



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Sesuai Standar Proses Permendikbud No 65/2013)



Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 2 BANDUNG
Kelas/Semester : X / 2
Mata Pelajaran : Pemograman Web
Materi Pokok : CSS (Cascading Style Sheet)
Pertemuan ke : 11

A. Kompetensi Inti

- KI1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI2: 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
- KI3: Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI4: Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

Indikator:

1. Mampu bekerja sama ketika proses pembelajaran berlangsung dengan bertanggung jawab yang tinggi.
 2. Mampu menunjukkan sikap toleransi terhadap kelebihan dan kekurangan temannya ketika menerima materi.
 3. Menunjukkan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas.
- 3.7 Memahami style pada halaman web

Indikator:

1. Mampu menjelaskan CSS
 2. Mampu menjelaskan syntax/bentuk umum CSS
 3. Mampu menjelaskan cara kerja CSS
- 4.7 Menyajikan style tertentu pada halaman web

Indikator:

1. Mampu membuat bentuk umum CSS

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan siswa dapat:

1. Menunjukkan sikap teliti, kritis dan disiplin dalam mempelajari materi pembelajaran ini.
2. Menunjukkan rasa ingin tahu dan motivasi yang tinggi dalam materi ini.
3. Mampu menjelaskan CSS
4. Mampu menjelaskan syntax/bentuk umum CSS
5. Mampu menjelaskan cara kerja CSS
6. Mampu membuat bentuk umum CSS

D. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan CSS
2. Syntax/Bentuk Umum CSS
3. Cara Kerja CSS

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem Based Learning
3. Metode Pembelajaran : Paparan, Diskusi, Tanya jawab dan Penugasan

F. Alat, Media dan Sumber Pembelajaran

1. Alat/Media Pembelajaran :

- a) White Board
- b) Spidol
- c) Website w3schools.com
- d) Laptop/Komputer
- e) Infocus

2. Sumber Pembelajaran :

- a) Internet
- b) Handouts
- c) Buku siswa
- d) Media pembelajaran w3schools.com

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan (Langkah-langkah Problem Based Learning)	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Apersepsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam ketika masuk kelas 2. Ketua kelas memimpin doa pada saat pembelajaran akan dimulai 3. Mendata kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan serta metodenya. 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pembelajaran 	20 menit
Inti	<p>A. Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan peserta didik tentang materi yang akan dibahas, apakah peserta didik ada yang tahu • Guru meminta peserta didik yang tahu jawabannya untuk menjelaskan. • Guru menjelaskan pengenalan awal tentang materi yang akan dibahas • Guru memberikan contoh penggunaan dengan menggunakan media <i>w3schools.com</i> • Guru memberikan masalah/tugas tiap individu agar 	50 menit

	<p>mengerjakan seperti yang dicontohkan.</p> <p>B. Mengorganisasikan siswa untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan peserta didik untuk mencari tahu cara membuat PHP yang ditugaskan tiap individu di website w3schools.com <p>C. Membimbing pengalaman individu atau kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik untuk menemukan masalah pada tugas yang diberikan di media w3schools.com <p>D. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan memamerkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan perwakilan kelas untuk mempresentasikan/mempraktikan didepan kelas tugas yang diberikan. <p>E. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya • Peserta didik menanyakan hal yang tidak dimengerti pada materi yang sedang dibahas. • Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang tidak dimengerti sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalah pahaman terhadap materi. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru 2. Memberi tugas (kelompok)tentang materi selanjutnya 3. Menutup pelajaran. 	<p>20 menit</p>

H. Evaluasi Belajar

1. Teknik Penilaian: Test dan Observasi
2. Prosedur Penilaian.

No	Aspek yang dinilai Nama	Tes Kognitif		Psikomotor/Praktik					Afektif/Sikap				
		Awal	Akhir	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1													
2													
3													
	Jumlah Skor												

3. Aspek Penilaian

a. Penilaian Psikomotor

NO	TINGKATAN PSIKOMOTOR	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SKOR PENILAIAN
1	Reflex Movement	Mempersiapkan Kebutuhan Kelas	
2	Basic Fundamental Movement	Persiapan Pembelajaran	
3	Perceptual Abilities	Mengoperasikan Perangkat dengan Software dan Hardware	
4	Physical Abilities	Melakukan pengujian Software dan Hardware yang sudah terinstal	
5	Skilled Movement	Mencatat Data Hasil Pengujian dan Diskusi	
6	Non discursive Communication	Membuat Laporan Hasil Diskusi	
Skor Rerata			

b. Penilaian Afektif

NO	TINGKATAN AFEKTIF	SIKAP YANG DIAMATI	SKALA PENILAIAN				SKOR
			SB	B	C	K	
1	RECEIVING (Penerimaan)	KEDISIPLINAN					
		1.1. Masuk kelas tepat waktu					
		1.2. Menggunakan pakaian produktif					
		1.3. Mengikuti pelajaran dengan baik dan bersikap tenang					
		1.4. Menyiapkan keperluan belajar					
Nilai Total Receiving :							
2	RESPONDING (Jawaban)	ANTUSIAS DAN INISIATIF KETIKA PRAKTIKUM					
		2.1 Berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran berlangsung					
		2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran					
Nilai Total Responding :							

3	VALUING (Penilaian)	KEJUJURAN SAAT MENGUMPULKAN DATA					
		3.1. Mengumpulkan data yang dibutuhkan saat pengamatan					
		3.2. Menggabungkan data yang diperoleh dan membandingkannya antara teori dan pengamatan					
		3.3. Meyakini semua data apa adanya dan tidak memanipulasi					
		Nilai Total Valuing :					
4	ORGANIZATION (Organisasi)	KERJASAMA SAAT PRAKTIKUM					
		4.1. Menunjukkan sikap menjaga kebersihan kelas					
		4.2. Menunjukkan sikap membantu menyiapkan peralatan untuk menunjang proses pembelajaran					
		4.3. Menunjukkan sikap bekerjasama saat berdiskusi kelompok					
		4.4. Menata data secara tersusun dan menyusun hasil diskusi kelompok					
		4.5. Memberikan kesimpulan terhadap hasil yang telah di kerjakan					
		Nilai Total Organization :					
5	CHARACTERIZATION (Karakteristik)	TANGGUNG JAWAB SELAMA PRAKTIKUM					
		5.1. Menunjukkan sikap yang serius dan tekun saat pembelajaran					
		5.2. Mengerjakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik					
		5.3. Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru					
		Nilai Total Characterization :					

4. Kriteria Penilaian

Konversi nilai akhir		Predikat	Sikap
Skala 100	Skala 4	(Pengetahuan dan Keterampilan)	
86 -100	4	A	SB
81- 85	3,66	A-	
76 – 80	3,33	B+	B
71-75	3	B	
66-70	2,67	B-	
61-65	2,33	C+	C
56-60	2	C	
51-55	1,66	C-	
46-50	1,33	D+	K
0-45	1	D	