

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
JL. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng, Tamanagung, Muntilan, Magelang
Jawa Tengah
Periode 10 Agustus – 11 September 2015

Disusun dan diajukan guna memenuhi
Persyaratan dalam menempuh
Mata Kuliah PPL



Disusun Oleh :
RIZKI GANI SAPUTRA
12520244016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015


HALAMAN PENGESAHAN

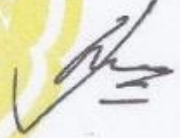
Yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa dengan :

Nama : Rizki Gani Saputra
NIM : 12520244016
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 11 September 2015 dengan hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Dosen Pembimbing Lapangan
Muntilan, 8 September 2015
Guru Pembimbing


Totok Sukardivono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

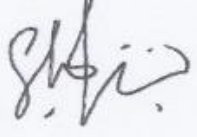

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Mengetahui

Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah 2 Muntilan

Koordinator PPL
SMK Muhammadiyah 2 Muntilan




Setyo Hendrawati, S.Pd.
NBM. 1030887

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan karunia, rahmat, anugerah, dan hidayah-Nya sehingga program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan selama satu bulan mulai tanggal 10 Agustus 2015 s/d 11 September 2015 di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan dapat berjalan dengan lancar. Dan semoga sholawat serta salam tetap tercurah pada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW.

Dalam penyusunan ini sebagai penulis menyadari bahwa banyak penulis menerima bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan serta bantuan kepada penulis dalam proses penyusunan laporan ini. Oleh karena itu itu, penulis juga tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas nikmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Tahun 2015.
2. Kedua orang tua yang telah memberi dukungan, semangat serta motivasi sehingga dapat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Tahun 2015 dengan rasa senang.
3. Prof. Dr. Rachmat Wahab MA, selaku Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program PPL.
4. Drs. Totok Sukardiyono, M.T., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan dalam pelaksanaan kegiatan PPL.
5. Bapak Drs. Siswanto, M.Si., selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Muntilan yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan proposal pelaksanaan kegiatan PPL, pelaksanaan kegiatan PPL, sampai dengan penyusunan laporan PPL.
6. Ibu Setyo Hendrawati, S.Pd., selaku koordinator PPL di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan yang memberikan bantuannya dalam penyusunan proposal pelaksanaan PPL, pelaksanaan kegiatan PPL sampai dengan penyusunan laporan PPL.
7. Bapak Sapto Prasetyo, selaku guru pembimbing yang senantiasa penuh kesabaran selalu memberikan arahan-arahan guna perbaikan-perbaikan pada saat pelaksanaan kegiatan PPL.
8. Bapak dan Ibu Guru serta karyawan SMK Muhammadiyah 2 Muntilan yang telah membantu pada saat pelaksanaan kegiatan PPL.
9. Semua mahasiswa PPL SMK Muhammadiyah 2 Muntilan yang telah memberikan semangat serta dukungan sehingga kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan dapat terlaksana dengan lancar.

10. Syarif Saifuddin yang telah bersedia memberikan tempat tinggal selama kegiatan PPL.
11. Seluruh siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Muntilan.
12. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Program PPL sampai selesai penyusunan laporan ini.

Sebagai manusia biasa, penulis tentunya menyadari bahwa dalam penyusunan laporan masih ada banyak hal kekurangan yang saat ini mungkin belum dapat di sempurnakan. Maka dari hal itu dengan penuh keikhlasan penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak mana saja untuk menjadi suatu kelengkapan laporan ini dimasa yang akan datang.

Penulis berharap semoga laporan ini berguna dan mendatangkan banyak manfaat bagi pembaca. Kerena dengan membaca saja merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi penulis. Semoga dengan adanya laporan ini pembaca bisa lebih terpacu untuk mengembangkan diri yang ada.

Muntilan, 8 September 2015

Penyusun

Rizki Gani Saputra

NIM. 12520244016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi.....	1
1. Permasalahan.....	1
2. Potensi Pembelajaran.....	1
a. Kondisi Fisik Sekolah.....	2
b. Kondisi Non Fisik Sekolah.....	4
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL / Magang III	5
1. Perumusan Program PPL.....	5
2. Rancangan Kegiatan PPL	5
a. Persiapan di Kampus	5
b. Observasi Fisik Sekolah	6
c. Pembekalan PPL.....	6
d. Observasi Proses Belajar Mengajar Di dalam Kelas	6
e. Persiapan Perangkat Pembelajaran	6
f. Praktik Mengajar	7
g. Praktik Persekolahan	7
h. Penyusunan dan Pelaksanaan Evaluasi.....	7
i. Penyusunan Laporan PPL.....	7
j. Penarikan Mahasiswa PPL	8
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	9
A. Persiapan	9
1. Pembelajaran Mikro	9
2. Observasi	10
3. Pembekalan PPL.....	12
4. Pembuatan Rencana Pembelajaran.....	13

5. Persiapan Mengajar.....	13
B. Pelaksanaan PPL / Magang III.....	14
1. Praktik Mengajar di Kelas.....	14
a. Kegiatan Praktik Mengajar Terbimbing	14
b. Kegiatan Praktik Mengajar Mandiri	14
2. Konsultasi dengan Guru Pembimbing.....	18
3. Pemberian Umpan Balik oleh Guru Pembimbing	18
4. Kegiatan Insidental dan Tambahan	18
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	18
1. Hasil Praktik Mengajar.....	18
2. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya	19
3. Refleksi Pelaksanaan PPL	20
BAB III PENUTUP	22
A. Kesimpulan	22
B. Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Program Kerja PPL
2. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL
3. Laporan Dana Pelaksanaan PPL
4. Kartu Bimbingan PPL
5. Silabus
6. Perhitungan Jam Efektif
7. Program Tahunan
8. Program Semester
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**PELAKSANAAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
TAHUN 2015**

**Oleh
Rizki Gani Saputra**

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa di semua jurusan kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar memiliki kemampuan berupa ketrampilan dalam bidang pembelajaran dan manajerial sekolah atau lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan. Selain itu, kegiatan PPL memberi kesempatan pada penulis untuk mempelajari, mengenal dan menghayati permasalahan yang dihadapi lembaga pendidikan, menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki ke dalam kehidupan nyata.

Pelaksanaan kegiatan PPL terbagi dalam beberapa tahapan yaitu pra-PPL, penyusunan rencana program, dan pelaksanaan. Tahap pra-PPL dimulai dari kegiatan menempuh mata kuliah micro teaching di kampus yang merupakan mata kuliah untuk melatih mahasiswa dalam mengajar dilanjutkan dengan kegiatan observasi di sekolah dan pembekalan PPL. Tahap penyusunan rencana program berisi kegiatan penyusunan rencana program yang akan dilaksanakan dalam bentuk matrik kegiatan PPL. Selanjutnya tahap pelaksanaan, mahasiswa melakukan kegiatan mengajar terbimbing setiap minggu sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang dipilih. Sebelum mengajar, mahasiswa juga harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran dan media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai 11 September 2015. Dalam praktik mengajar, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar di kelas XI TKJ dan XII TKJ dengan jumlah mengajar masing-masing sebanyak 4 kali pertemuan, tanpa pengajaran insidental. Sehingga selama PPL praktikan telah melakukan pengajaran sebanyak 8 kali pertemuan.

Secara umum, seluruh rangkaian kegiatan PPL yang telah direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Selama kegiatan PPL, praktikan mendapat dukungan yang positif dari pihak sekolah baik dari Bapak/Ibu Guru maupun siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. Dengan ini praktikan berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga adalah pengabdian kepada masyarakat. Oleh karena itu, tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajar di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan dari dalam kampus kepada masyarakat. Sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbasis program studi pendidikan, bentuk pengabdian kami kepada masyarakat adalah berperan serta dalam usaha memajukan masyarakat sebagai sumber daya manusia Indonesia melalui usaha peningkatan mutu pendidikan. Salah satu wadah untuk mengaplikasikan program pengabdian ini adalah program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL).

PPL merupakan sarana bagi mahasiswa untuk berperan sebagai mediator, dan inovator dalam proses belajar-mengajar di sekolah khususnya di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan, sehingga implementasi dan aktualisasi diri mahasiswa terealisasi dalam mencerdaskan anak bangsa. Kegiatan PPL juga memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan dan meningkatkan program-program sekolah baik yang ditunjukan bagi sekolah maupun masyarakat sekitar, serta untuk jangka pendek maupun jangka panjang.

Kegiatan PPL ini dapat mengembangkan profesionalisme sebagai calon pendidik, sehingga mahasiswa mampu dalam mengelola potensi diri. Praktik mengajar (PPL) mampu mempersiapkan mahasiswa untuk lebih matang dan berpengalaman menjadi seorang pendidik.

1. Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi sekolah, kegiatan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan dapat dikatakan baik. SMK Muhammadiyah 2 Muntilan sudah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Hanya saja sarana dan prasarana yang ada jumlahnya masih terbatas sehingga dalam hal penggunaan media harus bergantian. Begitu juga dengan laboratorium komputer, jumlah komputer yang ada masih terbatas sehingga pembelajaran praktik dilaksanakan secara berkelompok.

2. Potensi Pembelajaran

SMK Muhammadiyah 2 Muntilan berlokasi di Jl. Tentara Pelajar No. 12, Jumbleng, Tamanagung, Muntilan, Magelang, Jawa Tengah. SMK Muhammadiyah 2 Muntilan merupakan sekolah yang memiliki potensi yang sangat luar biasa. Dari hasil pengamatan diperoleh beberapa informasi yang relevan tentang potensi yang dimiliki sekolah baik dalam bidang akademik

maupun non akademik yang bisa dijadikan referensi dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.

a. Kondisi Fisik Sekolah

Kondisi fisik SMK Muhammadiyah 2 secara umumnya sudah baik dan memenuhi syarat untuk menunjang proses pembelajaran. SMK Muhammadiyah 2 Muntilan memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai guna menunjang proses pembelajaran.

Beberapa sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan adalah sebagai berikut :

1) Ruang Kelas

SMK Muhammadiyah 2 Muntilan memiliki 9 ruang kelas yang terdiri dari kelas X sebanyak 3 kelas, kelas XI sebanyak 3 kelas, dan 3 kelas untuk kelas XII dengan rincian sebagai berikut :

- a) 3 kelas untuk kelas X ADP, TKJ, PBS.
- b) 3 kelas untuk kelas XI ADP, TKJ, PBS.
- c) 3 kelas untuk kelas XII ADP, TKJ, PBS.

Masing-masing kelas memiliki fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran meliputi meja, kursi, *whiteboard*, papan absensi, dll.

2) Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan cukup memadai untuk membaca buku dan berkegiatan belajar mengajar. Buku bacaan yang tersedia cukup lengkap untuk sumber belajar setiap program keahlian. Kondisi buku terawat cukup baik, ruang yang tersedia cukup luas. Fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan sudah cukup memadai bagi siswa.

3) Laboratorium

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fasilitas yang ada di Perpustakaan SMK Muhammadiyah 2 Muntilan:

- a) Fasilitas Ruang Baca
- b) Buku-buku pelajaran yang terkait dalam pembelajaran
- c) Majalah dan koran.
- d) Untuk siswa, terdapat dua jenis kartu peminjaman; kartu peminjaman harian dan mingguan.

4) Masjid

Masjid sekolah berada di disebelah depan sekolah. Bangunan masjid cukup memadai dengan kokohnya bangunan, selain itu terdapat pula beberapa fasilitas yang cukup memadai seperti : tempat wudlu (antara putra dan putri terpisah), peralatan ibadah (mukena), dan Al Qur'an.

5) BK (Bimbingan Konseling)

Terdapat satu ruangan Bimbingan Konseling (BK) yang terletak di samping laboratorium komputer. BK membantu dan memantau perkembangan peserta didik dari berbagai segi yang mempengaruhinya serta memberikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan oleh peserta didik. Pembagian tugas BK meliputi konselor (guru pembimbingan konseling) sebagai pelaksana kegiatan bimbingan melalui proses belajar mengajar, wali memberikan pelayanan kepada peserta didik sesuai dengan peranan dan tanggung jawabnya.

6) UKS

Ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS) terdapat 1 tempat tidur yang dilengkapi kasur, selimut, bantal, selain itu terdapat 1 lemari, 1 meja kerja, poster-poster, serta alat ukur kesehatan baik timbangan berat badan, tensi meter, dan termometer.

7) Ruang Perkantoran

a) Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah terletak di bangunan sebelah depan pintu masuk SMK Muhammadiyah 2 Muntilan berdekatan dengan ruang tata usaha. Kondisi ruangnya rapi, terawat, dan dilengkapi dengan ruang tamu.

b) Ruang Tata Usaha

Ruang tata usaha berada berdekatan dengan ruang kepala sekolah. Ruang tata usaha berfungsi sebagai administrasi sekolah baik yang berhubungan dengan peserta didik, karyawan maupun guru.

c) Ruang Guru

Ruang guru terpisah dengan ruang kepala sekolah dan ruang tata usaha, ruang guru ini terletak pada bangunan paling depan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. Hal ini mempermudah bagi tenaga pendidik untuk saling berinteraksi dalam pemenuhan

kebutuhan yang menunjang kegiatan belajar mengajar maupun administrasi.

8) Sarana Penunjang

Selain sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan juga terdapat sarana penunjang lainnya seperti :

- a) Tempat parkir guru dan karyawan
- b) Kantin sekolah
- c) Tempat parkir siswa
- d) Kamar mandi/WC guru maupun siswa
- e) Lapangan upacara.

b. Kondisi Non Fisik Sekolah

1) Potensi Peserta Didik

Peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Muntilan berjumlah 103 untuk kelas X, kemudian 95 siswa untuk kelas XI, dan 70 siswa untuk kelas XII. Total untuk tahun pelajaran 2015/2016 adalah 268 peserta didik.

2) Potensi Guru

Jumlah total tenaga pengajar atau guru di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan adalah 20 orang. Satu orang PNS dan 18 orang S1.

3) Potensi Karyawan

Karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan sudah mencukupi, yaitu terdiri atas 4. Satu orang penjaga malam.

4) Organisasi Peserta didik dan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. seluruhnya ada aktifitas di antaranya yaitu

- a) Tapak suci
- b) Seni Baca Al-qur'an
- c) Pleton Inti
- d) Desain Grafis
- e) *English Conversation*.
- f) HW atau pramuka.

Kegiatan Ekstrakurikuler berjalan lancar dan telah ada jadwal kegiatan secara rutin. Dalam satu minggu hampir selalu ada kegiatan setelah jam pelajaran usai. Melalui ekstrakurikuler inilah potensi peserta didik dapat disalurkan dan dikembangkan.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL / Magang III

1. Perumusan Program PPL

Dalam merumuskan program PPL lokasi SMK Muhammadiyah 2 Muntilan mahasiswa telah melaksanakan:

- a. Sosialisasi dan Koordinasi
- b. Observasi KBM dan Menejerial
- c. Observasi Potensi
- d. Identifikasi Permasalahan
- e. Diskusi Guru dan Kepala Sekolah
- f. Rancangan Program
- g. Meminta persetujuan koordinator PPL sekolah tentang rancangan program yang akan dilaksanakan

2. Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan mahasiswa tahun 2015, dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 11 September 2015, yaitu :

a. Persiapan di Kampus

Sebelum melakukan PPL mahasiswa diharapkan melakukan persiapan yang matang sejak dari kampus. Persiapan tersebut dimaksudkan agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri lebih baik dan mempunyai bekal yang cukup dalam menempuh PPL.

Pembelajaran mikro dilaksanakan pada semester sebelumnya untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL. Dalam pembelajaran mikro mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Dalam pembelajaran mikro ini setiap mahasiswa dididik dan dibina untuk menjadi seorang pengajar dan pendidik, mulai dari persiapan perangkat mengajar, media pembelajaran, dan materi. Persiapan yang dibutuhkan sebelum mengajar mikro antara lain membuat RPP, silabus, jobsheet, materi ajar dan media pembelajaran. Pada saat mengajar, mahasiswa yang lain diperankan menjadi peserta didik.

Mahasiswa diberi waktu maksimal 20 menit dalam sekali tampil untuk mengajar teori maupun mengajar praktik, kemudian setelah itu diadakan evaluasi dari dosen pembimbing dan mahasiswa yang lain. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui kekurangan atau kelebihan dalam mengajar demi meningkatkan kualitas praktik mengajar berikutnya. Pelaksanaan pembelajaran mikro dilakukan berulang-ulang untuk setiap mahasiswa, hingga memenuhi kriteria mengajar yang baik.

b. Observasi Fisik Sekolah

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

c. Pembekalan PPL

Kegiatan Pembekalan PPL merupakan salah satu dari serangkaian kegiatan PPL yang wajib diikuti oleh mahasiswa. Pembekalan PPL dilaksanakan di fakultas masing-masing dengan jadwal yang sudah ditentukan setiap jurusan. Dalam kegiatan ini mahasiswa calon praktikan diberikan bekal mengenai panduan pelaksanaan PPL, syarat yang harus dipenuhi, aturan-aturan dll.

d. Observasi Proses Belajar Mengajar Di dalam Kelas

Tahap ini bertujuan agar mahasiswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman terlebih dahulu mengenai tugas menjadi seorang guru, khususnya tugas dalam mengajar. Obyek pengamatannya adalah kompetensi profesional yang dicalonkan guru pembimbing. Selain itu juga pengamatan terhadap keadaan kelas yang sebenarnya dan pada proses belajar yang terjadi di kelas.

Observasi kegiatan proses belajar mengajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai proses belajar mengajar yang berlangsung, proses pendidikan yang lain dilembaga tersebut, tugas guru, dan kepala sekolah, tugas instruktur dan lembaga, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar, hambatan atau kendala serta pemecahannya.

e. Persiapan Perangkat Pembelajaran

Persiapan ini merupakan praktik mengajar terbimbing. Mahasiswa mendapat arahan dari guru pembimbing untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang harus diselesaikan seorang guru. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi : SK dan KD, Pemetaan, KKM, Kode etik guru dan Ikar guru, Kaldik Sekolah, Prolak Harian, Program Tahunan, Program Semester, Silabus dan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP).

f. Praktik Mengajar

Praktik pembelajaran di kelas bertujuan untuk menerapkan, mempersiapkan dan mengembangkan kemampuan mahasiswa sebagai calon pendidik, sebelum mahasiswa terjun langsung ke dunia pendidikan seutuhnya. Praktik mengajar minimal dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan indikator pembelajaran yang berbeda-beda untuk setiap pertemuan. Sesuai dengan pembagian jadwal mengajar oleh guru pembimbing yang bersangkutan maka mahasiswa melaksanakan praktik mengajar di kelas XI TKJ pada mata pelajaran Desain Web dan kelas XII TKJ pada mata pelajaran Pemrograman Web. Tahap inti dari praktik pengalaman lapangan adalah latihan mengajar di kelas. Pada tahap ini mahasiswa praktikan diberi kesempatan untuk menggunakan seluruh kemampuan dan keterampilan mengajar yang diperoleh dari pengajaran mikro.

g. Praktik Persekolahan

Kegiatan praktik persekolahan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan adalah:

- 1) Upacara bendera hari senin.
- 2) Upacara bendera HUT RI
- 3) Gebyar SMK
- 4) Pawai peringatan HUT RI

h. Penyusunan dan Pelaksanaan Evaluasi

Evaluasi merupakan tolak ukur keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menangkap atau memahami materi yang telah disampaikan oleh mahasiswa. Dimana sebelum melaksanakan evaluasi, mahasiswa telah menentukan kisi-kisi dari setiap soal. Dalam setiap soal tersebut memiliki indikator yang berbeda-beda sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Sehingga setiap soal mampu mewakili satu atau lebih indikator dalam satu kompetensi dasar yang sama.

i. Penyusunan Laporan PPL

Kegiatan penyusunan laporan merupakan tugas akhir dari kegiatan PPL, yang berfungsi sebagai laporan pertanggungjawaban mahasiswa atas pelaksanaan PPL. Laporan ini bersifat individu. Laporan ini disusun secara tertulis yang nantinya diketahui oleh guru pembimbing, dosen pembimbing PPL, Koordinator PPL SMK Muhammadiyah 2 Muntilan dan Kepala SMK Muhammadiyah 2 Muntilan.

j. Penarikan Mahasiswa PPL

Kegiatan penarikan PPL dilakukan pada tanggal 11 September 2015 yang sekaligus menandai berakhirnya kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan.

Demikian tahap-tahap dalam program dan rancangan praktik pengalaman lapangan yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan, seluruh mahasiswa yang akan melaksanakan PPL di semester khusus yaitu pada bulan Agustus – September 2015 mendaftarkan diri dan memilih lokasi PPL secara online.

Sebelum diterjunkan, mahasiswa diberikan pembekalan yang berkaitan dengan PPL agar mahasiswa mengerti hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan dan harus dilaksanakan selama PPL. Pembekalan dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2015. Setelah diberikan pembekalan tentang PPL, mahasiswa diterjunkan oleh DPL PPL ke masing-masing sekolah agar mahasiswa dapat segera melakukan observasi baik observasi lapangan maupun observasi KBM di kelas. Observasi ini dilakukan jauh-jauh hari agar mahasiswa dapat menganalisis untuk selanjutnya dapat merancang program kerja.

Observasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan agar mahasiswa dapat mengetahui kondisi kelas dan bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan guru pembimbing di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan, mulai dari cara membuka pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, maupun dalam menutup pembelajaran. Sehingga observasi ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk menentukan metode maupun strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

Observasi kondisi fisik sekolah dilaksanakan dengan objek yang menjadi sasaran adalah gedung sekolah, lingkungan sekolah, birokrasi, fasilitas dan kelengkapan sarana dan prasarana yang tersedia.

1. Pembelajaran Mikro

Pembelajaran mikro merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa semester VI yang akan mengikuti program kegiatan PPL. Mata kuliah ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan membentuk kompetensi mahasiswa sebagai guru. Dalam pembelajaran mikro mahasiswa dilatih agar memiliki kompetensi sebagai seorang guru atau tenaga pengajar. Materi dasar dalam pengajaran mikro ini terdiri atas penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kompetensi dasar mengajar terbatas, dan kompetensi dasar terpadu.

Kegiatan kuliah pembelajaran mikro lebih menekankan pada latihan sehingga dalam pelaksanaannya pembelajaran mikro sebagian besar

pertemuan mata kuliah ini digunakan untuk praktik mengajar walaupun dalam lingkup kelas kecil. Setiap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini secara bergiliran praktik mengajar didepan kelas dengan audien teman satu kelas. Proses praktik pembelajaran baik media maupun method disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat oleh mahasiswa. Materi yang digunakan dalam praktek mengajar adalah materi mata pelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan PPL. Pelaksanaan pembelajaran mikro melibatkan beberapa pihak yaitu dosen pembimbing pembelajaran mikro, staf UPPL, lembaga terkait seperti sekolah/lembaga tempat praktik mengajar.

Manfaat dari pengajaran mikro itu sendiri antara lain:

- a) Mahasiswa menjadi peka terhadap fenomena yang terjadi di dalam proses pembelajaran di kelas.
- b) Mahasiswa menjadi lebih siap untuk melakukan kegiatan praktik pembelajaran di sekolah.
- c) Mahasiswa dapat melakukan refleksi diri atas kompetensinya dalam mengajar.
- d) Mahasiswa menjadi lebih tahu tentang profil guru atau tenaga kependidikan sehingga dapat berpenampilan sebagaimana seorang guru atau tenaga kependidikan.

2. Observasi

a. Observasi Pembelajaran di Kelas

Observasi pembelajaran di kelas dilakukan dengan cara mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pembimbing dari mahasiswa yang bersangkutan. Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman awal tentang kondisi dan karakteristik siswa, baik di dalam maupun di luar kelas secara umum. Selain itu, praktikan juga mendapatkan gambaran secara umum tentang metode mengajar guru di kelas serta sikap guru dalam menghadapi tingkah laku siswa di kelas sehingga diharapkan nantinya mahasiswa dapat menemukan gambaran bagaimana cara menciptakan suasana belajar mengajar yang baik di kelas sesuai dengan kondisi kelas masing-masing. Sasaran observasi pembelajaran di kelas adalah:

- 1) Perangkat Pembelajaran
 - a) Satuan Pembelajaran
 - b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Proses Pembelajaran

- a) Cara membuka pelajaran
 - b) Penyajian materi
 - c) Metode pembelajaran
 - d) Penggunaan bahasa
 - e) Gerak
 - f) Cara memotivasi siswa
 - g) Teknik bertanya
 - h) Teknik menjawab
 - i) Teknik penguasaan kelas
 - j) Penggunaan media
 - k) Menutup pelajaran
- 3) Perilaku Siswa
- a) Perilaku siswa di dalam kelas
 - b) Perilaku siswa di luar kelas

Melalui kegiatan observasi di kelas ini mahasiswa praktikan dapat:

- 1) Mengetahui situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 2) Mengetahui kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.
- 3) Mengetahui metode, media, dan prinsip mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Dari pelaksanaan observasi diperoleh data sebagai gambaran kegiatan siswa di dalam kelas saat mengikuti pelajaran. Aktivitas guru dalam kelas tersebut secara umum dapat di informasikan ke dalam rangkaian proses mengajar sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran
 - a) Salam pembuka dan berdoa
 - b) Presensi
 - c) Memberikan pengantar untuk masuk ke materi pelajaran
 - d) Memberikan motivasi kepada siswa
- 2) Pokok pelajaran
 - a) Memberikan contoh teks / materi kongkrit
 - b) Menyampaikan materi pelajaran
 - c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan menyampaikan pendapat.
 - d) Menyuruh salah satu siswa untuk menjelaskan salah satu materi di depan kelas.

- e) Mengevaluasi siswa yang maju ke depan dan menambahkan penjelasan terhadap materi tersebut.
- 3) Menutup pelajaran
- a) Mengevaluasi materi yang telah disampaikan dan dibahas.
 - b) Memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan.
 - c) Memotivasi siswa agar terbentuk karakter yang mulia.
 - d) Memberi tugas, pesan dan saran.
 - e) Menutup pelajaran dengan menggunakan salam.

b. Observasi Kondisi Fisik Sekolah

Kegiatan observasi lingkungan fisik sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang situasi dan kondisi sekolah yang bersangkutan. Obyek yang dijadikan sasaran observasi lingkungan fisik sekolah meliputi:

- 1) Letak dan lokasi gedung sekolah
- 2) Kondisi ruang kelas
- 3) Kelengkapan gedung dan fasilitas yang menunjang kegiatan KBM
- 4) Keadaan personal, peralatan serta organisasi yang ada di sekolah

Observasi Lapangan merupakan kegiatan pengamatan dengan berbagai karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di lingkungan sekolah tempat PPL. Pengenalan lapangan ini dilakukan dengan cara observasi langsung, dan wawancara dengan pihak sekolah. Observasi lingkungan fisik sekolah antara lain pengamatan pada:

- 1) Administrasi persekolahan
- 2) Fasilitas pembelajaran dan manfaatnya
- 3) Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah
- 4) Lingkungan fisik disekitar sekolah

3. Pembekalan PPL

Sebelum pelaksanaan PPL, mahasiswa diharuskan mengikuti pembekalan PPL. Pembekalan tersebut bertujuan agar mahasiswa mengetahui atau mendapatkan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan PPL di sekolah. Kegiatan pembekalan dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Agustus 2015. Adapun materi yang disampaikan dalam pembekalan PPL adalah mekanisme pelaksanaan *mikro teaching*, PPL disekolah, teknik pelaksanaan PPL, Teknik tata cara penilaian PPL, dan teknik

untuk menghadapi sekaligus mengatasi permasalahan yang mungkin akan terjadi selama pelaksanaan PPL.

4. Pembuatan Rencana Pembelajaran

Pembuatan Rencana Pembelajaran meliputi:

a. Pembuatan Administrasi Pengajaran

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Materi Pembelajaran
- 3) Daftar Nilai tes.
- 4) Analisis hasil tes.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Pada tahap ini media pembelajaran yang digunakan selama praktik mengajar adalah media yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Selain itu dalam persiapan mengajar, praktikan tidak terlepas dari bimbingan dan pantauan guru pembimbing, dengan mengkonsultasikan persiapan praktikan sebelum mengajar yang berbentuk RPP dan meminta guru pembimbing untuk memberikan koreksi apabila ada kesalahan.

5. Persiapan Mengajar

Sebelum pelaksanaan mengajar di kelas berlangsung, penulis terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan demi kelancaran dalam proses belajar mengajar, yang telah dilaksanakan penulis. Persiapan tersebut meliputi:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melakukan praktek mengajar, praktikan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan. Hal yang tercantum dalam RPP terdiri dari:

- 1) Standar kompetensi
- 2) Kompetensi dasar
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Pendekatan dan metode yang digunakan
- 5) Sumber materi
- 6) Alat dan bahan pembelajaran
- 7) Langkah-langkah pembelajaran
- 8) Penilaian
- 9) Serta soal atau tugas beserta kunci jawaban

b. Materi pembelajaran

c. Buku pegangan

B. Pelaksanaan PPL / Magang III

Praktik pembelajaran di kelas merupakan praktik pengalaman lapangan yang sangat penting dan sangat menentukan dalam keseluruhan kegiatan PPL ini. Dalam praktik pembelajaran ini, praktikan mengajar mata pelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dengan kolega dan pelanggan.

Adapun keterampilan teknis diantaranya adalah ketrampilan dalam membuat persiapan pembelajaran di kelas yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran yang kita praktikkan. Sedangkan ketrampilan non teknis berupa kemampuan operasional dalam mengendalikan kelas.

1. Praktik Mengajar di Kelas

Kegiatan praktik mengajar ini praktikan diberi kesempatan untuk membimbing kelas XI TKJ mata pelajaran Desain Web dan XII TKJ mata pelajaran Pemrograman Web. Untuk waktu pelaksanaan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru pembimbing.

Metode yang digunakan saat mengajar yaitu metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan praktik. Awalnya praktikan memberikan teori pada siswa, setelah memberikan teori praktikan melakukan demonstrasi dari praktik yang akan dilaksanakan siswa. Setelah itu siswa melakukan praktik dengan panduan job sheet yang dibagikan tiap – tiap siswa dengan bentuk soft file. Lama kegiatan belajar mengajar yaitu 2 x 45 menit untuk mata pelajaran Desain Web dan 3 x 45 menit untuk mata pelajaran Pemrograman Web.

Pelaksanaan praktik mengajar dimulai pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 11 September 2015. Kegiatan praktik mengajar dilakukan sebagai berikut:

a. Kegiatan Praktik Mengajar Terbimbing

Kegiatan praktik mengajar terbimbing yaitu mahasiswa dalam mengajar didampingi oleh guru pembimbing yang bersangkutan. Dalam praktik terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru bidang studinya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan sebelum praktikan mengajar di kelas, dan bentuk bimbingan yang diberikan oleh guru pembimbing adalah materi yang akan diampu serta kelas tempat mengajar, dilengkapi contoh-contoh komponen pembelajaran lainnya seperti, buku-buku referensi yang dapat digunakan sebagai acuan mengajar.

b. Kegiatan Praktik Mengajar Mandiri

Pada praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan bidang ajar guru pembimbing masing-

masing di kelas yang diampu. Kegiatan praktik mengajar meliputi proses sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran
 - a) Salam pembuka
 - b) Apersepsi
 - c) Memberikan motivasi
- 2) Pokok pembelajaran
 - a) Menyampaikan materi.
 - b) Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya (diskusi) aktif dua arah.
 - c) Menjawab pertanyaan peserta didik.
 - d) Praktikum
 - e) Memotivasi siswa untuk aktif.
- 3) Menutup Pelajaran
 - a) Membuat kesimpulan.
 - b) Penegasan materi.
 - c) Memberi tugas dan evaluasi.
 - d) Salam penutup.

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan PPL. Praktikan langsung terlibat dalam proses pelaksanaan belajar mengajar di kelas dengan tujuan agar praktikan mempunyai pengalaman mengajar secara langsung. Kegiatan utama PPL yaitu mengajar, sehingga mahasiswa diberikan kesempatan untuk dapat membagi ilmunya kepada para siswa. Begitu pula dengan praktikan, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dengan kolega dan pelanggan sesuai dengan jurusan yang relevan dengan ilmu yang praktikan pelajari. Praktikan diberi kesempatan untuk mengajar kelas X RPL, XI RPL dan XII RPL.

Adapun kegiatan setiap pertemuan adalah:

- 1) Apersepsi, yang meliputi membuka pelajaran dengan salam, mengulangi materi sebelumnya dan yang akan disampaikan dengan tujuan agar siswa lebih siap menerima materi pelajaran berikutnya.
- 2) Pengembangan, yang meliputi penjelasan materi pelajaran dengan menarik dengan metode yang bervariasi, berusaha menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak membosankan.

- 3) Praktikum, yaitu meliputi kegiatan pembelajaran di dalam laboratorium komputer yang meningkatkan skill psikomotor dan afektif siswa. Praktikum yang dilakukan sesuai modul yang telah dibuat.
- 4) Mengerjakan tugas atau soal dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 5) Memotivasi dan relaksasi sebagai pendidikan karakter yang harus diterapkan oleh setiap siswa.
- 6) Menyimpulkan materi pelajaran (penegasan kembali materi pelajaran).
- 7) Pemberian tugas (PR).
- 8) Menutup pelajaran dan melihat kebersihan sebagaimana penerapan K3, dilanjutkan salam dan memberikan sedikit nasihat pada siswa.

Pada saat pelaksanaannya, metode yang digunakan praktikan dalam mengajar di kelas bervariasi disesuaikan dengan banyaknya materi, jumlah siswa dan tingkat kemampuan siswa, adapun pilihannya diantara lain:

- 1) Metode Ceramah
Metode ini berarti guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran.
- 2) Metode Tanya Jawab
Metode ini berarti guru menyajikan materi pelajaran melalui berbagai pertanyaan dan menuntut jawaban dari siswa. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spontanitas berfikir siswa, persiapan siswa menerima materi baru, menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi siswa saat proses belajar mengajar.
- 3) Metode Presentasi
Metode ini bertujuan untuk membuat siswa dapat bekerja sama dengan teman, melatih kreatifitas, siswa aktif dan melatih keberanian untuk mempresentasikan materi yang ditentukan oleh guru.

Berikut jadwal kegiatan mengajar yang dilakukan oleh praktikan yang akan dijelaskan pada table berikut :

Hari	Jam										Kelas	Mata Pelajaran	
													10
nin													
lasi												XI TKJ	esain Web
bu													
mis													
mat												XII TKJ	mrograman Web

Adapun jadwal lengkap kegiatan mengajar yang telah praktikan lakukan di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah 2 Muntilan akan dijelaskan pada tabel berikut :

aktivitas Ke	Hari / Tanggal	Kelas	Materi Ajar
1	lasi, 11 Agustus 2015	TKJ	aktivitas pembuatan blog pribadi dengan Wordpress
2	n'at, 14 Agustus 2015	XI TKJ	konsep dasar Web
3	lasi, 18 Agustus 2015	TKJ	dasar-dasar pemrograman HTML
4	n'at, 28 Agustus 2015	XI TKJ	dasar-dasar pemrograman HTML
5	lasi, 1 September 2015	TKJ	aktivitas Pemrograman HTML
6	n'at, 4 September 2015	XI TKJ	aktivitas Pemrograman HTML

Selain dari kegiatan mengajar yang tercantum di atas, terdapat juga program pendukung kegiatan pembelajaran. Adapun program kerja PPL secara keseluruhan dan beberapa program pendukungnya, sebagai berikut:

- a. Pembuatan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b. Konsultasi dengan guru pembimbing.
- c. Konsultasi dengan dosen pembimbing lapangan.
- d. Pembuatan Media pembelajaran.
- e. Kegiatan Mengajar.
- f. Pembuatan materi ajar.Pembuatan soal-soal evaluasi

2. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Pelaksanaan konsultasi dilakukan sebelum atau pun sesudah praktikan melakukan praktik mengajar. Konsultasi sebelum mengajar dilaksanakan supaya praktikan tidak mengalami kendala yang berarti dalam mengajar terutama dalam hal penyampaian materi ajar sedangkan konsultasi setelah mengajar dilakukan untuk mengevaluasi proses mengajar. Dalam konsultasi, guru pembimbing memberitahukan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dan dilakukan oleh praktikan ketika melakukan praktik mengajar berikutnya. Selain itu, mahasiswa juga melakukan konsultasi dengan dosen PPL untuk mendiskusikan permasalahan terkait pengajaran serta menimba pengalaman-pengalaman mengajar.

3. Pemberian Umpan Balik oleh Guru Pembimbing

Setelah praktikan melaksanakan praktek mengajar dan tugas harian, guru pembimbing selalu memberikan komentar, masukan dan saran baik terkait dengan penampilan di kelas, seperti penguasaan siswa/ pengelolaan kelas, tugas-tugas yang diberikan, maupun tentang persiapan yang telah dibuat oleh praktikan agar praktikan bisa tampil dengan baik. Hal ini dapat dilakukan karena guru pembimbing sering memberikan saran yang baik untuk praktikan dalam kegiatan pembelajaran. Selain dari guru pembimbing, praktikan juga mendapatkan umpan balik dari teman sesama praktikan. Dari diskusi dengan teman sesama praktikan, maka praktikan dapat mengetahui karakter kelas dan siswanya.

4. Kegiatan Insidental dan Tambahan

Pada pelaksanaannya dalam kegiatan PPL di lapangan, praktikan melakukan praktik pembelajaran mendapatkan tugas untuk mengampu kelas lain yang tidak direncanakan sebelumnya atau insidental. Adapun beberapa program insidental dan tambahan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Upacara Hari Kemerdekaan
- b. Pendampingan siswa dalam pameran Gebyar SMK
- c. Pendampingan siswa dalam pawai gerak jalan
- d. Sebagai guru pengganti / guru piket
- e. Membantu membereskan berkas-berkas guru

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Hasil Praktik Mengajar

Hasil yang diperoleh selama mahasiswa melakukan kegiatan praktik mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat berlatih membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, untuk setiap materi pokok

- b. Mahasiswa belajar untuk mengembangkan materi dan sumber pelajaran serta belajar merancang strategi pembelajaran
- c. Mahasiswa belajar menetapkan tujuan dan bahan pembelajaran
- d. Mahasiswa belajar untuk memilih serta mengorganisasikan materi, media dan sumber pembelajaran.
- e. Mahasiswa belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mengelola kelas
- f. Mahasiswa mendapat pengalaman dalam hal keterampilan mengajar, secara pengelolaan tugas rutin, fasilitas belajar, pengelolaan waktu, komunikasi dengan siswa serta mendemonstrasikan metode mengajar
- g. Mahasiswa berlatih melaksanakan evaluasi dan penilaian hasil belajar serta menghitung daya serap siswa.

2. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya

Selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan, telah disusun rencana program yang akan dilakukan supaya pelaksanaan PPL dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Secara garis besar, rancangan program yang telah disusun telah dapat terlaksana dengan baik, meskipun tidak terlepas dari kendala-kendala yang sedikit menghambat.

a. Observasi Lapangan

Observasi fisik sekolah dilakukan untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan letak dan jumlah ruangan yang ada di sekolah. Dengan demikian, mahasiswa mengetahui letak dan jumlah serta fasilitas yang dimiliki oleh SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. Hasil Observasi ini berguna untuk menentukan perangkat pembelajaran atau strategi pembelajaran yang akan diterapkan, sesuai dengan sarana dan prasarana yang dimilikinya.

b. Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui secara langsung mengenai proses pembelajaran yang ada di kelas. Hasil Observasi ini juga berguna untuk menentukan strategi pembelajaran yang akan di terapkan, sesuai dengan sarana dan prasarana yang akan dimilikinya.

c. Praktik Mengajar

Pelaksanaan Praktik mengajar disesuaikan dengan jadwal mengajar dan perencanaan yaitu 4 kali tatap muka pada masing-masing mata pelajaran dengan jumlah jam tiap minggu sebanyak 5 x 45 menit.

d. Praktik Persekolahan

Praktik Persekolahan merupakan aktivitas yang dilakukan mahasiswa praktikan dalam bidang administrasi dan kegiatan kurikuler. Ketrampilan yang dilatihkan dalam praktik persekolahan antara lain :

- 1) Pengelolaan administrasi Guru
- 2) Mengantikan Jam Kosong pada saat guru tidak hadir
- 3) Mengikuti kegiatan sekolah yang berupa upacara bendera setiap hari senin.

e. Faktor Pendukung Program PPL

- 1) Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang sangat profesional dalam bidang pendidikan, sehingga praktikan diberikan pengalaman, masukan dan saran untuk proses pembelajaran.
- 2) Guru pembimbing yang sangat perhatian, sehingga kekurangan-kekurangan praktikan pada waktu proses pembelajaran dapat diketahui. Selain itu, praktikan diberikan saran dan kritik untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- 3) Murid-murid yang kooperatif dan interaktif sehingga menciptakan kondisi yang kondusif dalam proses KBM

f. Faktor Penghambat

- 1) Praktikan kurang bisa memberikan perhatian secara menyeluruh ke seluruh siswa. Hal ini dapat diatasi dengan praktikan keliling kelas. Pengetahuan awal siswa yang berbeda-beda sehingga menghambat proses belajar.
- 2) Oleh karena jam mengajar siang hari sehingga suasana kurang kondusif, siswa banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Ketika praktik di laboratorium komputer, tidak semua siswa memperhatikan bahkan ada yang bermain game.

3. Refleksi Pelaksanaan PPL

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan PPL tersebut maka direfleksikan untuk dijadikan pelajaran bagi para peserta PPL terutama dari program studi Teknik Komputer dan Jaringan. Adapun kekurangan praktikan yang masih perlu diperbaiki diantaranya:

- a. Kesulitan dalam mengelola kelas karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan pelajaran.
- b. Belum bisa memanajemen waktu dengan baik.
- c. Penyampaian materi yang terlalu cepat

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan untuk perbaikan PPL selanjutnya adalah:

- a. Mempersiapkan materi ajar, media pembelajaran, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Praktikan lebih tegas dalam proses pembelajaran
- c. Menyampaikan materi pelan-pelan sehingga jelas dan mudah dipahami
- d. Memperhatikan ekspresi wajah siswa untuk menafsirkan apakah siswa telah paham atau belum
- e. Memberikan motivasi pada siswa mengenai manfaat materi yang diajarkan
- f. Menyiapkan beberapa planning mengajar dengan berbagai kemungkinan keadaan kelas dan alokasi waktu sehingga materi dapat selesai sesuai dengan target
- g. Memberikan perhatian kepada siswa dan menyadari bahwa kemampuan siswa di kelas berbeda-beda
- h. Dalam menyampaikan materi teori sebaiknya di kelas saja, atau di lab. Komputer namun dalam kondisi komputer mati.
- i. Memberikan variasi soal untuk melihat pemahaman siswa
- j. Sering berdiskusi dengan guru pembimbing, dosen pembimbing dan teman sesama PPL untuk evaluasi praktik mengajar.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program PPL yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga mahasiswa dapat meninggalkan lokasi PPL tanpa beban. Kerjasama yang baik dalam satu kelompok PPL Koordinator PPL, DPL PPL dan warga sekolah membantu mahasiswa praktikan menyelesaikan kegiatan PPL dengan lancar. Meskipun terdapat hambatan dan kendala beberapa kali, tetapi hal tersebut tidak menjadi sesuatu yang berarti.

Mahasiswa praktikan merasakan banyak manfaat yang diperoleh dari kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan. Mahasiswa praktikan lebih banyak pengalaman dan latihan baik dalam pengetahuan dan kemampuan di dunia pendidikan. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan:

1. Mahasiswa praktikan melaksanakan PPL Desain Web dan Pemrograman Web.
2. Mahasiswa praktikan membantu menyusun administrasi guru berupa silabus, RPP, kalender pendidikan, alokasi waktu program pembelajaran, program semester, program tahunan, program dan pelaksanaan harian, analisis penilaian hasil belajar, dan administrasi guru lainnya.
3. Mahasiswa praktikan membuat RPP, mencari bahan ajar dan membuat media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam kelas.
4. Mahasiswa praktikan memulai kegiatan PPL sejak tanggal 10 Agustus 2015 sampai tanggal 11 September 2015, mengajar di kelas setiap hari Selasa dan Jum'at (5 jam pelajaran).
5. Materi yang diajarkan oleh mahasiswa praktikan pembuatan blog pribadi, dasar-dasar pemrograman HTML, dan praktik pemrograman HTML untuk mata pelajaran Desain Web. Sedangkan untuk mata pelajaran Pemrograman Web materi yang diajarkan meliputi Konsep dasar Web, dasar-dasar pemrograman HTML, dan praktik pemrograman HTML. Mahasiswa praktikan melakukan tatap muka sebanyak 4 kali tatap muka baik untuk mata pelajaran Desain Web maupun Pemrograman Web.

B. Saran

Untuk mewujudkan kegiatan PPL yang akan dapat membawa hasil secara maksimal dimasa yang akan datang dalam rangka menjalin hubungan baik antara

pihak sekolah dengan pihak Universitas Negeri Yogyakarta, maka yang sekiranya mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PPL adalah sebagai berikut:

1. Kepada pihak LPPMP
 - a. Perlu diperbaiki mengenai teknis pembagian lokasi PPL sehingga tidak terjadi over kuota pada setiap jurusan.
 - b. Perlu adanya peningkatan koordinasi antara LPPMP, dosen pembimbing lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PPL melakukan praktik mengajar.
 - c. Perlu adanya penjelasan mengenai teknik persiapan dan pelaksanaan PPL.
 - d. Dalam memberikan informasi atau sebuah pengumuman hendaknya jelas dan tidak bersifat mendadak, supaya mahasiswa dapat menyiapkan apa yang diperlukan.
 - e. Pihak LPPMP perlu agar lebih meningkatkan hubungan dengan sekolah-sekolah yang menjadi tempat PPL supaya terjalin kerjasama yang baik untuk menjalin koordinasi dan mendukung, kegiatan praktik lapangan, dan praktik mengajar.
2. Kepada SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
 - a. Hubungan yang sudah terjalin antara pihak sekolah dengan universitas hendaknya dapat lebih ditingkatkan dan saling memberikan umpan balik demi kemajuan bersama.
 - b. Pemberian bimbingan PPL yang sudah baik harus dipertahankan dan ditingkatkan.
 - c. Kegiatan pembelajaran harus ditingkatkan kualitasnya untuk mewujudkan visi, dan misi sekolah sehingga keluaran yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas lagi.
 - d. Perlu adanya peningkatan dalam hal penyediaan media pembelajaran seperti LCD.
 - e. Kerjasama dengan mahasiswa PPL harus senantiasa dipertahankan dan lebih ditingkatkan.
3. Kepada Mahasiswa PPL
 - a. Komunikasi anatar mahasiswa dengan guru pembimbing agar lebih diinteraksikan lagi sehingga proses PPL berjalan secara maksimal.
 - b. Mahasiswa hendaknya lebih meningkatkan sosialisasi dengan warga sekolah.

- c. Pada saat mengajar sangat diperlukan kesabaran agar peserta didik mampu menyerap materi secara maksimal dan tidak menganggap pemberian materi terlalu cepat.
- d. Hendaknya mahasiswa segera menyelesaikan tugas-tugasnya agar dapat selesai bahkan sebelum deadline.
- e. Mahasiswa PPL diharapkan mampu memanfaatkan seoptimal mungkin program ini sebagai sarana untuk menggali, meningkatkan bakat dan keahlian yang pada akhirnya kualitas sebagai calon pendidik dan pengajar dapat diandalkan.
- f. Mahasiswa harus menjaga kebersamaan dan kekompakan serta lebih terbuka sehingga dapat terencana dan terlaksanakan dengan baik semua program PPL.

DAFTAR PUSTAKA

Tim KKN – PPL UNY. 2015. *Panduan PPL / Magang III*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA INDIVIDU PPL UNY TAHUN 2015

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL.TENTARA PELAJAR NO. 12 MUNTILAN
GURU PEMBIMBING : SAPTO PRASETYO

NAMA MAHASISWA : RIZKI GANI SAPUTRA
NO. MAHASISWA : 12520244016
FAK./JUR./PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

No.	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu					Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	
1.	Pembuatan Program PPL						
	a. Observasi	5					5
	b. Menyusun Matriks PPL	5					5
2.	Pembelajaran Kokulikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)						
	a. Persiapan						
	1) Konsultasi	1	1	1	1	1	5
	2) Menyiapkan Materi Pembelajaran	2	2	2	2	2	10
	3) Pembuatan RPP	4	4	4	4	4	20
	b. Mengajar Terbimbing						
	1) Praktik Mengajar di kelas	5	5	5	5	5	25
	2) Penilaian dan Evaluasi				5		5
3.	Kegiatan Sekolah						
	a. Upacara bendera Hari Senin	1	1	1	1	1	5
	b. Upacara Bendera HUT RI		2				2
	c. Pameran Pendidikan "Gebyar SMK"		24				24
	c. Pawai Peringatan HUT RI		10				10
4.	Pembuatan Laporan PPL						

a. Persiapan	1	1	1	1		4
b. Pelaksanaan	4	4	4	4	4	20
c. Evaluasi					1	1
JUMLAH TOTAL						141

Yogyakarta, 11 Agustus 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

Dosen Pembimbing Lapangan

Yang membuat,



Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL.TENTARA PELAJAR NO. 12 MUNTILAN
GURU PEMBIMBING : SAPTO PRASETYO

NAMA MAHASISWA : RIZKI GANI SAPUTRA
NO. MAHASISWA : 12520244016
FAK./JUR./PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Rabu, 5 Agustus 2015	Observasi	1. Pembagian Jadwal mengajar 2. Pembagian Guru Pembimbing 3. Konsultasi dengan guru pembimbing		
2	Senin, 10 Agustus 2015	Upacara Bendera	Upacara diikuti oleh semua Guru dan Siswa SMK Muhammadiyah 2 Muntilan		
3	Selasa, 11 Agustus 2015	Mengajar Desain Web	Kegiatan mengajar diikuti oleh semua siswa kelas XI TKJ dengan materi praktik membuat blog dengan webite		
4	Rabu, 12 Agustus 2015	Membuat Daftar lampiran			

			Membuat format lampiran untuk kelengkapan laporan PPL		
5	Kamis, 13 Agustus 2015	Penerjunan Mahasiswa PPL	Acara Penerjunan dihadiri oleh Kepala Sekolah, Waka Kurikulum selaku coordinator PPL, Dosen Pembimbing Lapangan serta mahasiswa PPL		
		Menggantikan Guru Piket	Menggantikan Guru Piket dengan memberikan tugas di kelas X ADP karena guru yang bersangkutan berhalangan hadir		
		Konsultasi Dengan Guru Pembimbing	Konsultasi mengenai materi yang akan diajarkan.		
6	Jum'at, 14 Agustus 2015	Mempersiapkan materi ajar	Mempersiapkan materi ajar untuk maple pemrograman web tentang "Konsep Dasar Web"		

		Mengajar mata pelajaran Pemrograman Web	Mengajar mata pelajaran Pemrograman Web kelas XII TKJ dengan materi ajar Konsep Dasar Web.		
7	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara Hari Kemerdekaan	Upacara penurunan bendera diikuti oleh perwakilan dari masing-masing sekolah se-Kecamatan Muntilan di Lapangan Pasturan.		
		Menyiapkan Materi Ajar	Mempersiapkan materi untuk mengajar kelas XI TKJ mata pelajaran Desain Web		
8	Selasa, 18 Agustus 2015	Mengajar Desain Web	Kegiatan mengajar diikuti oleh 26 dari 29 siswa dengan materi dasar-dasar pemrograman HTML.		
9	Rabu, 19 Agustus 2015	Persiapan Pameran “Gebyar SMK”	Membantu mempersiapkan segala keperluan untuk mengikuti pameran “Gebyar SMK”		

10	Kamis, 20 Agustus 2015	Mendampingi Siswa dalam Pameran	Pendampingan siswa untuk jaga di stand pameran Gebyar SMK.		
11	Jum'at, 21 Agustus 2015	Mendampingi Siswa dalam Pameran	Pendampingan siswa untuk jaga di stand pameran Gebyar SMK.		
12	Senin, 24 Agustus 2015	Upacara Bendera	Mengikuti upacara bendera rutin setiap hari senin.		
		Persiapan Karnaval	Membantu mempersiapkan keperluan untuk mengikuti Karnaval.		
		Konsultasi dengan guru pembimbing	Mengkonsultasikan materi yang akan diajarkan besok.		
		Menyiapkan Materi Ajar	Mempersiapkan materi untuk mengajar kelas XI mata pelajaran Desain Web		
13	Selasa, 25 Agustus 2015	Izin Sakit			
14	Rabu, 26 Agustus 2015	Membantu Membereskan dokumen-dokumen siswa	Mengurutkan data-data kelas X TKJ dan ADP formulir pendaftaran,		

			Kartu Keluarga, akta kelahiran berdasarkan presensi siswa.		
15	Kamis, 27 Agustus 2015	Konsultasi dengan guru pembimbing	Mengkonsultasikan materi yang akan diajarkan.		
		Pembuatan materi ajar	Mempersiapkan materi ajar untuk kegiatan belajar mengajar		
		Membantu Membereskan dokumen-dokumen siswa	Mengurutkan data-data kelas XI dan XII TKJ dan ADP formulir pendaftaran, Kartu Keluarga, akta kelahiran berdasarkan presensi siswa.		
16	Jum'at, 28 Agustus 2015	Mengajar Pemrograman Web	Mengajar kelas XII TKJ pada mata pelajaran Pemrograman Web dengan materi ajar HTML diisi dengan teori diikuti praktik.		
17	Senin, 31 Agustus 2015	Upacara Bendera	Mengikuti upacara bendera rutin setiap hari senin.		

		Konsultasi dengan guru pembimbing	Mengkonsultasikan materi yang akan diajarkan besok.		
		Menyiapkan Materi Ajar	Mempersiapkan materi untuk mengajar kelas XI mata pelajaran Desain Web		
18	Selasa, 1 September 2015	Mengajar Desain Web	Mengajar mata pelajaran Desain Web kelas XI TKJ dengan materi HTML dilakukan dengan praktik di Lab.		
19	Rabu, 2 September 2015	Membantu Membereskan berkas penerima beasiswa PIP	Membantu membereskan berkas-berkas persyaratan penerimaan beasiswa PIP.		
20	Kamis, 3 September 2015	Konsultasi dengan guru pembimbing	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dan konsultasi RPP		
21	Jum'at, 4 September 2015	Mengajar Pemrograman Web	Mengajar kelas XII TKJ pada mata pelajaran Pemrograman Web		

			dengan materi praktik pemrograman HTML		
22	Senin, 7 September 2015	Upacara Bendera	Mengikuti upacara bendera rutin setiap hari senin.		
		Membantu memindahkan berkas-berkas	Memindahkan berkas-berkas guru karena ruang guru akan dibongkar untuk pembangunan gedung baru		
		Konsultasi dengan guru pembimbing	Mengkonsultasikan materi yang akan diajarkan besok.		
		Menyiapkan Materi Ajar	Mempersiapkan materi untuk mengajar kelas XI mata pelajaran Desain Web		
23	Selasa, 8 September 2015	Izin mengantar ke Rumah Sakit			
24	Rabu, 9 September 2015	Izin ke Kampus			
25	Kamis, 10 September 2015	Menyusun laporan PPL	Menyelesaikan dan melengkapi laporan PPL		

26	Jum'at, 11 September 2015	Penarikan PPL	Penarikan mahasiswa PPL oleh DPL dihadiri oleh Kepala Sekolah, Koordinator PPL, dan Guru Pembimbing PPL		
----	------------------------------	---------------	---	--	--

Dosen Pembimbing Lapangan



Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Mengetahui :

Guru Pembimbing



Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Muntilan, September 2015

Mahasiswa



Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL / MAGANG III
TAHUN 2015

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
ALAMAT SEKOLAH : JL.TENTARA PELAJAR NO. 12 JUMBLENG, TAMANAGUNG, MUNTILAN, MAGELANG, JAWA TENGAH

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/ Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lainnya	
1	Cetak Rpp Pemrograman Web	13 Lembar		Rp. 7500			Rp. 7500
2	Cetak Rpp Desain Web	25 Lembar		Rp. 5000			Rp. 5000
3	Cetak laporan PPL rangkap 2	Laporan PPL dicetak rangkap 2		Rp. 80.000			Rp. 80.000
Jumlah Total				Rp. 92.500			Rp. 92.500

Keterangan : Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat.

Muntilan, September 2015

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



KARTU BIMBINGAN PPL

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL

LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2015

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAH
 Alamat Sekolah : JL. TENTARA PELAJAR NO. 12 MUNTILAH Fax./Telp. Sekolah : (0293) 585487
 Nama DPL PPL : TOTOK SUKARDIYONO
 Prodi / Fakultas DPL PPL : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA / FAKULTAS TEKNIK
 Jumlah Mahasiswa PPL : 4 (EMPAT)

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1	24-8-2015	4	Program Kegiatan		
2	1-9-2015	4	Perangkat Pembelajaran		
3	7-9-2015	4	Skrap dan Kesiapan Praktik Mengajar		
4	9-9-2015	4	Laporan & Ujian		

PERHATIAN :

- ☛ Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.



Muntlari, September 2015
Mhs PPL Prodi P.T. Informatika

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
 MATA PELAJARAN : Pemrograman Web
 KELAS/SEMESTER : XII / 5
 STANDAR KOMPETENSI : Web Statis Tingkat Dasar
 KODE : TIK.PR02.027.01
 ALOKASI WAKTU : 38 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
1. Menjelaskan konsep dasar dan teknologi dari Webpage.	<ul style="list-style-type: none"> Konsep-konsep dan teknologi web dijelaskan (web Server, URL, HTTP, HTML, Web browser , gateway Perbedaan antara klien dan server dijelas. Cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layar dijelaskan. Ciri-ciri dan fungsi dari software teks editor yang tersedia untuk merancang web page dibandingkan Keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider dijelaskan. 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dan teknologi web Konsep klien dan server pada teknologi WEB Kapasitas Bandwidth dan kulaitas tampilan halaman WEB Pemilihan software aplikasi perancangan web Perbandingan local server dan remote server (hosting provider) 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Konsep-konsep dan teknologi web (web Server, URL, HTTP, HTML, Web browser , gateway) Mengetahui Cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layer Menjelaskan perbedaan antara klien dan server Menjelaskan cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layer Membandingkan ciri-ciri dan fungsi dari software teks editor yang tersedia untuk merancang web page Menjelaskan keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider. Mengetahui Keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider. 	<ul style="list-style-type: none"> Kompilasi program 	2	4(8)		<ul style="list-style-type: none"> Bukub Pemrograman HTML Komputer Buku membuat halaman WEB dengan Frontpage 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Jujur Disiplin Kreatif Rasa Ingin tahu Kerja Keras Mandiri

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
2. Mempersiapkan pekerjaan pembuatan web	<ul style="list-style-type: none"> • Software teks editor dan browser sesuai dengan kebutuhan diidentifikasi • Software beroperasi sesuai dengan standar operasi software • Sketsa disain untuk web yang akan dibuat sudah disiapkan • Data yang akan ditampilkan di Web tersedia • Area kerja untuk membuat dokumen web baru sudah disiapkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan teks editor dan browser • Kinerja WEB Browser • Desain layout halaman WEB 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi software teks editor dan browser sesuai dengan kebutuhan • Mempersiapkan software beroperasi sesuai dengan standar operasi software • Membuat Area kerja untuk membuat dokumen web • Mempersiapkan sketsa disain untuk web yang akan dibuat sudah disiapkan • Menyediakan data yang akan ditampilkan di Web • Menyiapkan area kerja untuk membuat dokumen web baru. 	<ul style="list-style-type: none"> • sketsa disain untuk web 	2	3(8)		<ul style="list-style-type: none"> • Bukub Pemrograman HTML • Komputer • Buku membuat halaman WEB dengan Frontpage 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Jujur • Disiplin • Kreatif • Rasa Ingin tahu • Kerja Keras • Mandiri
3. Melakukan pembuatan dokumen web baru	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi dilakukan • Web yang dibuat tampil dilayar sesuai dengan disain • Data yang tersedia tampil di layar Web 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanagemen langkah langkah Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi • Membandingkan Web yang dibuat tampilan dilayar sesuai dengan disain • Menampilkan data yang tersedia di layar Web 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompilasi program • Hasil Web standar 	3	3(8)		<ul style="list-style-type: none"> • Bukub Pemrograman HTML • Komputer • Buku membuat halaman WEB dengan Frontpage 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Jujur • Disiplin • Kreatif • Rasa Ingin tahu • Kerja Keras • Mandiri

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
4. Menampilkan Web dalam browser	<ul style="list-style-type: none"> Format URL (<i>Uniform Resource Locator</i>) dijelaskan Peran dari browser dalam membaca file-file Web didemonstrasikan (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia Perbedaan browser mempengaruhi tampilan dari halaman web dapat diidentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Format URL (<i>Uniform Resource Locator</i>) Peran dari browser dalam membaca file-file Perbandingan lokasi browser 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat tampilan Format URL (<i>Uniform Resource Locator</i>) Mendemonstrasikan Peran dari browser dalam membaca file-file Web (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia Mengatahui macam-macam browser web Mengetahui Peran dari browser dalam membaca file-file Web (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia Mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web Mengetahui Perbedaan browser mempengaruhi tampilan dari halaman web 	<ul style="list-style-type: none"> Kompilasi program Hasil Web standar 	3	3(8)		<ul style="list-style-type: none"> Bukub Pemrograman HTML Komputer Buku membuat halaman WEB dengan Frontpage 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Jujur Disiplin Kreatif Rasa Ingin tahu Kerja Keras Mandiri

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

SMK Muhammadiyah 2 Muntilan

Drs. Siswanto, M.Si.

Sapto Prasetyo

NIP. 19600513 199512 1 002

NBM. 1171616



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN

Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413

Phone : (0293) 585 487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>

E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



PERHITUNGAN MINGGU / JUMLAH JAM EFEKTIF

Program Diklat	: Pemrograman Web
Tingkat	: XII TKJ
Semester	: 1 (Ganjil)
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Bidang Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Tahun Ajaran	: 2015/2016

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas					XII TKJ	
Jumlah JP					3	

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Juli	5	4	1	1	XII TKJ
2	Agustus	5	3	2	2	
3	September	5	2	3	3	
4	Oktober	5	2	3	3	
5	Nopember	5	3	2	2	
6	Desember	5	5	0	0	
	Jumlah	30	19	11	11	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas	11 Hari	X	3 jam pelajaran	=	33 jam pelajaran
-------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

Pembelajaran / Materi Pokok : 33 JP

Materi 1. Menjelaskan konsep dasar dan teknologi dari Webpage	: 6 jam pelajaran
Materi 2. Mempersiapkan pekerjaan pembuatan web	: 6 jam pelajaran
Materi 3. Melakukan pembuatan dokumen web baru	: 9 jam pelajaran
Materi 4. Menampilkan Web dalam browser	: 9 jam pelajaran
Ulangan Harian (Teori dan Praktek)	: 3 jam pelajaran
Jumlah	: 33 jam pelajaran

Muntilan, Juli 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail : smk_muh2mtl@yahoo.co.id



Satuan Pendidikan : SMK

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : 3 TKJ
Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

Semester	Standar Kompetensi/ Kompetensi Dasar	Jumlah Jam Pelajaran	Keterangan
1	1. Menjelaskan konsep dasar dan teknologi dari Webpage	6 jp	
	2. Mempersiapkan pekerjaan pembuatan web	6 jp	
	3. Melakukan pembuatan dokumen web baru	9 jp	
	4. Menampilkan Web dalam browser	9 jp	
	5. Ulangan Harian	3 jp	
	Jumlah		33 jp

Muntilan, Juli 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
PROGRAM SEMESTER

Mata Diklat : TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
Program Diklat / Kelas : Pemrograman Web/ 3 TKJ

Semester / Jumlah Jam : 1 / 30 Jam @ 45 menit
Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No	KOMPETENSI DASAR	Alokasi Waktu	JULI					AGUSTUS					SEPTEMBER					OKTOBER					NOPEMBER					DESEMBER								
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1	Menjelaskan konsep dasar dan teknologi dari Webpage	6 jp	Libur Semester Genap	Fortasi																															Libur Semester Ganjil	
2	Mempersiapkan pekerjaan pembuatan web	6 jp																																		
3	Melakukan pembuatan dokumen web baru	9 jp																																		
4	Menampilkan Web dalam browser	9 jp																																		
5	Ujian	3 jp																																		

Muntilan, Juli 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

Keterangan : : Aktif
 : Tak Efektif

: Hari Libur
 : UAS Gasal



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian	:	Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Web
Kelas / Semester	:	XII / 5
Standar Kompetensi	:	Web Statis Tingkat Dasar
Kompetensi Dasar	:	1. Menjelaskan konsep dasar dan teknologi dari Webpage
Indikator	:	1.1. Konsep-konsep dan teknologi web dijelaskan (web Server, URL, HTTP, HTML, Web browser , gateway 1.2. Perbedaan antara klien dan server dijelas. 1.3. Cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layar dijelaskan. 1.4. Ciri-ciri dan fungsi dari software teks editor yang tersedia untuk merancang web page dibandingkan 1.5. Keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider dijelaskan.
Alokasi Waktu	:	7 X 45 Menit (2 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan Konsep-konsep dan teknologi web (web Server, URL, HTTP, HTML, Web browser ,gateway)
2. Menjelaskan cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layer
3. Menjelaskan perbedaan antara klien dan server
4. Membandingkan ciri-ciri dan fungsi dari software teks editor yang tersedia untuk merancang webpage

5. Menjelaskan keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider

B. Materi Pembelajaran

1. Konsep dan teknologi web
2. Konsep klien dan server pada teknologi WEB
3. Kapasitas Bandwidth dan kulaitas tampilan halaman WEB
4. Pemilihan software aplikasi perancangan web
5. Perbandingan local server dan remote server (hosting provider)

C. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Demonstrasi

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru bercerita tentang pengenalan web secara umum • Guru mengkaitkan cerita dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan Konsep-konsep dan teknologi web (web Server, URL, HTTP, HTML, Web browser ,gateway) • Guru menjelaskan cara bagaimana bandwidth mempengaruhi transmisi data dan gambar pada layer • Guru menjelaskan perbedaan antara klien dan server • Membandingkan ciri-ciri dan fungsi dari software teks editor yang tersedia untuk merancang webpage • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	115 Menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit
------------------	--	----------

Pertemuan 2

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru menerangkan kembali secara singkat materi sebelumnya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider • Guru menanggapi pertanyaan-pertanyaan siswa • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

E. Sumber Belajar

1. Modul : **Terlampir**

F. Media Pembelajaran

1. LCD Projector.
2. Screen Projector.

3. Broadmaker.

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - Tes tertulis
2. Bentuk Instrumen
 - Uraian
3. Soal Instrumen : **Terlampir**
4. Instrumen Penilaian

No	Pertanyaan	Poin Max	Perolehan Poin
1	Jelaskan yang dimaksud dengan HTML, HTTP, dan URL !	15	
2	Jelaskan bagaimana <i>bandwidth</i> mempengaruhi transmisi data dan gambar pada <i>layer</i> !	10	
3	Sebutkan program aplikasi yang dapat digunakan untuk menuliskan perintah-perintah HTML!	10	
4	Program aplikasi apakah yang banyak digunakan orang sebagai media penulisan HTML ?	5	
5	Jelaskan keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider!	10	
Jumlah Total		50	
<i>Nilai Akhir = Jumlah Total x 2</i>			

Guru Pembimbing

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

1. Konsep-konsep dan teknologi web

1.1. HTML

HTML adalah bahasa standard dalam pembuatan website. Sebuah website umumnya terdiri dari beberapa halaman. Halaman-halaman website itu adalah file-file HTML yang di dalamnya berisi perintah-perintah yang anda tulis

1.2. HTTP

HTTP singkatan dari “HyperText *Transfer Protocol*“. Adalah protokol jaringan dengan fitur-fitur Web-specific yang berjalan pada bagian teratas dari dua lapisan protokol lain, TCP dan IP.

1.3. TCP & IP

TCP adalah sebuah protokol yang bertanggung jawab untuk memastikan file yang dikirim dari akhir network telah lengkap dikirimkan, berhasil pada tujuannya. IP merupakan sebuah protokol yang mengarahkan (me-routing) file dari satu host ke host lain pada jalannya untuk tujuan. HTTP menggunakan dua protokol ini untuk memastikan bahwa permintaan dan respond telah lengkap dikirimkan diantara masing-masing akhir komunikasi.

HTTP menggunakan urutan *Request/Response*: Sebuah HTTP client membuka koneksi dan mengirim sebuah pesan permintaan pada HTTP server; server kemudian mengirimkan pesan respon, biasanya berisikan resource yang diminta. Setelah mengirimkan respon, server menutup koneksi (membuat HTTP menjadi protokol tanpa status, contoh, tidak memelihara beberapa informasi koneksi diantara transaksi).

1.4. URL

Singkatan dari *Uniform Resource Locator* adalah standar peg-alamatan (address-ing) sebuah file di Internet yang dirancang khusus untuk digunakan dengan browser WWW seperti Netscape, Internet Explorer, Opera, dan lain-lain

1.5. WWW

Merupakan sebuah sistem dimana informasi (teks, gambar, suara, dan lain-lain) dipresentasikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat diakses oleh sebuah peraga WWW (yang sering disebut sebagai browser).

Informasi di WWW pada umumnya ditulis dalam bentuk HTML (Hypertext Markup Language). Selain itu, informasi lain dapat berupa gambar (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave, Quicktime Movie, 3D World).

1.6. Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang bila diaplikasikan ke halaman web akan membuat halaman tersebut menjadi lebih interaktif karena kemampuannya mengakses objek (object oriented). Umumnya untuk halaman web sederhana, aplikasi javascript digunakan untuk validasi form, membuat tampilan gambar yang lebih interaktif, menampilkan pesan pada status bar, dan fungsi-fungsi lainnya.

1.7 Internet

Internet adalah hubungan antar jaringan dimana dalam jaringan tersebut, komputer yang terkoneksi di dalamnya mampu melakukan komunikasi. Untuk menghubungkan koneksi internet dibutuhkan sebuah mesin yang disebut *gateway*. **Gateway** akan menyambungkan hubungan antar jaringan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

2. Perbedaan antara klien dan server

Sistem operasi jaringan *Client Server* memungkinkan jaringan untuk memusatkan fungsi dan aplikasi kepada satu atau dua dedicated *file server*. *File server* memungkinkan untuk mengakses sumber daya, dan menyediakan keamanan.

Aplikasi web adalah jenis aplikasi yang menggunakan arsitektur client-server. Pada jenis arsitektur ini, program client terhubung pada sebuah server untuk informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi tugas-tugas yang telah diset oleh user. Ada 2 jenis client, yaitu:

- Thin client

Thin client adalah clients yang hanya berisikan sedikit dari apa yang diperlukan untuk pengalaman user, kebanyakan hanya interface. Semua logika bisnis, semua data, terkecuali yang disediakan oleh user, berada di dalam server.

- Thick client

Thick clients adalah clients yang sama, kecuali pada interface, juga berisi logika pengolahan yang diperlukan untuk tugas-tugas user yang spesifik.

Client digunakan untuk aplikasi web thin client. Program client, pada hal ini adalah browser, hanya sebuah interface yang oleh user digunakan untuk melaksanakan tugas-tugas. Sedangkan data yang diperlukan untuk dijalankan dan logika yang menjalankan program berada di server.

Logika dasarnya adalah, server menerima permintaan dari web browser dan kemudian meresponnya. Beberapa permintaan yang datang dari client disertai nama dan alamat item yang dicari computer client. Server akan menerima permintaan tersebut, memprosesnya dan kemudian merespon data yang dicari

oeh client. Bila server gagal merespond, akan ditampilkan kode error yang mengindikasikan bahwa item yang dicari tidak terdapat pada server (atau mungkin akan diberikan kode error lain sesuai dengan jenis error yang terjadi).

Web Client

Ketika user *me-request* suatu permintaan (seperti mengisi form, mencari gambar, dll), user akan melakukannya dalam browser, dan browser akan memformat permintaan tersebut menjadi suatu kode yang dapat dimengerti oleh server. Kemudian server akan memproses permintaan tersebut dan mengirimkan respond. Browser akan mengambil data yang dibutuhkan dari respond yang diberikan server dan kemudian menampilkannya untuk user.

3. Cara bagaimana *bandwidth* mempengaruhi transmisi data dan gambar pada *layer*

Bandwith adalah sarana transmisi dalam sebuah jaringan. Besarnya *bandwith* akan mempengaruhi seberapa cepat sebuah data atau gambar dapat ditransmisikan.

4. Software teks editor yang tersedia untuk merancang web page

Penulisan perintah HTML dapat dituliskan di *software* yang telah tersedia dalam komputer pada umumnya, yaitu *word processor* seperti *Microsoft Word*, *Word Pad* atau *NotePad*. Yang banyak digunakan orang sebagai media penulisan HTML adalah *Notepad*.

5. Keuntungan dan kerugian running dari server yang di miliki dibandingkan server provider

Dibawah ini tabel mengenai perbedaan running web dari server yang dimiliki dengan server provider.

	Server Sendiri (LAN)	Server Provider (Internet)
Cakupan	Cakupannya lebih kecil	Cakupan lebih luas
Akses data	Akses tidak dibatasi	Akses data dibatasi oleh bandwidth

SOAL

1. Jelaskan yang dimaksud dengan HTML, HTTP, dan URL !
2. Jelaskan bagaimana *bandwidth* mempengaruhi transmisi data dan gambar pada *layer*!
3. Sebutkan program aplikasi yang dapat digunakan untuk menuliskan perintah-perintah HTML!
4. Program aplikasi apakah yang banyak digunakan orang sebagai media penulisan HTML ?
5. Jelaskan keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider!

JAWABAN

1. **HTML** adalah bahasa standard dalam pembuatan website. Sebuah website umumnya terdiri dari beberapa halaman.
HTTP adalah protokol jaringan dengan fitur-fitur Web-specific yang berjalan pada bagian teratas dari dua lapisan protokol lain, TCP dan IP.
URL adalah standar peg-alamatan (address-ing) sebuah file di Internet yang dirancang khusus untuk digunakan dengan browser WWW seperti Netscape, Internet Explorer, Opera, dan lain-lain.
2. *Bandwith* adalah sarana transmisi dalam sebuah jaringan. Besarnya *bandwith* akan mempengaruhi seberapa cepat sebuah data atau gambar dapat ditransmisikan.
3. *Microsoft Word, Word Pad* atau *NotePad*.
4. NotePad
5. Keuntungan dan kerugian running dari server yang dimiliki dibandingkan server provider :

	Server Sendiri (LAN)	Server Provider (Internet)
Cakupan	Cakupannya lebih kecil	Cakupan lebih luas
Akses data	Akses tidak dibatasi	Akses data dibatasi oleh bandwidth



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbeng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian	:	Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Web
Kelas / Semester	:	XII / 5
Standar Kompetensi	:	Web Statis Tingkat Dasar
Kompetensi Dasar	:	2. Mempersiapkan pekerjaan pembuatan web
Indikator	:	a. Software teks editor dan browser sesuai dengan kebutuhan diidentifikasi b. Software beroperasi sesuai dengan standar operasi software c. Sketsa disain untuk web yang akan dibuat sudah disiapkan d. Data yang akan ditampilkan di Web tersedia e. Area kerja untuk membuat dokumen web baru sudah disiapkan.
Alokasi Waktu	:	6 X 45 Menit (2 Pertemuan)

H. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi software teks editor dan browser sesuai dengan kebutuhan
2. Mempersiapkan software beroperasi sesuai dengan standar operasi software
3. Membuat Area kerja untuk membuat dokumen web
4. Mempersiapkan sketsa disain untuk web yang akan dibuat sudah disiapkan

I. Materi Pembelajaran

1. Pemilihan teks editor dan browser
2. Program Aplikasi WEB Browser
3. Desain layout halaman WEB

J. Metode Pembelajaran

3. Ceramah
4. Demonstrasi

K. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 3

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka KBM dengan salam• Guru bercerita tentang persiapan pembuatan web secara umum• Guru mengkaitkan cerita dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan tentang program aplikasi web/HTML editor• Guru menjelaskan tentang program aplikasi web browser• Guru mendemonstrasikan contoh sketsa desain web• Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor)	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan• Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari.• Tugas rumah• Menutup dengan berdoa	10 Menit

Pertemuan 4

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka KBM dengan salam• Guru bercerita tentang persiapan pembuatan web secara umum• Guru mengkaitkan cerita dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat area kerja untuk pembuatan web	115 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan contoh sketsa desain web • Siswa dengan dibimbing oleh guru membuat sketsa desain untuk web yang akan dibuat • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

L. Sumber Belajar

2. Modul : **Terlampir**

M. Media Pembelajaran

2. LCD Projector.

3. Screen Projector.

4. Broadmaker.

N. Penilaian

2. Teknik Penilaian

– Tes tertulis

3. Bentuk Instrumen

– Uraian

5. Soal Instrumen : **Terlampir**

6. Instrumen Penilaian

No	Pertanyaan	Poin Max	Perolehan Poin
1	Jelaskan pengertian dari aplikasi web editor!	10	
2	Sebutkan jenis-jenis aplikasi web editor beserta contohnya!	20	
3	Jelaskan pengertian <i>Web Browser</i> !	10	
4	Sebutkan contoh-contoh aplikasi <i>Web Browser</i> !	5	

5	Sebutkan langkah-langkah membuka program aplikasi Notepad!	5	
Jumlah Total		50	
<i>Nilai Akhir = Jumlah Total x 2</i>			

Guru Pembimbing

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

Mempersiapkan Pekerjaan Pembuatan Web

1. Software Teks Editor dan Browser Sesuai Dengan Kebutuhan

1.1. Software Teks Editor

Aplikasi editor ini adalah aplikasi yang di gunakan untuk menulis atau membuat halaman web. Aplikasi Web / HTML Editor ini ada dua jenis yaitu jenis GUI (General User Interface) dan Aplikasi berbasis teks. Aplikasi berbasis GUI lebih mudah dalam pemakaiannya, hal ini di karenakan aplikasi berbasis GUI menyediakan fasilitas – fasilitas untuk mempermudah pembuatan web page sedangkan aplikasi berbasis teks tidak. Akan tetapi penggunaan aplikasi berbasis GUI juga akan mengalami banyak kendala jika pengguna tidak mempunyai dasar aplikasi berbasis teks.

Contoh aplikasi berbasis GUI adalah :

- Macromedia DreamWeaver
- Microsoft FrontPage yang sekarang berganti nama menjadi ASP.Net

Contoh aplikasi berbasis Teks adalah :

- Notepad
- Notepad++
- Sublime
- Bracket

Software teks editor yang paling sederhana dan paling banyak digunakan adalah teks editor yang telah tersedia dari program windows, yaitu Notepad.

Untuk membuka program Notepad, klik Start, kemudian Program, cari Accessories, dan klik Notepad.

Buka program Notepad anda dan aktifkan menu 'Wordwrap'. Penulisan kode HTML umumnya panjang dan melebar ke samping, untuk mengatasi hal tersebut dalam menu *Notepad* ada fitur '*Wordwrap*' yang bila diaktifkan maka secara otomatis akan memformat baris-baris tersebut dalam ukuran window sehingga lebih mudah dibaca.

1.2. Web Browser Web

1) Pengertian Web Browser

Web browser adalah sebuah aplikasi perangkat lunak untuk melintasi, mengambil, dan menyajikan sumber informasi di World Wide Web. Sumber informasi diidentifikasi dengan Uniform Resource Identifier (URI) termasuk sebuah halaman web, gambar, video, atau bagian lain dari konten web.

2) Bagian-bagian Web Browser

a) Status Bar

Ini adalah kotak di bagian bawah jendela browser Anda. Status bar menampilkan segala macam informasi, tergantung pada apa yang Anda lakukan pada saat itu. Sebagian besar untuk menunjukkan kecepatan beban dan URL dari alamat yang sedang ditunjuk oleh mouse.

b) Address Bar

Ini adalah kotak di bagian atas jendela browser Anda yang menampilkan seluruh URL atau alamat situs web.

c) Title Bar

Bar judul ada di bagian paling atas jendela browser Anda. Anda akan melihat judul halaman web di sana, misalnya, Anda akan melihat "Anne Ahira untuk Indonesia" ketika Anda membuka situs anneahira.com.

d) Toolbar Ikon

Toolbar dan ikon perusahaan browser yang ada di bagian atas kanan jendela browser Anda, di bawah Title Bar. Di sinilah Anda akan melihat tombol Back, tombol Home, tombol Refresh, dll.

e) Display Window

Jendela Display hanyalah istilah mewah untuk ruang kerja browser Anda. Ini berupa frame di mana Anda melihat halaman website.

f) Scroll Bar

Jika ketika Anda membuka situs web dan Anda harus "scroll ke bawah" untuk membaca sesuatu, maka Anda telah menggunakan scroll bar

3) Macam-macam Web Browser

a) **Microsoft Internet Explorer.** Sebagian besar pengguna internet menggunakan Internet Explorer karena mudah digunakan dan sebagian besar situs web yang ditulis dengan Internet Explorer, yang berarti bahwa mereka lebih kompatibel.

b) **Opera.** Opera merupakan browser populer yang mudah digunakan, namun memiliki beberapa masalah kompatibilitas dengan berbagai situs.

c) **Mozilla Firefox.** Firefox adalah web browser yang cukup cepat dalam memperoleh pengguna. Ia berada di belakang Internet Explorer karena memiliki tabbed browsing, fitur keamanan superior, dan akses yang cepat.

- d) **Google Chrome.** Google Chrome adalah web browser yang dirancang untuk sistem Windows. Ia menawarkan desain minimal dan 'teknologi canggih', untuk membuat akses lebih cepat, aman, dan mudah.
- e) **Safari.** Khusus untuk pengguna Mac, Safari adalah pilihan yang sangat baik untuk sebuah web browser. Safari berkemampuan akses cepat dan kompatibilitas yang baik.

2. Software Beroperasi Sesuai Dengan Standar Operasi Software

Beberapa jenis software hanya bisa digunakan dengan standar tersendiri, biasanya menyangkut kemampuan dari komputer yang digunakan, seperti memori komputer, prosesor, ataupun media VGA nya. Hal yang sama juga berlaku pada software pembuat web, seperti *Macromedia Dreamweaver*, *Microsoft Frontpage*. Standar yang diperlukan tergantung pada versi dari software tersebut.

3. Sketsa Desain Untuk Web Yang Akan Dibuat

Suatu disain web yang baik memiliki kesatuan disain, atau kesamaan tema dalam halaman-halaman web nya. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan supaya pengunjung web tidak mengalami kebingungan dalam menelusuri halaman-halaman web anda.

Kesamaan disain yang harus anda perhatikan biasanya adalah dari segi kesamaan jenis huruf, *background*, warna *link*, *menu*, letak *menu*, dan hal-hal umum lainnya.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendisain web, seperti:

- Isi dari *web* tersebut
- *Link-link* yang tersambung (link tersebut tidak error bila di klik)
- Kemudahan navigasi *web*, jangan sampai membingungkan user
- Besar file dari halaman web yang akan di download untuk ditampilkan di browser.

Ada baiknya anda menentukan prioritas atas *web* anda, tentunya tergantung pada target dari web tersebut. Misalnya anda membuat web tentang promosi barang, maka anda akan cenderung lebih mementingkan disain yang semenarik mungkin untuk mendapatkan perhatian pengunjung web.

4. Data Yang Akan Ditampilkan di Web Tersedia

Siapkan data-data yang hendak anda tampilkan, misalnya anda ingin membuat web tentang promosi barang, maka siapkan rancangan disain *web* anda, gambar-gambar yang hendak ditampilkan, warna serta gambar background dan isi tulisan dari *web* tersebut.

5. Area Kerja Untuk Membuat Dokumen Web Baru

Tentukan lingkup atau batasan dari *web* anda, dalam arti jangan sampai *web* yang anda bikin pada akhirnya tidak jelas maksud dan tujuannya. Misalnya anda ingin membuat *web* tentang katalog barang perusahaan, maka fungsikan *web* anda seperti halnya sebuah katalog yang memberikan informasi kepada pelanggan, tidak perlu ditambahkan berbagai macam fitur yang tidak ada hubungannya yang justru akan membingungkan user.

SOAL

1. Jelaskan pengertian dari aplikasi web editor!
2. Sebutkan jenis-jenis aplikasi web editor beserta contohnya!
3. Jelaskan pengertian *Web Browser*!
4. Sebutkan contoh-contoh aplikasi *Web Browser*!
5. Sebutkan langkah-langkah membuka program aplikasi Notepad!

JAWABAN

1. Aplikasi editor ini adalah aplikasi yang di gunakan untuk menulis atau membuat halaman web.
2. Aplikasi Web / HTML Editor ini ada dua jenis yaitu jenis GUI (General User Interface) dan Aplikasi berbasis teks.

Contoh aplikasi berbasis GUI adalah :

- Macromedia DreamWeaver
- Microsoft FrontPage yang sekarang berganti nama menjadi ASP.Net

Contoh aplikasi berbasis Teks adalah :

- Notepad
- Notepad++
- Sublime
- Bracket

3. Web browser adalah sebuah aplikasi perangkat lunak untuk melintasi, mengambil, dan menyajikan sumber informasi di World Wide Web
4. Contoh-contoh aplikasi Web Browser :
Microsoft Internet Explorer
Mozilla Firefox
Google Chrome
Opera
Safari
5. Klik Start klik All Program klik Accessories klik Notepad.



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA

(RPP)

- Nama Sekolah** : SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian : Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas / Semester : XII / 5
Standar Kompetensi : Web Statis Tingkat Dasar
Kompetensi Dasar : 3. Melakukan pembuatan dokumen web baru
Indikator : 3.1. Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi dilakukan
3.2. Web yang dibuat tampil dilayar sesuai dengan disain
3.3. Data yang tersedia tampil di layar Web
Alokasi Waktu : 9 X 45 Menit (3 Pertemuan)

O. Tujuan Pembelajaran

6. Membuat Web sesuai dengan standar operasi aplikasi
7. Menampilkan Web yang dibuat sesuai dengan desain
8. Menampilkan data yang tersedia di layar Web

P. Materi Pembelajaran

6. Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi

Q. Metode Pembelajaran

5. Demonstrasi
6. Praktik

R. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 5

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka KBM dengan salam• Guru bercerita tentang proses pembuatan web secara singkat• Guru mengkaitkan cerita dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 Menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan langkah-langkah Proses pembuatan Web sesuai dengan standar operasi aplikasi • Guru mendemonstrasikan langkah-langkah proses pembuatan • Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan siswa • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

Pertemuan 6

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru menerangkan kembali secara singkat materi sebelumnya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan langkah-langkah proses pembuatan • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	
--	--	--

Pertemuan 7

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru menerangkan kembali secara singkat materi sebelumnya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membandingkan Web yang dibuat tampilan di layar sesuai dengan desain. • Menampilkan data Web pada Web Browser • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor) 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

S. Sumber Belajar

3. Modul : **Terlampir**

T. Media Pembelajaran

6. LCD Projector.

7. Screen Projector.

8. Broadmaker.

U. Penilaian

3. Teknik Penilaian

– Tugas

4. Bentuk Instrumen

– Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan pada lembar kerja NotePad kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!

5. Instrumen Penilaian

No	Instrumen	Skor				Nilai
		4	3	2	1	
1	Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan pada lembar kerja NotePad kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!					
Total Skor						

Skor maksimal = 4

Nilai untuk menguji indikator tersebut = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 10$

Kriteria Skor

Kriteria 4	Menuliskan semua kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML dengan benar.
Kriteria 3	Menuliskan semua kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML.
Kriteria 2	Menuliskan sebagian kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML dengan benar.
Kriteria 1	Tidak mengerjakan tugas

Guru Pembimbing

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

MODUL PRAKTIKUM DASAR-DASAR HTML

Tulisan Sederhana
<pre><html> <head><title>Contoh HTML</title> </head> <body> Ini Adalah Contoh Sederhana HTML </body> </html></pre>
Heading
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Heading</TITLE> </HEAD> <BODY> <H1>Heading level1</H1> <H2>Heading level2</H2> <H3>Heading level3</H3> <H4>Heading level4</H4> <H5>Heading level5</H5> <H6>Heading level6</H6> </BODY> </HTML></pre>
Ukuran FONT
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Font Size</TITLE> </HEAD> <BODY> ukuran font 1 ukuran font 2 ukuran font 3 ukuran font 4 ukuran font 5 ukuran font 6 ukuran font 7 </BODY> </HTML></pre>
Paragraf
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Paragraf</TITLE> </HEAD> <BODY> <P ALIGN="right">Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </P> <P ALIGN="center"> Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut.</pre>

<pre> </P> <P ALIGN="left">Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </P> </BODY> </HTML> </pre>
Jenis FONT
<pre> <HTML> <HEAD> <TITTLE>Jenis font</TITTLE> </HEAD> <BODY> <P> Arsenal, contoh font arial </P> <P> Arsenal, contoh font verdana </P> <P> Arsenal, contoh font Bodoni MT Black</P> </BODY> </HTML> </pre>
Warna FONT
<pre> <HTML> <HEAD> <TITTLE>Warna font</TITTLE> </HEAD> <BODY> <P> Arsenal, Juara piala FA</P> <P> Arsenal, The Best</P> <P> Arsenal, Top Bgt</P> </BODY> </HTML> </pre>
Blockquote
<pre> <HTML> <HEAD> <TITLE>Blockquote</TITLE> <BODY> <H2>Aspek dalam Interface</H2> <BLOCKQUOTE>Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </BLOCKQUOTE> </BODY> </HTML> </pre>
Hyperlink
<pre> <html> <head><title>Membuat Hyperlink ke halaman 2 & 3</title> </head> <body> <p align="center">Ini adalah halaman 3 </pre>

```
<a href=hal2.html>Halaman 2</a>
<a href=hal3.html>Halaman 3</a>
</p>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head><title>Halaman 2</title>
</head>
<body>
<p align="center"><font size="6" color="red">Ini adalah halaman 2</font>
<a href=hal1.html>Halaman 1</a>
<a href=hal3.html>Halaman 3</a>
</p>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head><title>Halaman 3</title>
</head>
<body>
<p align="center"><font size="6" color="blue">Ini adalah halaman 3</font>
<a href=hal1.html>Halaman 1</a>
<a href=hal2.html>Halaman 2</a>
</p>
</body>
</html>
```

Begin Row

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Begin Row</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P>Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat
<BR>akses-akses penting yang harus diperhatikan.</br>
<BR>Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang</br>
<BR>dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </br>
</P>
</BODY>
</HTML>
```

Ordered List

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITTLE>Ordered List</TITTLE>
</HEAD>
<BODY>
Urutan mobil berdasar peminat :
<OL>
<LI>Mercedest Benz
<LI>BMW
<LI>Honda
<LI>Hyundai
</OL>
</BODY>
</HTML>
```

Unordered List

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITTLE>Ordered List</TITTLE>
</HEAD>
<BODY>
Urutan mobil berdasar peminat :
<UL TYPE="square">
<LI>Mercedest Benz
<LI>BMW
<LI>Honda
<LI>Hyundai
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

Membuat Tabel

```
<html>
<head>
<title>Tabel</title>
</head>
<body>
<table width="902" border="1" >
<caption>seputar liga italia</caption>
<tr>
<th>nama klub</th>
<th>berita</th>
</tr>
<tr>
<td>Ac milan</td>
<td>Ac milan mengalahkan Intermilan di semifinal liga champion</td>
</tr>
<tr>
<td>Juventus</td>
<td>Juventus juara liga italia musim 2002/2003</td>
</tr>
<tr>
<td>Roma</td>
<td>Roma akan berhadapan dengan Milan di final copa italia</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Table ALIGN dan WIDTH

```
<html>
<head>
<title>Tabel dengan width dan align</title>
</head>
<body>
<table width="88%" height="210" border="1">
<tr>
<td width="30%" height="110" valign="top">lihatlah
valign="top";<br>
jangan kamu malu pada sesuatu yang tidak kamu ketahui
</td>
```

```

<td width="34%" height="110" valign="middle">bandingkan
dengan valign="middle";<br>
</td>
<td width="36%" height="110" valign="bottom">bagaimana dengan
valign="bottom";<br>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table CELSPACING dan CELLPADDING

```

<html>
<head>
<title>cellspacing dan cellpadding</title>
</head>
<body>
<table width="85%" border="3" cellspacing="5" cellpadding="5">
<tr>
<td width="43%">baris 1, kolom 1</td>
<td width="57%">baris1, kolom 2</td>
</tr>
<tr>
<td>baris 2, kolom 1</td>
<td>baris 2, kolom 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table COLSPAN dan ROWSPAN

```

<html>
<head>
<title>colspan dan rowspan</title>
</head>
<body>
<table width="85%" border="3" cellspacing="5" cellpadding="5">
<tr>
<td width="43%" rowspan="2">baris 1, kolom 1 <p>baris 2, kolom 1</td>
<td width="57%">baris 1, kolom 1</td>
</tr>
<tr>
<td width="57%">baris 2, kolom 2</td>
</tr>
<tr>
<td width="100%" colspan="2">baris 3, kolom 1 <p> baris 3, kolom 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table COLOR

```

<html>
<body>
<table width="100%" border="3" cellpadding="5" cellspacing="5"
bordercolor="#FF0000">
<tr>

```

```

<td width="50%" bgcolor="#808080">&nbsp;</td>
<td width="50%">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td width="50%">&nbsp;</td>
<td width="50%" bgcolor="#008080">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
<table width="100%" border="3" cellpadding="5" cellspacing="5"
bordercolorlight="008080"
bordercolordark="800080">
<tr>
<td width="100%">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Input Teks

```

<html>
<head>
<TITLE>form input dengan textbox</TITLE>
<body>
<p>Rancangan awal BUKU TAMU</p>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="2">
<tr>
<td width="11%">Nama</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" name="nama" size="20"></td>
</tr>
<tr>
<td width="11%" height="22">Alamat</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" value="jember" name="alamat"
size="20"></td>
</tr>
<tr>
<td width="11%">Sekolah</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" name="sekolah" size="20"></td>
</tr>
</table>
</body>
</head>
</html>

```

Input Checkbox

```



<html>
<head>
<title>Check Box</title>
</head>
<body>
<p>Berikan poling !</p>
<p>Daftar mobil</p>
<p>

```

```
<input type="checkbox" name="c1" checked>mercedes<br>
<input type="checkbox" name="c2" checked>bmw<br>
<input type="checkbox" name="c3" checked>honda<br>
<input type="checkbox" name="c4" checked>toyota
</p>
</body>
</html>
```

Input Radio Button

```
<html>
<head>
<title>Radio Button</title>
</head>
<body>
<p>berikan pilihan Anda</p>
<p>Rentang Usia</p>
<p>
<input type="radio" value="v1" checked name="R1">15 tahun<br>
<input type="radio" value="v2" checked name="R1">15-19 tahun<br>
<input type="radio" value="v3" checked name="R1">19-25 tahun <br>
<input type="radio" value="v4" checked name="R1">25-30 tahun<br>
</p>
</body>
</html>
```

	Jurusan : TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN				
	LAB SHEET PEMROGRAMAN WEB				
	Smtr 1-XII	<i>Pembuatan Web Dasar</i>			Instruktur : Rizki Gani S
	No Jobsheet: 1	Revisi : 00	Tgl. September 2015		1 x 3 jam x 45'

1. Tujuan

- Siswa dapat membuat Web dengan perintah-perintah HTML
- Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah menyimpan dokumen dalam bentuk HTML

2. Prosedur Percobaan

- Siapkan komputer yang akan digunakan untuk praktikum
- Merhatikan langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru
- Mempraktikkan langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru
- Kerjakan tugas yang diinstruksikan oleh guru

3. Kajian Teori Singkat

a. Pengertian HTML

HTML adalah HyperText Markup Language file teks yang berisi instruksi/script kepada web browser untuk menampilkan suatu tampilan grafis dari sebuah halaman web.

b. Unsur-unsur HTML

1) Tag

Tag Adalah teks khusus (markup) berupa dua karakter "<" dan ">" yang merupakan cara untuk memberitahu web browser bagaimana suatu text ditampilkan.

Tag dalam HTML ditulis secara berpasangan, tag pembuka dan tag penutup, dimana objek yang dikenai perintah tag berada di antara tag pembuka dan tag penutup.

<tag_pembuka>objek yang dikenai perintah tag</tag_penutup>

2) Elemen

Elemen adalah isi dari tag yang berada diantara tag pembuka dan tag penutup.

Contoh elemen:

<p> Ini adalah sebuah paragraf</p>

Dari contoh diatas, "Ini adalah sebuah paragraf" merupakan elemen dari tag <p>.

3) Atribut adalah informasi tambahan yang diberikan kepada tag. Informasi ini bisa berupa instruksi untuk warna dari text, besar huruf dari text, dll.

Setiap atribut memiliki pasangan nama dan nilai (value), dan ditulis dengan name="value". Value diapit tanda kutip, boleh tanda kutip satu (,) atau dua (")

Contoh atribut :

Ini adalah sebuah paragraf

Dari contoh diatas, size adalah nama atribut dan "5" merupakan value atau nilai dari atribut tersebut.

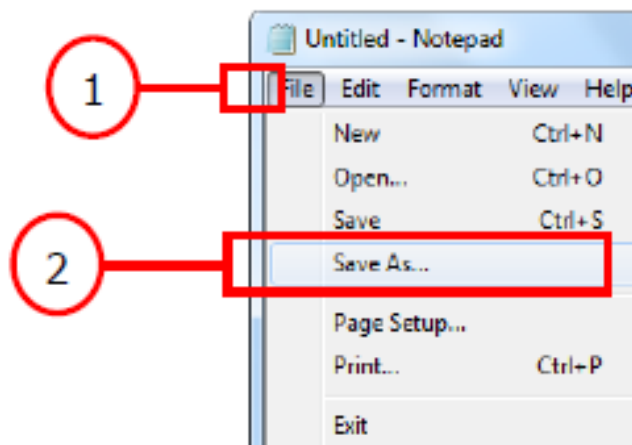
4. Langkah Kerja

Sebelum membuat halaman web sebaiknya kita harus memahami struktur dasar HTML terlebih dahulu, untuk membuat struktur dasar HTML ikuti langkah berikut ini.

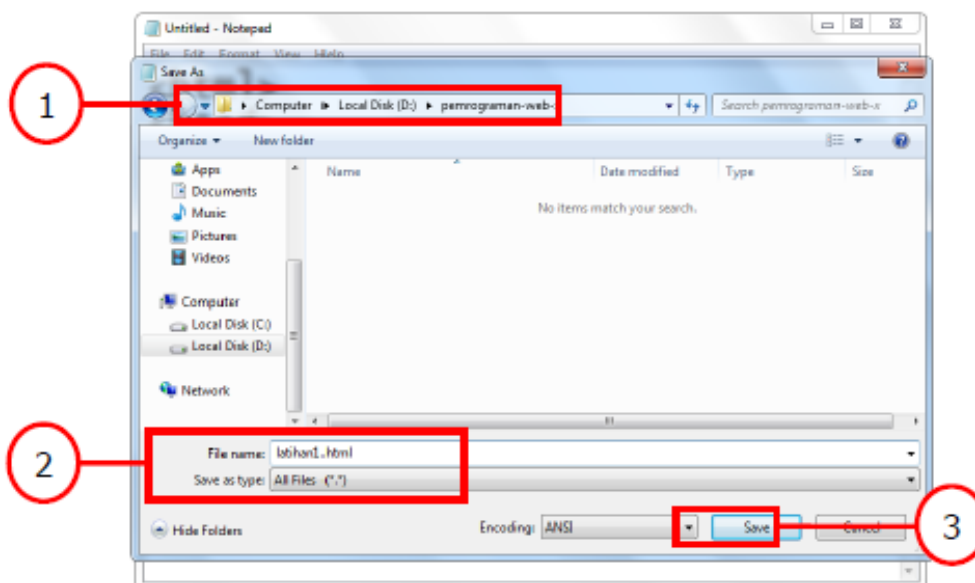
- Klik Start klik All Program klik Accessories klik Notepad.
- Lalu ketikkan struktur dasar HTML pada Notepad, seperti gambar berikut ini.

```
<html>
<head>
  <title> HTML </title>
</head>
<body>
  Kami sedang mulai belajar HTML
</body>
</html>
```

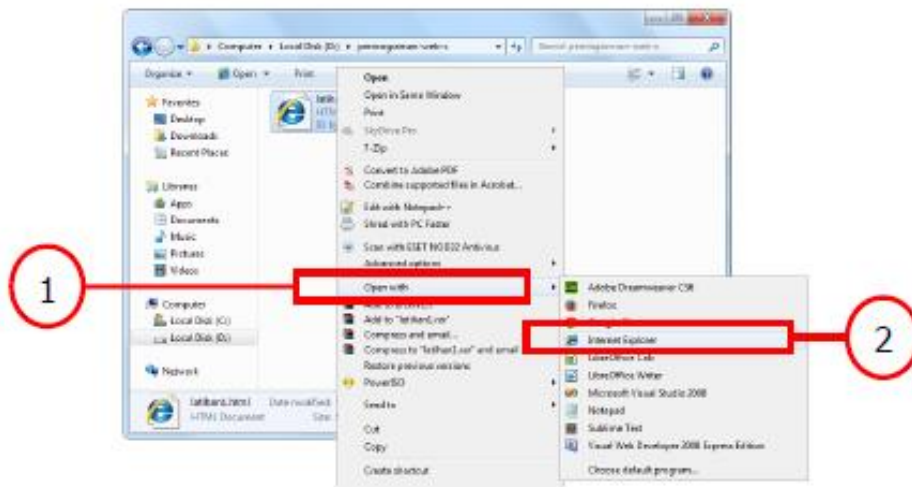
3. Jika sudah kemudian simpan dokumen HTML tersebut dengan cara, klik menu **File** pilih **Save As...**



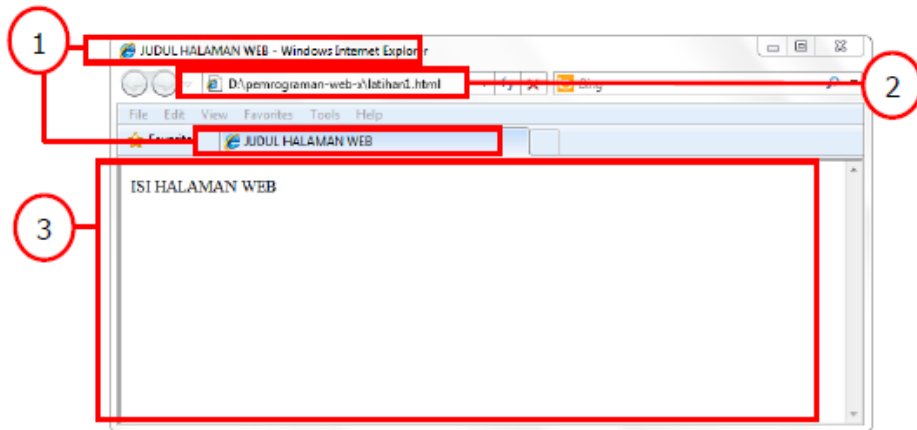
4. Maka akan tampil dialog **Save As** seperti gambar berikut ini.



5. Selanjutnya buka file **latihan1.html** tersebut menggunakan **browser** misalkan **Internet Explorer**. Dengan cara klik kanan pada file tersebut pilih **open with** pilih **Internet Explorer** seperti gambar berikut ini



6. Maka browser **Internet Explorer** akan terbuka dan menampilkan file HTML seperti gambar berikut ini.



Keterangan :

1. Bagian yang di tunjukkan nomor 1 adalah Judul Web yang merupakan sebuah tulisan yang terdapat pada struktur HTML diantara tag <title> JUDUL HALAMAN WEB</title>
2. Bagian yang di tunjukkan nomor 2 adalah URL web atau lokasi file html
3. Bagian yang di tunjukkan nomor 3 adalah Isi Web yang merupakan sebuah tulisan yang terdapat pada struktur HTML diantara tag <body> ISI HALAMAN WEB</body>

Catatan :

Jika pada saat klik kanan pilih **open with** tidak ada **Internet Explorer** maka boleh memilih browser yang lain.

5. Tugas

Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!

Sumber Pustaka: internet



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian	: Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas / Semester	: XII / 5
Standar Kompetensi	: Web Statis Tingkat Dasar
Kompetensi Dasar	: 4. Menampilkan Web dalam browser
Indikator	: 4.1. Format URL (<i>Uniform Resource Locator</i>) dijelaskan 4.2. Peran dari browser dalam membaca file-file Web didemonstrasikan (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia 4.3. Perbedaan browser mempengaruhi tampilan dari halaman web dapat diidentifikasi
Alokasi Waktu	: 9 X 45 Menit (3 Pertemuan)

V. Tujuan Pembelajaran

1. Membuat tampilan Format URL (*Uniform Resource Locator*)
2. Mendemonstrasikan peran dari browser dalam membaca file-file Web (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia
3. Mengetahui macam-macam browser web
4. Mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web

W. Materi Pembelajaran

1. Format URL (Uniform Resource Locator)
2. Peran dari browser dalam membaca file-file
3. Perbandingan lokasi browser

X. Metode Pembelajaran

7. Ceramah
8. Demonstrasi

9. Praktik

Y. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 8

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru melakukan tanya jawab tentang materi lalu • Guru mengkaitkan materi lalu dengan materi yang diajarkan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan peran dari browser dalam membaca file-file Web (text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia • Guru mendemonstrasikan langkah membuat tampilan format URL • Guru, sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor). 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

Pertemuan 9

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru menerangkan kembali secara singkat materi sebelumnya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menerangkan macam-macam browser web • Guru bersama siswa Mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web. • Siswa mempraktikkan apa yang didemonstrasikan oleh guru • Guru, sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor. 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	10 Menit

Pertemuan 10

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka KBM dengan salam • Guru menerangkan kembali secara singkat materi sebelumnya • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempraktikkan langkah-langkah pembuatan URL sesuai aturan • Guru, sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor. 	115 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas rumah • Menutup dengan berdoa 	
--	--	--

Z. Sumber Belajar

4. Modul : **Terlampir**

AA. Media Pembelajaran

1. LCD Projector.
2. Screen Projector.
3. Broadmaker.

BB. Penilaian

4. Teknik Penilaian
 - Tes tertulis
6. Bentuk Instrumen
 - Uraian
7. Soal Instrumen : **Terlampir**
8. Instrumen Penilaian

No	Pertanyaan	Poin Max	Perolehan Poin
1	Jelaskan cara membuat tampilan Format URL (Uniform Resource Locator) beserta contohnya	10	
2	Jelaskan peran dari browser dalam membaca file-file Web(text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia	10	
3	Sebutkan macam-macam browser web	10	
4	Jelaskan langkah-langkah mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web	20	
Jumlah Total		50	
<i>Nilai Akhir = Jumlah Total x 2</i>			

Guru Pembimbing

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

Menampilkan Web dan Browser

Rancanglah agar *web* anda bisa ditampilkan oleh semua *browser*. Beberapa *browser* mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda. Suatu halaman *web* yang indah di *browser* Internet Explorer kadang-kadang hanya tampak sebagai gambar kosong (*blank*) di browser lain, seperti Netscape Navigator. Oleh karena itu, ada baiknya anda mengetes *web* anda dengan menampilkannya di beberapa *browser* yang berbeda.

1. Format URL

Seperti telah dijelaskan di bagian sebelumnya, pada dasarnya semua *web* yang ada diinternet memiliki alamat sendiri. URL digunakan sebagai alamat suatu *web* di dunia internet. Format URL dapat disederhanakan sebagai berikut :

Bagaimana://Siapa/Dimana/Apa

Atau

Protokol://hostname/direktori/nama file

1.1. Bagaimana

Bagian ini menunjukkan bagaimana cara data dikirimkan. Dalam bahasan internet disebut sebagai protokol. Untuk aplikasi *World Wide Web* (WWW) digunakan protokol http. Oleh karena itu pada bagian awal URL dideklarasikan sebagai berikut :

http://

1.2. Siapa

Bagian ini berisi nama komputer tempat *resource* berada atau disebut dengan *hostname*. Misalkan suatu halaman *web* diletakkan di www.google.com, maka penambahan URL pada bagian ini menjadi :

<http://www.google.com>

1.3. Dimana

Bagian ini menunjukkan lokasi yang lebih spesifik tempat menyimpan *resource* internet tersebut. Secara fisik bagian ini berisi nama direktori tempat penyimpanan *resource* yang bersangkutan.

<http://www.google.com/home>

1.4. Apa

Bagian ini menunjukkan nama *file* yang akan digunakan. Untuk aplikasi web, file ini berisi kode-kode HTML dan teks. Contoh URL yang digunakan :

<http://www.google.com/home/index.html>

2. Peran Dari *Browser* Dalam Membaca File-File Web

Dalam membuat *web*, anda bisa membuat *web* yang bisa ditampilkan disemua *browser* ataupun yang hanya bisa ditampilkan di beberapa *browser* tertentu. Beberapa fungsi atau elemen yang anda tambahkan pada saat membuat *web* mungkin tidak bisa ditampilkan dalam *browser* tertentu. Misalnya elemen *layer*, merupakan salah satu elemen yang hanya didukung oleh browser versi 4 ke atas, sehingga bisa pengguna membuka halaman *web* dengan *browser* versi sebelumnya, elemen ini tidak akan tampak (*blank*).

3. Perbedaan *Browser* Mempengaruhi Tampilan Dari Halaman Web Dapat Diidentifikasi

Dalam Dreamweaver, anda bisa mengecek apakah halaman *web* yang dibuat *compatible* atau tidak dengan versi *browser* tertentu. Fasilitas *cek target browser* melakukan pengecekan pada kode html dari halaman *web*. Dreamweaver menyediakan fasilitas cek *browser* untuk *browser* Netscape Navigator versi 2.0, 3.0 dan 4.0. sedangkan pengecekan *browser* untuk keluaran Microsoft adalah Microsoft Internet Explorer versi 2.0 hingga 5.0.

Cara menjalankan cek target browser :

1. Pilih salah satu cara berikut :

- Bila ingin mengecek dokumen yang sedang anda kerjakan sekarang, simpanlah *file* anda untuk memastikan perubahan terakhir yang anda buat ikut di cek.
- Bila ingin mengecek suatu direktori atau situs, pilih **Window > Site Files** untuk membuka window site FTP, kemudian pilih folder dari direktori lokal.

2. Pilih menu **File > Check Target Browsers**

3. Pilih *primary browser* yang hendak di test

4. Dari daftar *browser* yang ada, pilih target *browser*, klik **Do Check**

5. Laporan *target browser* akan dibuka pada *primary browser*

6. Untuk menyimpan laporan ini, pilih menu **File > Save** pada *browser*

Biasakan diri anda untuk melakukan *preview* halaman *web* yang anda buat di untuk melihat tampilan sebenarnya dari dokumen *web* yang anda buat.

SOAL

1. Jelaskan cara membuat tampilan Format URL (Uniform Resource Locator) beserta contohnya
2. Jelaskan peran dari browser dalam membaca file-file Web(text-only, hypertext) dengan mengakses ke URL tertentu melalui menu yang tersedia
3. Sebutkan macam-macam browser web
4. Jelaskan langkah-langkah mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web

JAWABAN

1. Tampilan URL dibuat dengan format Protokol://hostname/direktori/nama file
Contoh : <http://www.gaonlineshop.com/about/index.php>
2. Browser membaca elemen-elemen yang dituliskan dalam kode HTML kemudian menampilkan dalam bentuk visual dalam halaman web browser.
3. Macam-macam web browser :
 - Google Chrome
 - Mozilla Firefox
 - Internet Explorer
 - Opera
 - Safari
4. Langkah-langkah mengidentifikasi perbedaan browser yang mempengaruhi tampilan dari halaman web :
 - a. Pilih salah satu cara berikut :
 - Bila ingin mengecek dokumen yang sedang anda kerjakan sekarang, simpanlah *file* anda untuk memastikan perubahan terakhir yang anda buat ikut di cek.
 - Bilaingin mengecek suatu direktori atau situs, pilih **Window > Site Files** untuk membuka window site FTP, kemudian pilih folder dari direktori lokal.
 - b. Pilih menu **File > Check Target Browsers**
 - c. Pilih *primary browser* yang hendak di test
 - d. Dari daftar *browser* yang ada, pilih target *browser*, klik **Do Check**
 - e. Laporan *target browser* akan dibuka pada *primary browser*
 - f. Untuk menyimpan laporan ini, pilih menu **File > Save** pada *browser*

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
 MATA PELAJARAN : Desain Web
 KELAS/SEMESTER : XI / 3
 STANDAR KOMPETENSI : DESAIN WEB STATIS DAN DINAMIS
 KODE : *TIK.PR04.002.01*
 ALOKASI WAKTU : 26 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			Sumber Belajar	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
1. Mempersiapkan software web design	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam dari program web design Menginstall salah satu program web design Menjalankan program web design 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan software web design Instalasi Identifikasi tampilan program 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan seputar webdesign dan html Mengidentifikasi tampilan program webdesign 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis, tugas Pengamatan 	2	2 (4)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> CD-Program Copy Buku manual / modul 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Jujur Disiplin Kreatif Rasa Ingin tahu Kerja Keras Mandiri
2. Pengenalan perintah/tag html	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tag2 html Menggunakan tag2 html Membuat contoh lain dari penggunaan tag html 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tag2 html Menggunakan tag2 html Membuat contoh lain dari penggunaan tag html 	<ul style="list-style-type: none"> Tag²/perintah² yang ada pada bahasa program webdesign(html) Melakukan pengetikan / pembuatan program html (webdesign) 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis, tugas Pengamatan 	2	2 (4)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> Copy Modul Contoh html 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Jujur Disiplin Kreatif Rasa Ingin tahu Kerja Keras Mandiri

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			Sumber Belajar	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
3. Melakukan pembuatan halaman web dengan software web design	<ul style="list-style-type: none"> • Mendisain dan membuat halaman web statis • Membuat hubungan antar web (links) • Menguji halaman web statis 	<ul style="list-style-type: none"> • Komponen web : Header, footer, banner, links, logo, content, news 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembuatan web dengan komponen² minimal 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis, tugas • Pengamatan • Hasil praktek 	3	3 (6)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh desain html • Copy modul • Contoh web internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Jujur • Disiplin • Kreatif • Rasa Ingin tahu • Kerja Keras • Mandiri
4. Persiapan & Konsep pembuatan web dinamis	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan software web dinamis • Menjelaskan tentang xamp, php, mysql/database • Menggunakan perintah² dasar dari program pendukung web dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> • Instalasi program pendukung web dinamis, xamp, php, mysql, phpmyadmin • Perintah dasar dan lanjutan pada program pendukung web dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan instalasi program pra-web dinamis, menyebutkan & menggunakan perintah² dasar pada php, dan php lanjutan sql 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis, tugas • Pengamatan 	3	3 (6)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> • CD-Program • Contoh php dan mysql • Copy modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Jujur • Disiplin • Kreatif • Rasa Ingin tahu • Kerja Keras • Mandiri

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			Sumber Belajar	Nilai Karakter
					TM	PS	PI		
5. Membuat halaman web dinamis	<ul style="list-style-type: none"> Membuat basisdata (mysql) Membuat halaman web dengan script php yang terintegrasi dengan basisdata Membuat form input , edit , update pada web dinamiis Melakukan pengujian web dinamis pada server localhost 	<ul style="list-style-type: none"> Perintah tingkat lanjut php, mysql, phpmyadmin , koneksitas programing dengan database 	<ul style="list-style-type: none"> membuat script php, membuat database dengan manual dan phpmyadmin script : input, laporan, koneksi database, update , delete 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis, tugas Pengamatan Hasil praktek 	3	3 (6)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none"> Contoh aplikasi php dan mysql Copy modul Tutorial Internet 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Jujur Disiplin Kreatif Rasa Ingin tahu Kerja Keras Mandiri

Mengetahui

Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah 2 Muntilan

Guru Mata Pelajaran

Drs. Siswanto, M.Si
NIP. 19600513 199512 1 002

Novi Setiaji Panuntun, S.Kom
NBM. 1031285



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
 Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
 Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
 E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



PERHITUNGAN MINGGU / JUMLAH JAM EFEKTIF

Program Diklat	: Desain Web
Tingkat	: XI TKJ
Semester	: 1 (Ganjil)
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Bidang Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Tahun Ajaran	: 2015/2016

Mengajar per minggu untuk setiap kelas jam pelajaran

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kelas		XI TKJ				
Jumlah JP		2				

No	Bulan	Jumlah Minggu dalam Semester	Jumlah Minggu Tidak Efektif	Jumlah Minggu Efektif	Jumlah Hari Efektif	Kelas
1	Juli	5	4	1	1	XI TKJ
2	Agustus	5	1	4	3	
3	September	5	0	5	4	
4	Oktober	5	3	2	2	
5	Nopember	6	2	4	3	
6	Desember	5	5	0	0	
	Jumlah	31	15	16	13	

Rincian jumlah jam pelajaran yang efektif:

Kelas	13 Hari	X	2 jam pelajaran	=	26 jam pelajaran
-------	---------	---	-----------------	---	------------------

Dipergunakan untuk:

Pembelajaran / Materi Pokok : 26 JP

- Materi 1. Mempersiapkan software web design : 2 jam pelajaran
- Materi 2. Pengenalan perintah/tag html : 4 jam pelajaran
- Materi 3. Melakukan pembuatan halaman web dengan software web design : 6 jam pelajaran
- Materi 4. Persiapan & Konsep pembuatan web dinamis : 6 jam pelajaran
- Materi 5. Membuat halaman web dinamis : 6 jam pelajaran
- Ulangan Harian (Teori dan Praktek) : 2 jam pelajaran

Jumlah : 26 jam pelajaran

Muntilan, Juli 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Novi Setiaji Panuntun, S.Kom.
NBM.

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbleng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



Satuan Pendidikan : SMK

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

Mata Pelajaran : Desain Web
Kelas : 2 TKJ
Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

Semester	Standar Kompetensi/ Kompetensi Dasar	Jumlah Jam Pelajaran	Keterangan
1	1. Mempersiapkan software web design	2 jp	
	2. Pengenalan perintah/tag html	4 jp	
	3. Melakukan pembuatan halaman web dengan software web design	6 jp	
	4. Persiapan & Konsep pembuatan web dinamis	6 jp	
	5. Membuat halaman web dinamis	6 jp	
	6. Ulangan Harian	2 jp	
	Jumlah		26 jp

Muntilan, Juli 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Sapto Prasetyo
NBM. 1171616

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbeng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian	:	Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran	:	Desain Web
Kelas / Semester	:	XI / 3
Standar Kompetensi	:	Desain Web Statis dan Dinamis
Kompetensi Dasar	:	3. Mempersiapkan software web design
Indikator	:	1.1. Menyebutkan macam-macam dari program web design 1.2. Menginstall salah satu program web design 1.3. Menjalankan program web design
Alokasi Waktu	:	2 X 45 Menit

CC. Tujuan Pembelajaran

9. Siswa mampu menyebutkan macam-macam program web design
10. Siswa mampu menginstall dan menjalankan salah satu program web design

DD. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan software web design
2. Instalasi software web design
3. Identifikasi tampilan program

EE. Metode Pembelajaran

10. Ceramah
11. Demonstrasi
12. Praktik

FF. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">Guru membuka KBM dengan salam	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Menyampaikan garis besar pembelajaran yang akan disampaikan. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang kegunaan software web design, cara instalasi , cara aktifkan software dengan tehnik ceramah, demonstrasi melalui alat bantu media presentasi (PC,LCD, materi powerpoint/flash) • Siswa memperhatikan penjelasan guru • Siswa melaksanakan tugas guru dengan dipandu demonstrasi guru, meliputi : <ul style="list-style-type: none"> ○ Copy software yang diperlukan ○ Instalasi Software, cara aktifkan software • Siswa menanyakan hal-hal yang lain seputar instalasi dan mengaktifkannya. • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor). 	70 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah disampaikan. • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Menyampaikan materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. • Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. 	10 Menit

GG. Sumber Belajar

1. Pemrograman Web : HTML, CSS, Java,PHP ; Abdul Kadir ; Jogjakarta ; 2002
2. Aplikasi database : Dreamweaver dan Mysql ; Stendy B Sakur ; Jogjakarta;2004
3. Webdesign dan programming : L. Hakim, UUS Musalini ;Jakarta ; 2004

HH. Media Pembelajaran

1. LCD Projector.
2. Screen Projector.
3. Broadmaker.
4. Seperangkat komputer
5. Software OS Windows, notepad dan dreamweaver

II. Penilaian

5. Teknik Penilaian

- Tes tertulis
- Praktik

9. Bentuk Instrumen

- Uraian
- Tugas

7. Soal Instrumen :

Jelaskan secara global cara mempersiapkan software web design (pra instalasi, instalasi dan cara mengaktifkan)

8. Jawaban

- a. Download / copy software yang diperlukan dari internet
- b. Simpan dalam cd / flashdisk
- c. Cari file SETUP.exe , selanjutnya doubleklik, klik next dan ikuti petunjuk
- d. seterusnya, hingga ada tampilan FINISH.
- e. Masukkan serial number jika diperlukan

9. Instrumen Penilaian

Kriteria	Skor
Jawaban Benar dan Urut	4
Jawaban Benar	3
Jawaban Tidak Benar	2
Tidak Mengerjakan	1
Total Skor	

Skor maksimal = 4

$$\text{Nilai untuk menguji indikator tersebut} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 10$$

Guru Pembimbing

Novi Setiaji Panuntun, S.Kom.
NBM. 1031285

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016



SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN
Jl. Tentara Pelajar No. 12 Jumbeng Tamanagung Muntilan 56413
Phone : (0293) 585487 Website : <http://www.smkmuh2muntilan.sch.id>
E-Mail :smk_muh2mtl@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA

(RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah 2 Muntilan
Program Keahlian	:	Teknik Komputer & Jaringan
Mata Pelajaran	:	Desain Web
Kelas / Semester	:	XI / 3
Standar Kompetensi	:	Desain Web Statis dan Dinamis
Kompetensi Dasar	:	4. Pengenalan perintah/tag html
Indikator	:	2.1. Menjelaskan tag2 html 2.2. Menggunakan tag2 html 2.3. Membuat contoh lain dari penggunaan tag html
Alokasi Waktu	:	4 X 45 Menit

JJ. Tujuan Pembelajaran

11. Menjelaskan tag-tag / perintah-perintah yang terdapat dalam Bahasa pemrograman HTML
12. Menggunakan / mengaplikasikan tag-tag HTML dalam pembuatan program HTML (web design)

KK. Materi Pembelajaran

4. Menjelaskan tag2 html
5. Menggunakan tag2 html
6. Membuat contoh lain dari penggunaan tag html

LL. Metode Pembelajaran

13. Ceramah
14. Demonstrasi
15. Praktik

MM. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 2

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka KBM dengan salam• Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran• Menyampaikan tujuan pembelajaran.• Menyampaikan garis besar pembelajaran yang akan disampaikan.	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan tentang tag-tag / perintah yang ada dalam Bahasa pemrograman html.• Guru memberi contoh penggunaan tag-tag / perintah dalam Bahasa pemrograman html.• Guru mempersilahkan siswa mengajukan pertanyaan.• Guru memberi tanggapan terhadap pertanyaan siswa.• Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor).	70 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah disampaikan.• Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari.• Menyampaikan materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.• Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	10 Menit

Pertemuan 3

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka KBM dengan salam	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Menyampaikan garis besar pembelajaran yang akan disampaikan. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan langkah-langkah penggunaan tag-tag dalam Bahasa pemrograman html. • Siswa dengan dibimbing oleh guru melakukan pengetikan / pembuatan program html. • Guru mempersilahkan siswa mengajukan pertanyaan. • Guru memberi tanggapan terhadap pertanyaan siswa. • Guru sebagai fasilitator: mengamati, memantau dan menilai kegiatan siswa (memberikan penilaian afektif dan psikomotor). 	70 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah disampaikan. • Bersama siswa menyimpulkan dari materi pokok yang telah dipelajari. • Menyampaikan materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. • Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. 	10 Menit

NN.Sumber Belajar

5. Modul : **Terlampir**

OO. Media Pembelajaran

1. LCD Projector.
2. Screen Projector.
3. Broadmaker.

PP. Penilaian

6. Teknik Penilaian

- Tes tertulis
 - Praktik
10. Bentuk Instrumen
- Uraian
 - Tugas
10. Soal Instrumen : **Terlampir**
11. Instrumen Penilaian

Pertemuan 3

No	Pertanyaan	Poin Max	Perolehan Poin
1	Jelaskan yang dimaksud dengan HTML!	10	
2	Tuliskan Simbol markup yang digunakan oleh HTML!	5	
3	Tuliskan contoh format penulisan tag HTML!	5	
4	Apa yang dimaksud dengan Elemen HTML, dan berikan contohnya	15	
5	Apa yang dimaksud dengan Atribut HTML, dan berikan contohnya	15	
Jumlah Total		50	
<i>Nilai Akhir = Jumlah Total x 2</i>			

Pertemuan 4

No	Instrumen	Skor				Nilai
		4	3	2	1	
1	Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan pada lembar kerja NotePad kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!					
Total Skor						

Skor maksimal = 4

Nilai untuk menguji indikator tersebut = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 10$

Kriteria Skor

Kriteria 4	Menuliskan semua kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML dengan benar.
Kriteria 3	Menuliskan semua kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML.
Kriteria 2	Menuliskan sebagian kode HTML pada lembar kerja NotePad dan menyimpan dalam bentuk file HTML dengan benar.
Kriteria 1	Tidak mengerjakan tugas

Guru Pembimbing

Novi Setiaji Panuntun, S.Kom.
NBM. 1031285

Muntilan, September 2015

Mahasiswa

Rizki Gani Saputra
NIM. 12520244016

Pertemuan 2

1. Pengertian HTML

HTML atau Hypertext Markup Language merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Sebenarnya, dokumen HTML hanyalah sebuah dokumen teks biasa dan disebut sebagai Markup Language yakni bahasa yang mengandung tanda (tag) tertentu yang digunakan untuk mengatur format tampilan suatu dokumen. Simbol markup yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>).

HTTP atau Hypertext Transfer Protocol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke browser (Internet Explorer, Netscape Navigator, NeoPlanet, dll). Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web.

Untuk membuat dokumen HTML hanya dibutuhkan sebuah aplikasi teks editor biasa. Namun sekarang ini di pasaran terdapat banyak sekali HTML authoring (software yang digunakan untuk membuat atau mendesain halaman web). Tetapi tanpa mengetahui dasar-dasarnya Anda tidak akan memperoleh hasil yang maksimal. Mengapa? Karena walaupun software-software tersebut semakin menawarkan kemudahan dalam membuat halaman web, tetapi biasanya seseorang masih perlu untuk mengedit halaman web tersebut secara manual. Terutama untuk halaman web yang sangat kompleks.

Dalam tutorial ini Anda akan kami ajak untuk mengetahui dasar-dasar dari desain web. Yang dibutuhkan hanya sebuah word processor. Anda bisa menggunakan Notepad, WordPad, MS Word atau yang lainnya. Tapi yang paling mudah adalah menggunakan Notepad. Setelah anda memahami betul semua tag-tag dasar html, diakhir nanti kita akan belajar membuat halaman web dengan menggunakan web tool.

1.1. Pengertian Tag pada HTML

Sebagai sebuah bahasa markup, HTML membutuhkan cara untuk memberitahu web browser bagaimana suatu text ditampilkan. Apakah text itu ditulis sebagai sebuah paragraf, list, atau sebagai link? Dalam HTML, tanda ini dikenal dengan istilah tag. Hampir semua tag dalam HTML ditulis secara berpasangan, tag pembuka dan tag penutup, dimana objek yang dikenai perintah tag berada di antara tag pembuka dan tag penutup. Objek disini dapat berupa text, gambar, maupun video. Penulisan tag berada di antara dua kurung siku.

Format penulisan tag HTML: **<tag_pembuka>**objek yang dikenai perintah tag**</tag_penutup>**

Contohnya jika kita ingin membuat suatu text dalam sebuah paragraf di tulis tebal atau miring, dalam HTML dapat ditulis sebagai berikut:

Ini adalah sebuah paragraf. *Hanya kumpulan beberapa kalimat*. Paragraf ini terdiri dari **3 kalimat**.

Hasil dari sebagian kode HTML diatas, diterjemahkan oleh browser menjadi: Ini adalah sebuah paragraf. Hanya kumpulan beberapa kalimat.

Paragraf ini terdiri dari 3 kalimat.

Tag *<i>* pada kode HTML diatas memberikan perintah kepada browser untuk menampilkan text secara garis miring (i, singkatan dari italic), dan tag **** untuk menebalkan tulisan (b, singkatan dari bold).

Contoh tag: `<p> Ini adalah sebuah paragraf </p>`

`<p>` adalah tag pembuka, dalam contoh ini `p` adalah tag untuk paragraph `</p>` adalah tag penutup paragraf. Perbedaannya dengan tag pembuka terletak dari tanda backslash(/)

Jika kita lupa memberikan penutup tag, umumnya browser akan “memaafkan” hal ini dan tetap menampilkan hasilnya seolah-olah kita menuliskan tag penutup. Walaupun hal ini memudahkan kita, namun tidak disarankan.

HTML tidak case-sensitif, dalam artian `<p>` sama dengan `<P>`. Pada awal kemunculan HTML, programmer menggunakan huruf besar untuk seluruh tag, agar membedakan dengan text yang berupa isi dari web. Namun varian HTML, XHTML mewajibkan huruf kecil untuk semua tag. Oleh karena itu disarankan menggunakan huruf kecil dalam penulisan tag.

1.2. Pengertian Elemen pada HTML

Elemen adalah isi dari tag yang berada diantara tag pembuka dan tag penutup. Seperti contoh diatas, “Ini adalah sebuah paragraf” adalah element dari tag `<p>`. Elemen tidak hanya berisi text, namun juga bisa tag lain.

Contoh elemen:

`<p> Ini adalah sebuah paragraf </p>`

Dari contoh diatas, Ini adalah sebuah `paragraf` merupakan elemen dari tag `<p>`.

1.3. Pengertian Atribut pada HTML

Atribut adalah informasi tambahan yang diberikan kepada tag. Informasi ini bisa berupa instruksi untuk warna dari text, besar huruf dari text, dll.

Setiap atribut memiliki pasangan nama dan nilai (value), dan ditulis dengan `name="value"`. Value diapit tanda kutip, boleh tanda kutip satu (,) atau dua (“)

Contoh attribut :

`ini adalah sebuah link`

href adalah nama dari atribut, dan http://www.duniaikom.com adalah value atau nilai dari atribut tersebut. Tidak semua tag membutuhkan atribut, tapi anda akan sering melihat sebuah tag memiliki atribut, terutama atribut id dan class yang terutama dibutuhkan dalam manipulasi halaman web menggunakan CSS maupun JavaScript.

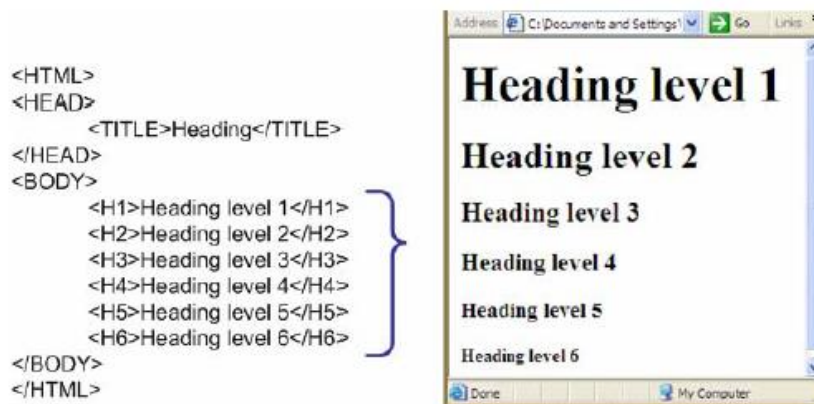
2. Macam-macam Tag dalam HTML

2.1. Heading

Heading adalah sekumpulan kata yang menjadi judul atau subjudul dalam sebuah dokumen HTML. Heading berbeda dengan tag `<TITLE>`.

HTML menyediakan enam (6) tingkatan heading, dimana heading level 1 (`<H1>`) adalah yang terbesar dan heading level 6 (`<H6>`) adalah yang terkecil.

Contoh :



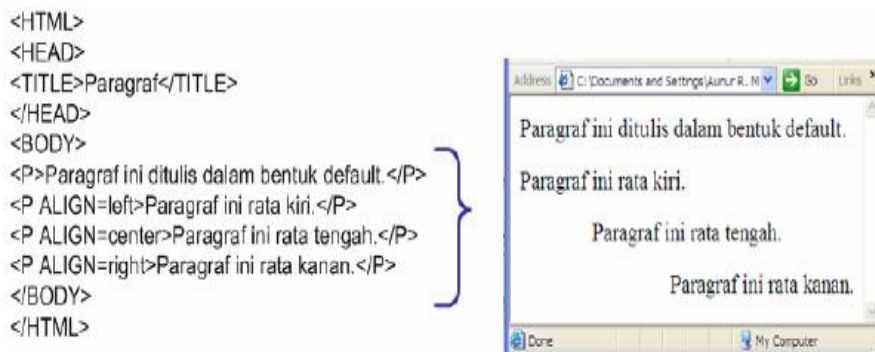
2.2. Paragraf

Paragraf dalam HTML dibuat dengan tag `<P>`. Tag ini akan membuat baris baru dengan menyisipi satu baris kosong. Penulisan isi paragraf diapit oleh `<P>` dan `</P>`.

Contoh : `<p>Ini adalah sebuah paragraf</p>`

Pengaturan posisi paragraf dapat dilakukan dengan atribut `ALIGN` yang diikuti dengan posisi yang diinginkan, yaitu `left` untuk rata kiri, `center` untuk rata tengah horizontal dan `right` untuk rata kanan.

Contoh : `<p align="center">Ini adalah sebuah paragraf</p>`

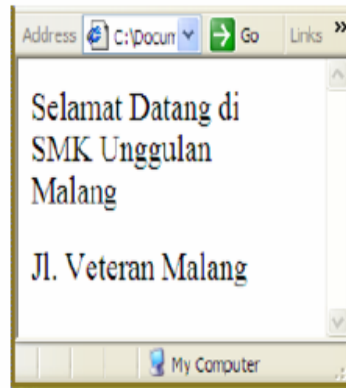


2.3. Line Break

Line break digunakan untuk menuliskan teks pada baris berikutnya. Line break dibuat dengan tag tunggal
. Tag ini akan membuat baris baru tanpa memberi baris kosong sebagaimana pada tag <P>.

Contoh :

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Line Break</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  Selamat Datang di
  <BR>SMK Unggulan
  <BR>Malang
  <P>Jl. Veteran Malang
</BODY>
</HTML>
```



2.4. List

Daftar/list adalah merupakan kumpulan teks yang disusun sedemikian rupa sehingga item-item yang ada memiliki nomor urut atau bisa juga berupa tanda-tanda khusus/symbol.

Tag list tersebut dapat ditambahkan atribut TYPE dengan nilai:

Disc : Bulatan hitam (●)

Square : Kotak (■)

Circle : Bulatan kosong (○)

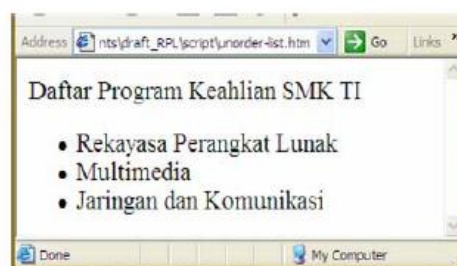
Macam-macam List

1. Unordered List

Unordered list digunakan untuk membuat daftar item tidak berurutan.

Contoh :

```
<BODY>
Daftar Program Keahlian SMK TI
<UL>
  <li>Rekayasa Perangkat Lunak
  <li>Multimedia
  <li>Jaringan dan Komunikasi
</UL>
</BODY>
```



2. Ordered List

Ordered list digunakan untuk membuat daftar secara berurutan.

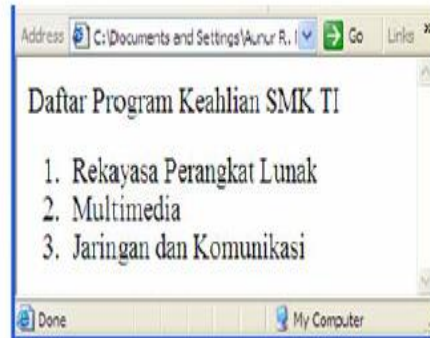
Contoh :

```

<BODY>
Daftar Program Keahlian SMK TI
<OL>
<li>Rekayasa Perangkat Lunak
</li>Multimedia
</li>Jaringan dan Komunikasi
</OL>

</BODY>

```



2.5. Font

Font `` Digunakan untuk mengatur huruf dokumen HTML. Tag FONT mempunyai atribut, yaitu:

SIZE, digunakan untuk mengatur ukuran font.

FACE, digunakan untuk mengatur jenis atau nama font.

COLOR, digunakan untuk mengatur warna font.

Contoh :

```

<BODY>
<FONT SIZE=3>Selamat</FONT><BR>
<FONT SIZE=5 FACE="verdana">Selamat</FONT><BR>
<FONT SIZE=7 FACE="arial" COLOR="blue">Selamat</
FONT>
</BODY>

```



2.6. Image

Untuk menambah gambar digunakan tag ``. Tag `` mempunyai atribut :

- **Src**, merujuk URL atau direktori file gambar
- **Align**, Posisi teks di sekitar gambar, nilainya adalah TOP, MIDDLE, BOTTOM, LEFT, RIGHT
- **Width**, Lebar gambar dalam pixel
- **Height**, Tinggi gambar dalam pixel
- **Alt**, Menampilkan teks pengganti gambar jika gambar tidak dapat ditampilkan.

Contoh :

```

<br/>Nama Gambar : Gambar.jpg

```

2.7. Tabel

Tabel sangat penting artinya dalam desain web. Karena dengan menggunakan tag table Anda dapat membuat halaman web "terbagi" pada beberapa kolom atau baris. Contohnya seperti pada halaman web yang sedang Anda baca ini.

Terdapat tiga tag atau elemen utama yang digunakan dalam pembuatan tabel :

1. <TABLE>

Terdiri dari atribut :

- **align** - perataan : rata kiri (left), tengah (center) atau kanan (right).
- **bgcolor** - warna latar belakang (background) dari tabel.
- **border** - ukuran lebar border tabel (dalam pixel).
- **cellpadding** - jarak antara isi cell dengan batas cell (dalam pixel).
- **cellspacing** - jarak antar cell (dalam pixel).
- **width** - ukuran tabel dalam pixel atau percent.

Contoh :

```
<TABLE align="center" bgcolor="#0000FF" border="2" cellpadding="5" cellspacing="2" width="90%">
```

2. <TH>

Tag ini digunakan untuk membuat Judul kolom (pada tabel). Terdiri dari atribut:

- **align** - perataan
- **background** - image yang digunakan sebagai latar belakang dari kolom.
- **bgcolor** - warna latar belakang
- **colspan** - lihat gambar contoh
- **height** - ukuran tinggi cell dalam pixels.
- **nowrap** - membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris.
- **rowspan** - lihat gambar contoh
- **valign** - perataan vertikal :top, middle atau bottom.
- **width** - ukuran kolom dalam pixel atau persen.

3. <TR>

Tag ini digunakan untuk membuat baris baru (pada tabel). Terdiri dari atribut:

- **align** - perataan : rata kiri (left), tengah (center) atau kanan (right).
- **bgcolor** - warna latar belakang dari baris.
- **valign** - perataan vertikal : top, middle atau bottom.

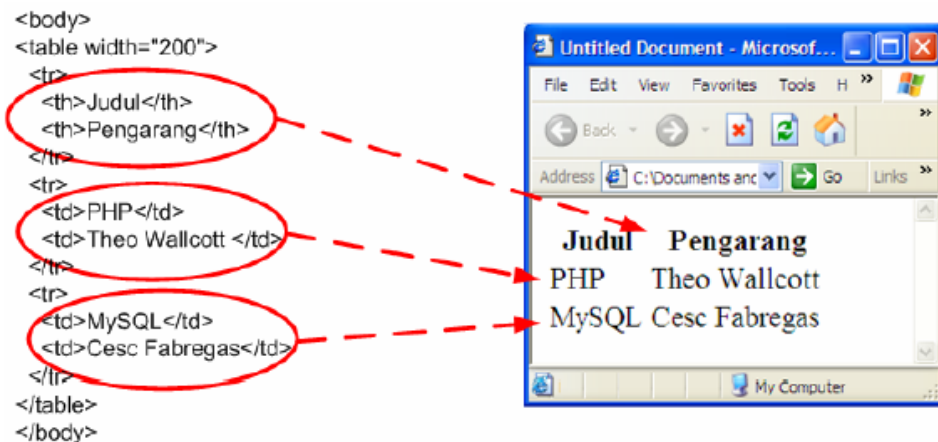
4. <TD>

Tag ini digunakan untuk membuat kolom baru pada tabel. Terdiri dari atribut :

- **align** - perataan

- **background** - image yang digunakan sebagai latar belakang dari kolom.
- **bgcolor** - warna latar belakang
- **colspan** - lihat gambar contoh
- **height** - ukuran tinggi cell dalam pixels.
- **nowrap** - membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris.
- **rowspan** - lihat gambar contoh
- **valign** - perataan vertikal :top, middle atau bottom.
- **width** - ukuran kolom dalam pixel atau persen.

Contoh Penggunaan Tabel :



2.8. Link

Link merupakan pautan untuk membuka atau memanggil halaman web atau file tertentu.

Link dapat dibuat dengan memberi perintah tag anchor <A>. Anchor memiliki beberapa atribut, diantaranya **HREF** yang berfungsi untuk membuat link ke dokumen HTML tertentu dan **NAME** yang berfungsi untuk memberi tanda/nama titik tertentu pada dokumen HTML yang sama.

```
<BODY>
DAFTAR LINK
<menu>
<li><a href="heading.htm" title="Heading">Heading</a>
<li><a href="paragraf.htm" title="Paragraph">Paragraph</a>
<li><a href="linebreak.htm" title="Line Break">Line Break</a>
<li>Ordered List
<li>Unordered List
</menu>
</BODY>
```



DAFTAR ALAMAT MESIN PENCARI

<menu>

Google

Yahoo

Altavista

</menu>

Pertemuan 3

Pembuatan Program HTML

Tulisan Sederhana
<pre><html> <head><title>Contoh HTML</title> </head> <body> Ini Adalah Contoh Sederhana HTML </body> </html></pre>
Heading
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Heading</TITLE> </HEAD> <BODY> <H1>Heading level1</H1> <H2>Heading level2</H2> <H3>Heading level3</H3> <H4>Heading level4</H4> <H5>Heading level5</H5> <H6>Heading level6</H6> </BODY> </HTML></pre>
Ukuran FONT
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Font Size</TITLE> </HEAD> <BODY> ukuran font 1 ukuran font 2 ukuran font 3 ukuran font 4 ukuran font 5 ukuran font 6 ukuran font 7 </BODY> </HTML></pre>
Paragraf
<pre><HTML> <HEAD> <TITLE>Paragraf</TITLE> </HEAD> <BODY> <P ALIGN="right">Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </P> <P ALIGN="center"> Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang</pre>

<p>dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut.</p> <pre></P> <P ALIGN="left">Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </P> </BODY> </HTML></pre>
Jenis FONT
<pre><HTML> <HEAD> <TITTLE>Jenis font</TITTLE> </HEAD> <BODY> <P> Arsenal, contoh font arial </P> <P> Arsenal, contoh font verdana </P> <P> Arsenal, contoh font Bodoni MT Black</P> </BODY> </HTML></pre>
Warna FONT
<pre><HTML> <HEAD> <TITTLE>Warna font</TITTLE> </HEAD> <BODY> <P> Arsenal, Juara piala FA</P> <P> Arsenal, The Best</P> <P> Arsenal, Top Bgt</P> </BODY> </HTML></pre>
Blockquote
<pre><HTML> <HEAD> <TITTLE>Blockquote</TITTLE> <BODY> <H2>Aspek dalam Interface</H2> <BLOCKQUOTE>Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat akses-akses penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </BLOCKQUOTE> </BODY> </HTML></pre>
Hyperlink
<pre><html> <head><title>Membuat Hyperlink ke halaman 2 & 3</title> </head> <body></pre>

```
<p align="center"><font size="6" color="green">Ini adalah halaman 3</font>
<a href=hal2.html>Halaman 2</a>
<a href=hal3.html>Halaman 3</a>
</p>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head><title>Halaman 2</title>
</head>
<body>
<p align="center"><font size="6" color="red">Ini adalah halaman 2</font>
<a href=hal1.html>Halaman 1</a>
<a href=hal3.html>Halaman 3</a>
</p>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head><title>Halaman 3</title>
</head>
<body>
<p align="center"><font size="6" color="blue">Ini adalah halaman 3</font>
<a href=hal1.html>Halaman 1</a>
<a href=hal2.html>Halaman 2</a>
</p>
</body>
</html>
```

Begin Row

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Begin Row</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P>Dalam perancangan suatu antarmuka terdapat
<BR>akses-akses penting yang harus diperhatikan.</br>
<BR>Aspek-aspek tersebut akan sangat menunjang</br>
<BR>dalam hasil dari perancangan perangkat lunak tersebut. </br>
</P>
</BODY>
</HTML>
```

Ordered List

```
<HTML>
<HEAD>
<TITTLE>Ordered List</TITTLE>
</HEAD>
<BODY>
Urutan mobil berdasar peminat :
<OL>
<LI>Mercedest Benz
<LI>BMW
<LI>Honda
<LI>Hyundai
</OL>
</BODY>
</HTML>
```

Unordered List

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITTLE>Ordered List</TITTLE>
</HEAD>
<BODY>
Urutan mobil berdasar peminat :
<UL TYPE="square">
<LI>Mercedest Benz
<LI>BMW
<LI>Honda
<LI>Hyundai
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

Membuat Tabel

```
<html>
<head>
<title>Tabel</title>
</head>
<body>
<table width="902" border="1" >
<caption>seputar liga italia</caption>
<tr>
<th>nama klub</th>
<th>berita</th>
</tr>
<tr>
<td>Ac milan</td>
<td>Ac milan mengalahkan Intermilan di semifinal liga champion</td>
</tr>
<tr>
<td>Juventus</td>
<td>Juventus juara liga italia musim 2002/2003</td>
</tr>
<tr>
<td>Roma</td>
<td>Roma akan berhadapan dengan Milan di final copa italia</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Table ALIGN dan WIDTH

```
<html>
<head>
<title>Tabel dengan width dan align</title>
</head>
<body>
<table width="88%" height="210" border="1">
<tr>
<td width="30%" height="110" valign="top">lihatlah
valign="top"<br>
jangan kamu malu pada sesuatu yang tidak kamu ketahui
```

```

</td>
<td width="34%" height="110" valign="middle">bandingkan
dengan valign="middle";<br>
</td>
<td width="36%" height="110" valign="bottom">bagaimana dengan
valign="bottom";<br>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table CELSPACING dan CELLPADDING

```

<html>
<head>
<title>cellspacing dan cellpadding</title>
</head>
<body>
<table width="85%" border="3" cellspacing="5" cellpadding="5">
<tr>
<td width="43%">baris 1, kolom 1</td>
<td width="57%">baris1, kolom 2</td>
</tr>
<tr>
<td>baris 2, kolom 1</td>
<td>baris 2, kolom 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table COLSPAN dan ROWSPAN

```

<html>
<head>
<title>colspan dan rowspan</title>
</head>
<body>
<table width="85%" border="3" cellspacing="5" cellpadding="5">
<tr>
<td width="43%" rowspan="2">baris 1, kolom 1 <p>baris 2, kolom 1</td>
<td width="57%">baris 1, kolom 1</td>
</tr>
<tr>
<td width="57%">baris 2, kolom 2</td>
</tr>
<tr>
<td width="100%" colspan="2">baris 3, kolom 1 <p> baris 3, kolom 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Table COLOR

```

<html>
<body>
<table width="100%" border="3" cellpadding="5" cellspacing="5"
bordercolor="#FF0000">

```

```

<tr>
<td width="50%" bgcolor="#808080">&nbsp;</td>
<td width="50%">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td width="50%">&nbsp;</td>
<td width="50%" bgcolor="#008080">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
<table width="100%" border="3" cellpadding="5" cellspacing="5"
bordercolorlight="008080"
bordercolordark="800080">
<tr>
<td width="100%">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Input Teks

```

<html>
<head>
<TITLE>form input dengan textbox</TITLE>
<body>
<p>Rancangan awal BUKU TAMU</p>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="2">
<tr>
<td width="11%">Nama</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" name="nama" size="20"></td>
</tr>
<tr>
<td width="11%" height="22">Alamat</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" value="jember" name="alamat"
size="20"></td>
</tr>
<tr>
<td width="11%">Sekolah</td>
<td width="3%">:</td>
<td width="86%"><input type="text" name="sekolah" size="20"></td>
</tr>
</table>
</body>
</head>
</html>

```

Input Checkbox

```

<html>
<head>
<title>Check Box</title>
</head>
<body>
<p>Berikan poling !</p>
<p>Daftar mobil</p>

```

```
<p>
<input type="checkbox" name="c1" checked>mercedes<br>
<input type="checkbox" name="c2" checked>bmw<br>
<input type="checkbox" name="c3" checked>honda<br>
<input type="checkbox" name="c4" checked>toyota
</p>
</body>
</html>
```

Input Radio Button

```
<html>
<head>
<title>Radio Button</title>
</head>
<body>
<p>berikan pilihan Anda</p>
<p>Rentang Usia</p>
<p>
<input type="radio" value="v1" checked name="R1">15 tahun<br>
<input type="radio" value="v2" checked name="R1">15-19 tahun<br>
<input type="radio" value="v3" checked name="R1">19-25 tahun <br>
<input type="radio" value="v4" checked name="R1">25-30 tahun<br>
</p>
</body>
</html>
```

Soal Pertemuan 2

6. Jelaskan yang dimaksud dengan HTML!
7. Tuliskan Simbol markup yang digunakan oleh HTML!
8. Tuliskan contoh format penulisan tag HTML!
9. Apa yang dimaksud dengan Elemen HTML, dan berikan contohnya.
10. Apa yang dimaksud dengan Atribut HTML, dan berikan contohnya.

Jawaban Soal Pertemuan 2

6. HTML adalah bahasa standard dalam pembuatan website. Sebuah website
7. Simbol markup yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>) *Microsoft Word, Word Pad atau NotePad.*
8. Format penulisan tag HTML: **<tag_pembuka>**objek yang dikenai perintah tag**</tag_penutup>**
9. Elemen adalah isi dari tag yang berada diantara tag pembuka dan tag penutup.

Contoh elemen:

`<p> Ini adalah sebuah paragraf </p>`

Dari contoh diatas, Ini adalah sebuah `paragraf` merupakan elemen dari tag `<p>`.

10. Atribut adalah informasi tambahan yang diberikan kepada tag. Informasi ini bisa berupa instruksi untuk warna dari text, besar huruf dari text, dll.


Contoh attribut :

`ini adalah sebuah link`

href adalah nama dari atribut, dan `http://www.duniaikom.com` adalah value atau nilai dari atribut tersebut.

Tugas Praktikum Pertemuan 3

Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan pada lembar kerja NotePad kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!

	Jurusan : TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK MUHAMMADIYAH 2 MUNTILAN				
	LAB SHEET PEMROGRAMAN WEB				
	Smtr 1-XII	<i>Pembuatan Web Dasar</i>			Instruktur : Rizki Gani S
	No Jobsheet: 1	Revisi : 00	Tgl. September 2015		2 x 45 Menit

5. Tujuan

- c. Siswa dapat membuat Web dengan perintah-perintah HTML
- d. Siswa dapat menyebutkan langkah-langkah menyimpan dokumen dalam bentuk HTML

6. Prosedur Percobaan

- e. Siapkan komputer yang akan digunakan untuk praktikum
- f. Perhatikan langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru
- g. Mempraktikkan langkah-langkah yang didemonstrasikan oleh guru
- h. Kerjakan tugas yang diinstruksikan oleh guru

7. Kajian Teori Singkat

c. Pengertian HTML

HTML adalah HyperText Markup Language file teks yang berisi instruksi/script kepada web browser untuk menampilkan suatu tampilan grafis dari sebuah halaman web.

d. Unsur-unsur HTML

4) Tag

Tag Adalah teks khusus (markup) berupa dua karakter "<" dan ">" yang merupakan cara untuk memberitahu web browser bagaimana suatu text ditampilkan.

Tag dalam HTML ditulis secara berpasangan, tag pembuka dan tag penutup, dimana objek yang dikenai perintah tag berada di antara tag pembuka dan tag penutup.

<tag_pembuka>objek yang dikenai perintah tag</tag_penutup>

5) Elemen

Elemen adalah isi dari tag yang berada diantara tag pembuka dan tag penutup.

Contoh elemen:

`<p> Ini adalah sebuah paragraf</p>`

Dari contoh diatas, "Ini adalah sebuah paragraf" merupakan elemen dari tag `<p>`.

6) Atribut adalah informasi tambahan yang diberikan kepada tag. Informasi ini bisa berupa instruksi untuk warna dari text, besar huruf dari text, dll.

Setiap atribut memiliki pasangan nama dan nilai (value), dan ditulis dengan `name="value"`. Value diapit tanda kutip, boleh tanda kutip satu (,) atau dua (")

Contoh atribut :

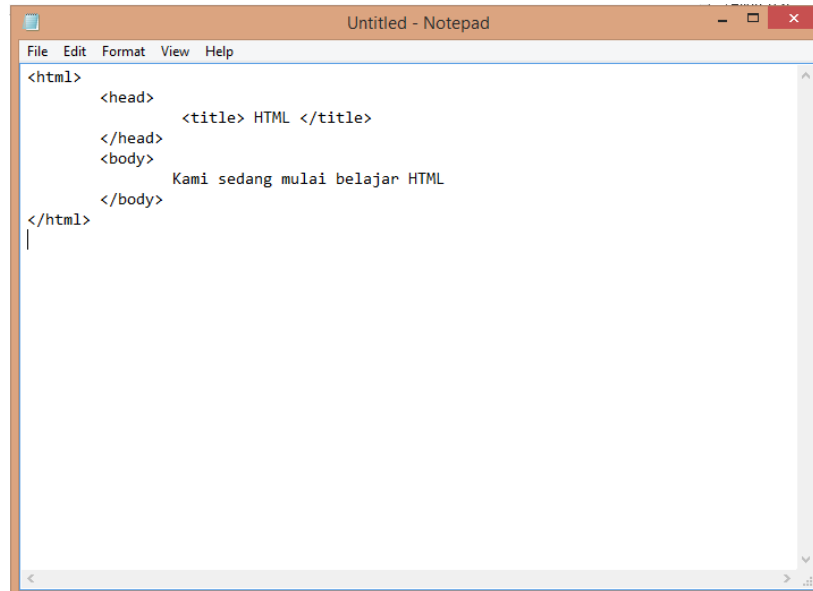
`Ini adalah sebuah paragraf`

Dari contoh diatas, size adalah nama atribut dan "5" merupakan value atau nilai dari atribut tersebut.

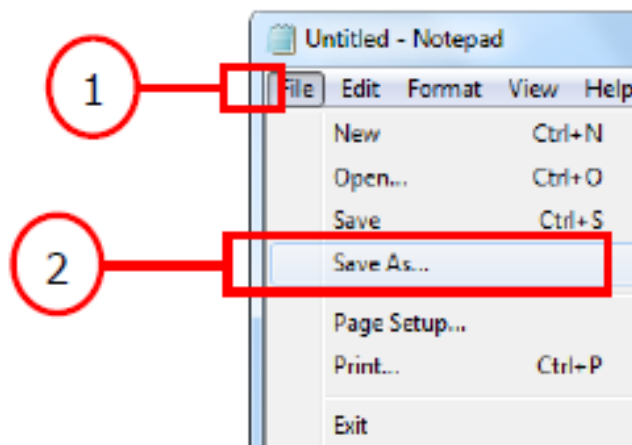
8. Langkah Kerja

Sebelum membuat halaman web sebaiknya kita harus memahami struktur dasar HTML terlebih dahulu, untuk membuat struktur dasar HTML ikuti langkah berikut ini.

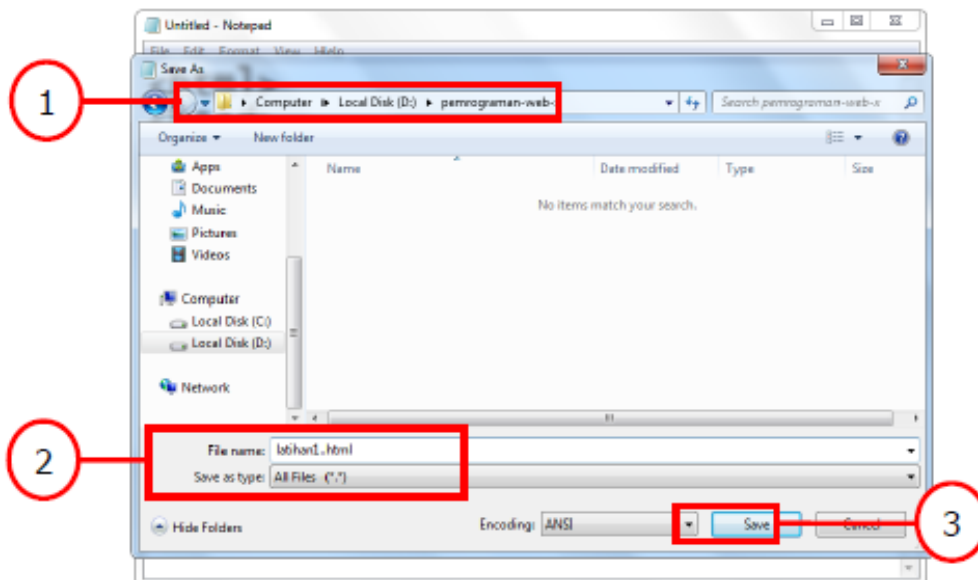
7. Klik Start klik All Program klik Accessories klik Notepad.
8. Lalu ketikkan struktur dasar HTML pada Notepad, seperti gambar berikut ini.



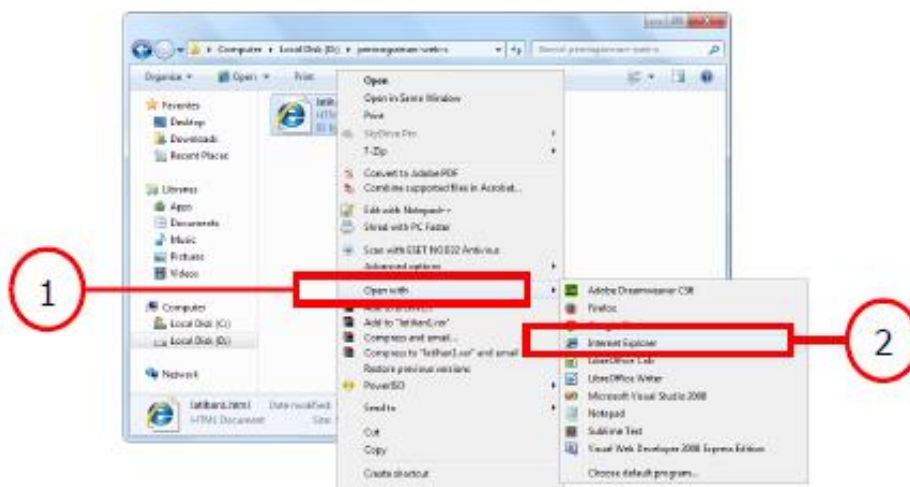
9. Jika sudah kemudian simpan dokumen HTML tersebut dengan cara, klik menu **File** pilih **Save As...**



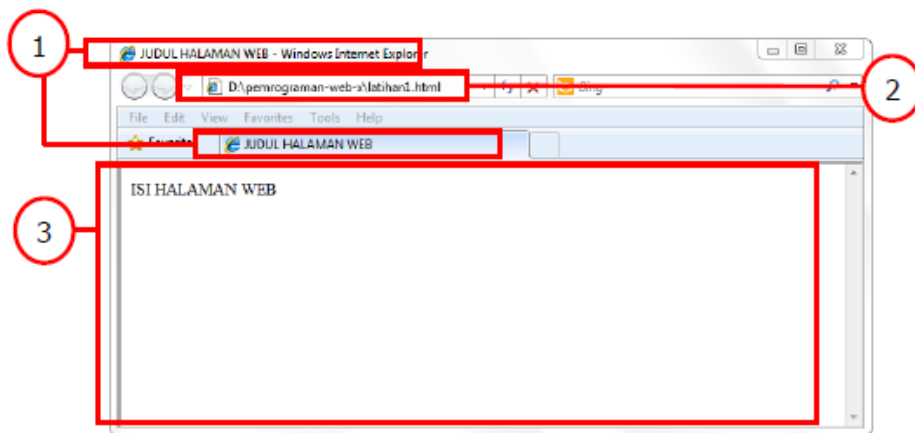
10. Maka akan tampil dialog **Save As** seperti gambar berikut ini.



11. Selanjutnya buka file **latihan1.html** tersebut menggunakan **browser** misalkan **Internet Explorer**. Dengan cara klik kanan pada file tersebut pilih **open with** pilih **Internet Explorer** seperti gambar berikut ini



12. Maka browser **Internet Explorer** akan terbuka dan menampilkan file HTML seperti gambar berikut ini.



Keterangan :

4. Bagian yang di tunjukkan nomor 1 adalah Judul Web yang merupakan sebuah tulisan yang terdapat pada struktur HTML diantara tag <title> JUDUL HALAMAN WEB</title>
5. Bagian yang di tunjukkan nomor 2 adalah URL web atau lokasi file html
6. Bagian yang di tunjukkan nomor 3 adalah Isi Web yang merupakan sebuah tulisan yang terdapat pada struktur HTML diantara tag <body> ISI HALAMAN WEB</body>

Catatan :

Jika pada saat klik kanan pilih **open with** tidak ada **Internet Explorer** maka boleh memilih browser yang lain.

6. Tugas

Tulis kembali kode HTML yang ditampilkan kemudian simpan dalam bentuk HTML dalam satu folder dengan nama kalian masing-masing!

Sumber Pustaka: internet