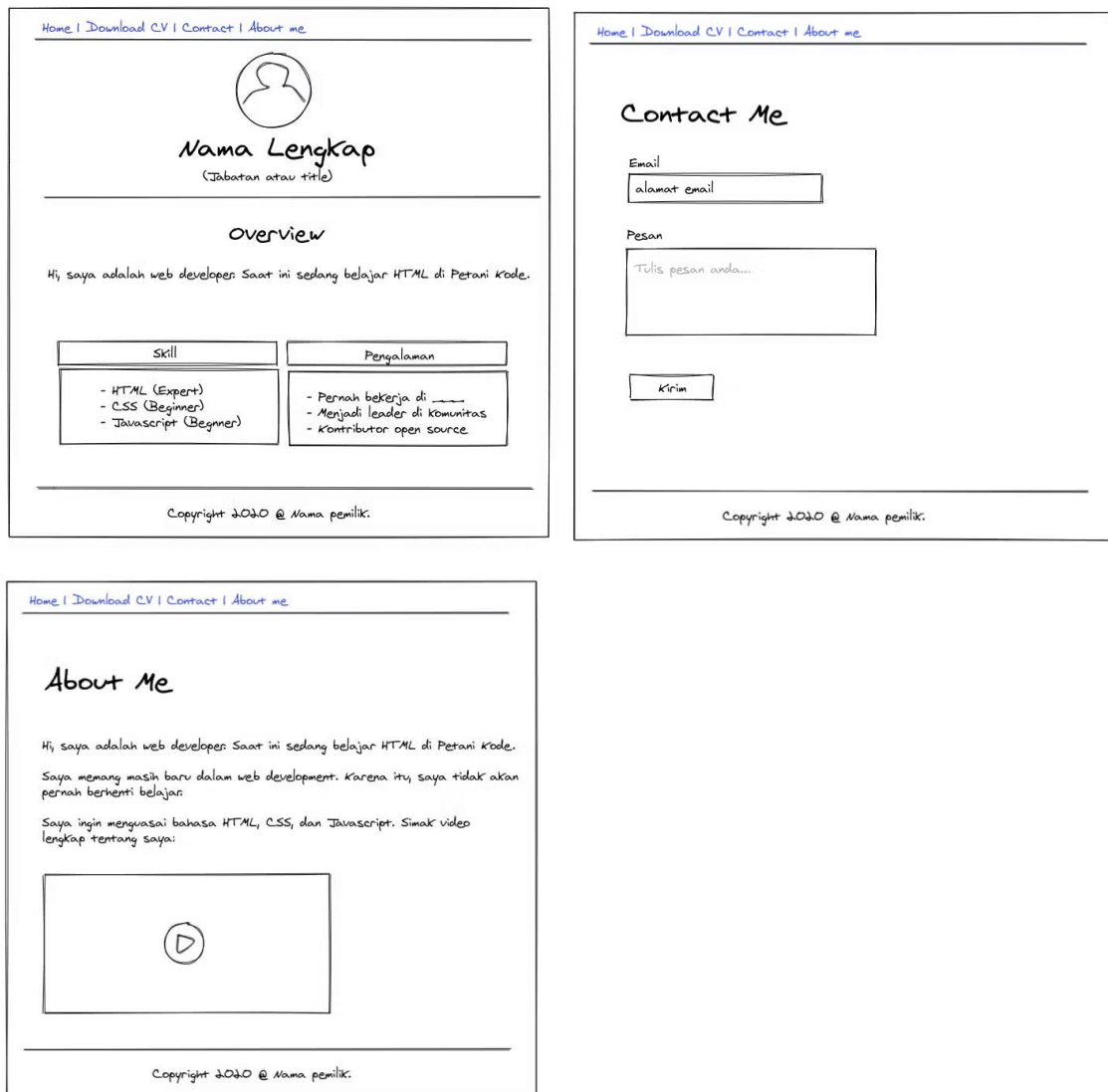
Identifikasi hardware dan software yang digunakan untuk membuat kerangka halaman web menggunakan kode HTML!

Jenis	Hasil Identifikasi
Hardware	1. ... 2. ... 3. ...
Software	1. ... 2. ... 3. ...

2. Desain Wireframe(Abstraksi)

Untuk mempermudah pembuatan halaman web dibutuhkan sebuah desain wireframe atau sketsa. Buatlah desain wireframe minimal tiga bentuk halaman web sesuai dengan tema yang kamu senangi. Lakukan pembuatan manual menggunakan alat tulis atau digital dengan software komputer.

Berikut contoh desain wireframe:



3. Pembuatan Halaman Web(Algoritma)

Gunakan kode editor untuk mengubah desain wireframe menjadi halaman web dengan kode HTML.

Kode HTML	Tampilan Hasil

D. Analisa Hasil Praktikum

1. Software apa yang digunakan untuk membantu membuat kerangka halaman web menggunakan kode HTML? Berikan alasan kenapa harus menggunakan software tersebut?
2. Dalam pembuatan desain wireframe kesulitan apa yang dialami dan apa yang perlu diperbaiki?
3. Dalam pembuatan halaman web menggunakan kode HTML, sebutkan macam-macam tag yang digunakan beserta fungsinya?

E. Rubrik Penilaian

Aspek	Dasar (1)	Cakap (2)	Mahir (3)
Persiapan Alat	Belum bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan.	Bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan.	Bisa melakukan instalasi secara mandiri software yang dibutuhkan serta memberikan argumentasi kelebihan dari penggunaan software tersebut.
Desain Wireframe	Belum bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih.	Bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih menggunakan teknik gambar manual (<i>kertas dan alat tulis</i>).	Bisa mendesain kerangka dasar halaman web sesuai dengan tema yang dipilih menggunakan teknik gambar digital (<i>aplikasi komputer</i>).
Pembuatan Halaman Web	Belum bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan.	Bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan.	Bisa membuat halaman web sesuai dengan desain yang ditentukan serta bisa diakses melalui internet.
Kesimpulan:	Peserta didik dikatakan kompeten jika seluruh aspek mencapai level cakap.		

Total skor: (jumlah skor / 9 x 100)