

RENCANA PEMBELAJARAN (Analisis Penerapan Model Pembelajaran)

Nama	Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM	233153711838
Satuan Pendidikan	SMK
Program Keahlian	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Mata Pelajaran	Pemrograman Web
Fase / Kelas	F / 11
Topik	Rancangan Halaman Web Menggunakan HTML

Tujuan dan Mata Pelajaran

Tujuan Pembelajaran	Umum	Tujuan Khusus Pembelajaran	Materi Pembelajaran
Peserta didik dapat membuat kerangka halaman web menggunakan perintah HTML		3.1 Menerapkan perintah HTML.	1. Instalasi software editor untuk pemrograman web. 2. Mendesain halaman web dalam bentuk wareframe. 3. Membuat kerangka halaman web dengan perintah HTML

Model Pembelajaran : *Project Based Learning*

Langkah-Langkah Pembelajaran

Guru	Peserta Didik
1. Guru membuka salam dan menanyakan kabar peserta didik, serta menunjuk siswa untuk memimpin doa. 2. Guru memberikan sebuah situs jual beli online dan situs berita online. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik. "Apa perbedaan fungsi penggunaan dari dua website tersebut? Website seperti apa yang ingin kalian buat suatu saat nanti?" 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."	1. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 2. Peserta didik mengamati apersepsi yang diberikan guru terkait situs jual beli online dan situs berita online. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru. 4. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai analogi membuat website seperti membangun sebuah gedung. 5. Peserta didik menjawab pertanyaan asesmen awal dari guru terkait struktur umum halaman web. (catat jawaban pada sticky notes dan tempelkan pada papan tulis).

<p>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."</p>	
1. Kegiatan Inti	
Guru	Peserta Didik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Paparkan konsep dasar HTML dan pentingnya struktur dokumen dalam pengembangan web. 2. Guru mengajak peserta didik untuk melihat dan mempraktekan struktur dasar dokumen HTML. 3. Guru memberikan pengarahan tentang jobsheet (yang berisi: tujuan, alat dan software, langkah kerja, evaluasi, dan kesimpulan (membuat kerangka halaman web). 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). 5. Guru meminta peserta didik yang menentukan software apa yang mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas. Guru tidak menjelaskan software apa yang dibutuhkan. 6. Guru meminta peserta didik untuk menginstal software yang dibutuhkan. 7. Guru memberikan penguatan tentang software yang dapat digunakan untuk membuat kerangka halaman web. Bagi peserta didik yang merasa kurang cocok dengan software yang 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 3. Peserta didik bertanya terkait tugas jika ada yang kurang jelas dan Guru memberikan penguatan terkait tugas membuat kerangka halaman web. 4. Peserta didik mulai untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang. 5. Peserta didik mempersiapkan alat dan software yang dibutuhkan. 6. Setelah setiap perwakilan kelompok melakukan instalasi software yang dibutuhkan. Peserta didik memberikan argumentasi terkait keuntungan menggunakan software tersebut. Peserta didik lain bertanya, apakah software yang digunakan oleh rekannya sudah sesuai dengan kebutuhan. 7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang software yang bisa digunakan untuk membuat kerangka halaman web. 8. Peserta didik mencoba praktik sesuai langkah kerja pada jobsheet dan dibantu oleh tutor sebaya dalam kelompok.

<p>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>9. Peserta didik berdiskusi secara berkelompok untuk menganalisa hasil kerja.</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 menanggapinya.</p>
--	---

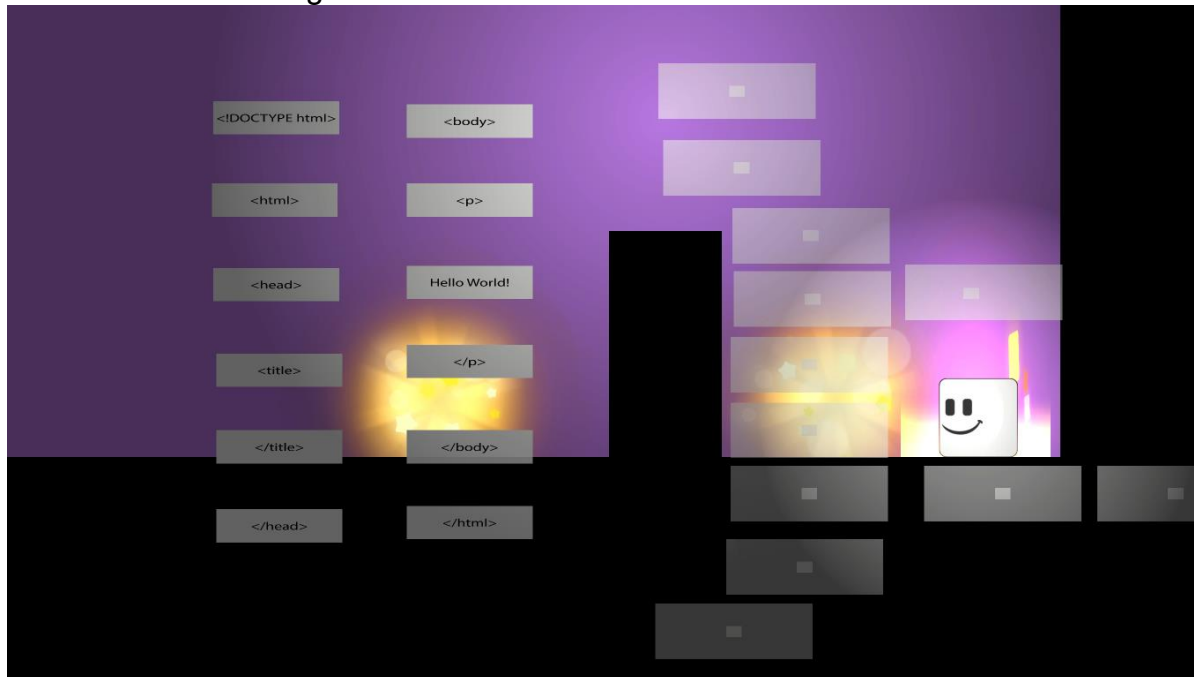
Kegiatan Penutup

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

Inovasi yang digunakan

1. Media Pembelajaran

Inovasi yang saya gunakan adalah sebuah media pembelajaran berbasis game, dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain, berpikir secara kritis dalam penyelesaian game. Untuk game lebih mengarah ke pemahaman peserta didik mengenai HTML, belum ada lembar penilaian dalam game nya dan juga masih dalam bentuk rancangan awal untuk satu CP.



<https://play.unity.com/mg/other/export-file>

Diatas adalah bentuk rancangan game yang saya buat, untuk mengaksesnya perlu login email terlebih dahulu.

2. Penilaian

Untuk penilaian yaitu peserta didik mengerjakan Lembar Tugas Jobsheet yang telah disediakan oleh guru:

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

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

1. Persiapan Alat dan Instalasi Software

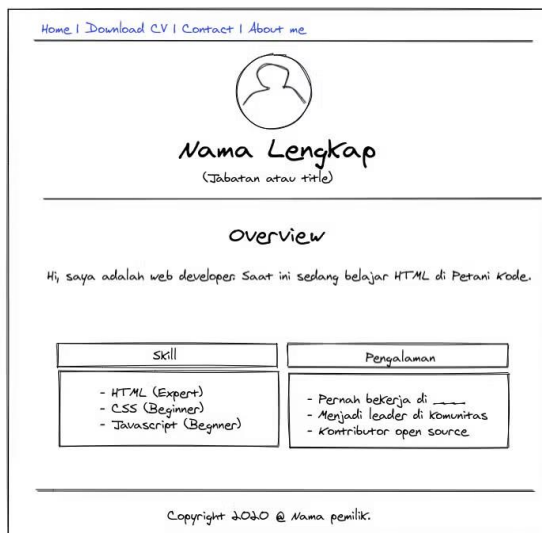
Identifikasi hardware dan software yang digunakan untuk membuat kerangka halaman web menggunakan kode HTML!

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

2. Desain Wireframe

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:



[Home](#) | [Download CV](#) | [Contact](#) | [About me](#)

Contact Me

Email

Pesan

Copyright 2020 @ Nama pemilik.

[Home](#) | [Download CV](#) | [Contact](#) | [About me](#)

About Me

Hi, saya adalah web developer. Saat ini sedang belajar HTML di Petani Kode.

Saya memang masih baru dalam web development. Karena itu, saya tidak akan pernah berhenti belajar.

Saya ingin menguasai bahasa HTML, CSS, dan Javascript. Simak video lengkap tentang saya:

▶

Copyright 2020 @ Nama pemilik.

3. Pembuatan Halaman Web

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

Kode HTML	Tampilan Hasil

D. Analisa Hasil Praktikum

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