

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 1

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep Dasar Teknologi Aplikasi Web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami berbagai teknologi aplikasi web dengan baik.
2. Menginstalasi paket aplikasi web dan aplikasi teks editor dengan baik.
3. Menjalankan dan mempresentasikan berbagai teknologi aplikasi web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep teknologi aplikasi web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep teknologi aplikasi web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep teknologi aplikasi web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 2

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan format teks pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tag-tag html yang digunakan untuk membuat penerapan format teks dengan baik.
2. Menjelaskan program halaman web yang menampilkan penerapan format teks dengan baik.
3. Menerapkan program dan hasil tampilan format teks pada halaman web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan format teks pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi pemformatan teks pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pemformatan teks pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 4

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan format tabel pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tag-tag html yang digunakan untuk membuat tabel dengan baik.
2. Menjelaskan program halaman web yang menampilkan tabel dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan tabel dalam web server dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan format tabel pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi pemformatan tabel pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pemformatan tabel pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 5

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan format tampilan multimedia pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tag-tag html untuk membuat format tampilan multimedia pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan format multimedia dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan format multimedia dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan format kaitan (link) pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi format multimedia pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan format multimedia pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 5

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan format kaitan (link) pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep format kaitan (link) pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan format kaitan (link) dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan format kaitan (link) dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai: - Penerapan format kaitan (link) pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi format kaitan (link) pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan format kaitan (link)pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 6

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan formulir pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep formulir pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan formulir dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan formulir dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan formulir pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi format formulir pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan formulir pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 7

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan konsep layout pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

- A. Tujuan Pembelajaran
- Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:
- 1. Menjelaskan konsep layout pada halaman web dengan tepat.
 - 2. Menjelaskan program tampilan style dalam halaman web dengan baik.
 - 3. Menerapkan program tampilan style dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan konsep layout pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep layout pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan layout pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

- C. Penilaian Hasil Pembelajaran
- 1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
 - 2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
 - 3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 8

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan konsep client side scripting pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep client side scripting pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan client side scripting dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan client side scripting dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan konsep client side scripting pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep client side scripting pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan client side scripting pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 9

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Penerapan konsep client side scripting pada halaman web interaktif
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep client side scripting pada halaman web interaktif dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan client side scripting dalam halaman web interaktif dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan client side scripting dalam halaman web interaktif dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Penerapan konsep client side scripting pada halaman web interaktif
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep client side scripting pada halaman web interaktif• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan client side scripting pada halaman web interaktif
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 10

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep teknologi aplikasi pada halaman web server
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep teknologi aplikasi pada halaman web server dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan teknologi aplikasi dalam halaman web server dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan teknologi aplikasi dalam halaman web server dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep teknologi aplikasi pada halaman web server
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep teknologi aplikasi pada halaman web server• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan teknologi aplikasi pada halaman web server
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 11

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Pemrograman server side scripting pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pemrograman server side scripting pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program tampilan server side scripting dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program tampilan server side scripting dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Pemrograman server side scripting pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep server side scripting pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan server side scripting pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 12

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Menerapkan struktur kendali program pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan struktur kendali program pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan program struktur kendali program dalam halaman web dengan baik.
3. Menerapkan program struktur kendali program dalam halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Menerapkan struktur kendali program pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep struktur kendali program pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan struktur kendali program pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 13

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Menerapkan fungsi dalam program pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

- A. Tujuan Pembelajaran
- Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:
- 1. Menjelaskan fungsi dalam program pada halaman web dengan tepat.
 - 2. Menjelaskan program fungsi pada halaman web dengan baik.
 - 3. Menerapkan program fungsi pada halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Menerapkan fungsi dalam program pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep fungsi dalam program pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan fungsi dalam program pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

- C. Penilaian Hasil Pembelajaran
- 1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
 - 2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
 - 3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 14

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Menerapkan *library* standar pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan *library* standar pada halaman web dengan tepat.
2. Menjelaskan *library* standar pada halaman web dengan baik.
3. Menerapkan *library* standar pada halaman web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Menerapkan <i>library</i> standar pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi <i>library</i> standar pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan <i>library</i> standar pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

KD 15

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep program aplikasi interaktif pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web dengan tepat.
2. Menerapkan konsep aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web dengan baik.
3. Merancang program aplikasi interaktif dalam pemrograman aplikasi web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisian kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep program aplikasi interaktif pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep aplikasi interaktif pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep aplikasi interaktif pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 16

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Menerapkan operasi file pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan prosedur operasi file pada aplikasi web dengan tepat.
2. Menerapkan operasi file pada aplikasi web dengan baik.
3. Merancang program operasi file pada aplikasi web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Menerapkan operasi file pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur operasi file pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur operasi file pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 17

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep penampilan message box, error warning, alert dan tooltip dalam pemrograman.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan prosedur penanganan kesalahan pada aplikasi web dengan baik.
2. Menerapkan penanganan kesalahan pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menganalisis penanganan kesalahan pada aplikasi web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep penampilan message box, error warning, alert dan tooltip dalam pemrograman.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur penanganan kesalahan pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur penanganan kesalahan pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 18

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep user interface dalam program aplikasi.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep user interface basis data pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan fungsi user interface basis data pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan user interface basis data pada aplikasi web dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep user interface dalam program aplikasi.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi konsep user interface basis data pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep user interface basis data pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 19

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep statefull dalam pemrograman pada halaman web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep statefull dalam pemrograman pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur statefull dalam pemrograman pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur aplikasi web statefull dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep statefull dalam pemrograman pada halaman web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur konsep statefull dalam pemrograman pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan prosedur konsep statefull dalam pemrograman pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 20

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep sistem pengamanan akses data pada aplikasi web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep sistem pengamanan akses data pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur sistem pengamanan akses data pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur sistem pengamanan akses data dengan tepat.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep sistem pengamanan akses data pada aplikasi web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur sistem pengamanan akses data pada halaman web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan sistem pengamanan akses data pada halaman web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

KD 21

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep pengembangan sistem informasi berbasis web.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep sistem informasi pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur perancangan sistem informasi pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur rancangan sistem informasi dalam pemrograman aplikasi berbasis web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep pengembangan sistem informasi berbasis web.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur perancangan sistem informasi pada aplikasi web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur rancangan sistem informasi dalam pemrograman aplikasi berbasis web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 22

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur penggunaan web hosting
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep aplikasi web hosting pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur aplikasi web hosting pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur aplikasi web hosting pada aplikasi berbasis web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur penggunaan web hosting
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur penggunaan web hosting pada aplikasi web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan web hosting pada aplikasi berbasis web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 23

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur MVC pada aplikasi web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep MVC pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur MVC pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur MVC pada aplikasi berbasis web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur MVC pada aplikasi web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur MVC pada aplikasi web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur MVC pada aplikasi berbasis web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

KD 24

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur frame work pada aplikasi web
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep frame work pada aplikasi web dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur frame work pada aplikasi web dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur frame work pada aplikasi berbasis web dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur frame work pada aplikasi web
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur frame work pada aplikasi web• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur frame work pada aplikasi berbasis web
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 25

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep penggunaan aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisian kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur penggunaan aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 26

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur desain aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep desain aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur desain aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur desain aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisian kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur desain aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur desain aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur desain aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 27

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep penggunaan multi window dalam aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep teknik desain aplikasi multiwindow mobile dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur teknik desain aplikasi multiwindow mobile dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur teknik desain aplikasi multiwindow mobile dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisian kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur teknik desain aplikasi multiwindow mobile.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur teknik desain aplikasi multiwindow mobile.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan teknik desain aplikasi multiwindow mobile..
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 28

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur alur program dalam aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep alur program dalam aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur alur program dalam aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur alur program dalam aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur alur program dalam aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur alur program dalam aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan alur program dalam aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 29

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan penggunaan user interface aplikasi dalam perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 30

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur lanjutan desain aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 31

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisian kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur akses basis data pada aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

KD 32

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep dan prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep dan prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur penggunaan library pada aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

KD 33

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kragilan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak
Paket : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Keahlian Program : Teknik Komputer dan Informatika
Keahlian Kelas /Semester : XI / Gasal
Materi Pokok : Konsep konektifitas antara aplikasi web dengan aplikasi perangkat bergerak.
Alokasi Waktu : 8 JP (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep konektifitas antara aplikasi web dan aplikasi perangkat bergerak.dengan baik.
2. Menjelaskan prosedur konektifitas antara aplikasi web dan aplikasi perangkat bergerak.dengan tepat.
3. Menerapkan konsep dan prosedur konektifitas antara aplikasi web dan aplikasi perangkat bergerak.dengan baik.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
Melakukan pengkondisikan kelas maya melalui group WhatsApp, memberi salam, menanya kabar	
Mengaitkan materi dan mengingatkan pentingnya menaati protokol kesehatan tentang COVID-19 dimanapun berada selanjutnya.	
Menyampaikan untuk melakukan presensi melalui E-Learning/ Classroom/ WA	
Menjelaskan apersepsi pembelajaran dan berdoa	
Kegiatan Inti (240 Menit)	
Kegiatan Literasi	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memperhatikan dan mengamati tampilan atau slide mengenai:- Konsep konektifitas antara aplikasi web dengan aplikasi perangkat bergerak.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengidentifikasi prosedur konektifitas antara aplikasi web dan aplikasi perangkat bergerak.• Siswa mendiskusikan masalah-masalah yang berkaitan dengan prosedur konektifitas antara aplikasi web dan aplikasi perangkat bergerak.
Collaboration	<ul style="list-style-type: none">• Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah disediakan
Communication	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menunjukkan hasil kerja (script) yang dibuat berjalan dengan baik• Dan siswa mampu menjelaskan hasil kerja (script) yang di buat.
Creativity	<ul style="list-style-type: none">• Siswa memaparkan hasil kerjanya• Guru bersama Siswa menemukan solusi untuk hasil kerja yang belum berhasil
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan; Tes Uraian lisan dan tulisan
2. Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktik
3. Penilaian Sikap; Penilaian langsung pada saat KBM

Mengetahui
Kepala Sekolah
SMK Negeri 1 Kragilan

Kragilan, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

ADI MARYADI, M.Pd
NIP. 19760922 200801 1 004

LUKMAN ADYANA, S.Kom
NIP.