PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB KELAS X JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL) DI SMK N 1 KEBUMEN

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

oleh

Iftah Khoiriyah

5302410128

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN

Penulis menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah

Semarang, Januari 2015

Pembuat Pernyataan,

Iftah Khoiriyah

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Penerapan Metode Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di SMK N 1 Kebumen"** ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 26 November 2014

Panitia Penguji Skripsi:

Ketua

Drs. Suryono, M.T.
NIP. 195503161985031001

Sekretaris

Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Penguji I

Anggraini Mulwinda, S.T., M.Eng.
NIP. 197812262005012002

Penguji II

Dr. Ir. Subiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197411232005011001

Penguji III/ Pembimbing

Drs. Hemy Ananta, M.Pd
NIP. 195907051986011002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd.
NIP. 196602151991021001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *"Katakanlah, sesungguhnya Sholatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Alloh, Tuhan seluruh Alam"* (Q.S Al-An'am : 162).
2. *"If someone can do something, then its possible to me to do the something"*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Ayahanda H. Mustolih Chanafi dan ibunda Safinatun yang tercinta. Beliau berdua adalah penyemangat terbesarku dalam menyelesaikan skripsi ini. Doa yang senantiasa mereka berikan tanpa pamrih, perhatian yang begitu besar, dan harapan-harapan mereka agar anaknya meraih masa depan yang cemerlang dengan berbekal ilmu yang telah didapatkan. Semoga Allah SWT memberikan kesempatan kepada penulis untuk membahagiakan mereka berdua dan membuat mereka bangga.
2. Kakakku Mba Yuliati Rohmah dan suami Mas Irfangi, Mba Nurhidayati Rohmah dan Mas Miftah, terima kasih atas support dan materi yang telah diberikan sehingga skripsi ini berjalan dengan lancar. Keponakanku M. Iqbal Al-Ghifari, M. Hukma Shobiyya, M. Sabilillah, M. Basyar Kamal, keponakan-keponakan tante yang gemesin dan selalu jadi alasan tante tertawa dan tersenyum bahagia, para jagoan tante yang membuat tante rindu.
3. Teman-temanku angkatan 2010, Fartin, Arum, Wita, Untari, Isna, Fauziah, Silvi, Lina, Yuni, Tutik, teman seperjuangan di pondok Nur Hafidhoh, cucu-cucu di pondok: Inung, Alif, Alfi, Kiswah, Anggi, Uut, Jeki, Shoffa, Susi, Fatma, Yeyen. Teman-teman MTs ku: Hani, Fatu, Ida, Isah, Asri. Terimakasih atas persahabatan yang tulus di antara kita.
4. Semua teman yang tidak disebutkan satu-persatu, terima kasih atas doa dan bantuannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wata'ala, karena atas segala limpahan nikmat dan kasih sayang-Nya, penulis akhirnya mampu menyelesaikan skripsi dengan judul "**Penerapan Metode Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di SMK N 1 Kebumen"** pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak bisa terlepas dari bimbingan serta bantuan baik materiil maupun moril berbagai pihak. Untuk itu izinkanlah penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Suryono, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.
3. Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T., selaku Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Henry Ananta M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan waktu dan ilmu guna menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Tim Penguji yang telah memberikan masukan terhadap kekurangan dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
7. Teman-teman PTIK angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat dan dorongan serta motivasi agar penulis bisa menyelesaikan kewajiban sebagai mahasiswa.
8. Serta semua pihak yang terlibat di dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan siapapun yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini dengan nikmat dan berkat yang melimpah. Amin.

Penulis sadar bahwa skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai upaya untuk perbaikan menuju ke arah kesempurnaan.

Semarang, Januari 2015

Penulis,

Iftah Khoiriyah

ABSTRAK

Iftah Khoiriyah. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK N 1 Kebumen.* Skripsi, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Drs. Henry Ananta, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar, pemrograman web, *explicit instruction*

Rendahnya pemahaman siswa SMK N 1 Kebumen terhadap mata pelajaran Pemrograman Web menghambat keterampilan dalam menguasai bahasa pemrograman, sehingga tingkat pencapaian hasil belajar masih di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode *explicit instruction* dapat membantu siswa SMK N 1 Kebumen kelas X RPL untuk memenuhi nilai KKM yang ditetapkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada sampel siswa SMK kelas X RPL 2 di SMK N 1 Kebumen pada bulan September. Penelitian ini terdiri dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dari penelitian ini didapat data bahwa nilai rata-rata kognitif pra siklus sebesar 56,6; siklus I sebesar 74,8; dan siklus II sebesar 78,1. Kemudian didapat nilai ketuntasan klasikal pra siklus sebesar 31,4 %; siklus I sebesar 65,7%; siklus II sebesar 85,7%. Dapat dilihat dalam tiap siklus tersebut mengalami peningkatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pemrograman web dengan metode *explicit instruction* dapat memenuhi nilai KKM yang sudah ditetapkan dan hasil belajar meningkat.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....i
HALAMAN PERNYATAN.....ii
HALAMAN PENGESAHAN.....iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....iv
KATA PENGANTAR.....v
ABSTRAK.....vii
DAFTAR ISI.....viii
DAFTAR GAMBAR.....x
DAFTAR TABEL.....xi
DAFTAR LAMPIRAN.....xii
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1.Latar Belakang.....1
1.2.Identifikasi Masalah.....5
1.3.Pembatasan Masalah.....6
1.4.Rumusan Masalah.....6
1.5.Tujuan Penelitian.....7
1.6.Manfaat Penelitian.....7
BAB II LANDASAN TEORI.....9
2.1.Kajian Pustaka.....9
2.2.Landasan Teoritis.....13
2.2.1. Hakikat Pembelajaran.....13
2.2.2. Metode Pembelajaran.....18
2.2.3. Pembelajaran Kooperatif.....19

2.2.4. *Explicit Instruction* 22
2.2.5. Pendidikan Kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak 28
2.2.6. Pembelajaran Pemrograman Web.....32
2.2.7. Hasil Belajar 33
2.3.Kerangka Berpikir.....40
2.4.Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas 42
BAB III METODE PENELITIAN.....43
3.1.Jenis Penelitian.....43
3.2.Waktu dan Tempat Penelitian 44
3.3.Desain Penelitian.....44
3.4.Prosedur Penelitian.....46
3.5.Instrumen Penelitian dan Metode Pengumpulan Data 48
3.6.Pengujian Instrumen.....53
3.7.Teknik Analisis Data.....57
3.8.Indikator Keberhasilan 58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59
4.1.Hasil Penelitian 59
4.2.Pembahasan.....76
BAB V PENUTUP.....84
5.1.Simpulan 84
5.2.Penutup.....84
DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN.....89

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1. Tujuan RPL 30

Gambar 2.2. Ruang Lingkup RPL.....31

Gambar 2.3. Skema Kerangka Berpikir 42

Gambar 3.1. Siklus Model Kemmis dan Taggart.....45

Gambar 4.1. Grafik Hasil Belajar Kognitif Prasiklus, Siklus I, Siklus II 71

Gambar 4.2. Grafik Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I dan Siklus II 72

Gambar 4.3. Grafik Hasil Belajar Afektif Siklus I dan Siklus II 74

Gambar 4.4. Grafik Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif.....75

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1. Sintaks *Explicit Instruction*.....24

Tabel 3.1. Lembar Bobot Penilaian Psikomotor Siswa 50

Tabel 3.2. Lembar Kriteria Penilaian Psikomotor Siswa.....50

Tabel 3.3. Lembar Penilaian Psikomotor Siswa 51

Tabel 3.4. Rubrik Penilaian Afektif siswa 52

Tabel 4.1. Hasil *Pre Test*.....59

Tabel 4.2. Ketuntasan Belajar *Pre Test*.....60

Tabel 4.3. Jadwal Mata Pelajaran Pemrograman Web 61

Tabel 4.4. Hasil Belajar Kognitif Siswa Prasiklus dan Siklus I.....64

Tabel 4.5. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I 65

Tabel 4.6. Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I 66

Tabel 4.7. Hasil Belajar Kognitif Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....70

Tabel 4.8. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Pada siklus I dan Siklus II.....72

Tabel 4.9. Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II.....73

Tabel 4.10. Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif 74

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Ijin Observasi 89
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian 90
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Dari SMK N 1 Kebumen 91
Lampiran 4. SK Penetapan Dosen Pembimbing 92
Lampiran 5. Instrumen Soal Uji Coba 1 93
Lampiran 6. Rekap Analisis Instrumen Soal Uji Coba 1 104
Lampiran 7. Instrumen Soal Uji Coba 2 107
Lampiran 8. Rekap Analisis Instrumen Soal Uji Coba 2 116
Lampiran 9.Silabus Pemrograman Web 119
Lampiran 10. RPP Siklus I.....122
Lampiran 11. RPP Siklus II 132
Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal *Pretest* 143
Lampiran 13. Soal *Pretest*.....145
Lampiran 14. Kisi-Kisi Soal *Postest* I.....150
Lampiran 15. Soal *Postest* I 152
Lampiran 16. Kisi-Kisi Soal *Postest* II 157
Lampiran 17. Soal *Postest* II.....159
Lampiran 18. Hasil Belajar Kognitif.....165
Lampiran 19. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I 167
Lampiran 20. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II 169
Lampiran 21. Hasil Belajar Afektif.....171
Lampiran 22. Modul Pemrograman Web “Dasar HTML dan Tabel HTML” 173
Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan 190
Lampiran 24. Lembar Bimbingan 192
Lampiran 25. Struktur Kurikulum SMK/MAK Tahun 2013/2014 193

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidkan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demrokatis serta bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003:4). Pendidikan di masa sekarang merupakan salah satu penentu kemajuan suatu negara. Negara yang memiliki anak-anak cerdas akan membantu pembangunan di masa mendatang, generasi penerus yang akan menjadi kebanggaan. Konsep pendidikan terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan yang telah dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2009:2).

Mendidik adalah memanusiakan manusia. Dengan demikian, secara mendasar dalam proses pendidikan, guru itu bukan hanya berperan sebagai "pengajar" yang *transfer of knowledge* tetapi juga "pendidik" yang *transfer of values*. Ia bukan saja pembawa ilmu pengetahuan, akan tetapi juga menjadi contoh seorang pribadi manusia (Sardiman, 2009: 138). Mencerdaskan anak

bangsa adalah tugas mulia seorang guru. Tidak hanya dibekali pendidikan, akan tetapi seorang guru juga membekali akhlak yang baik, dimulai dari diri sendiri yaitu menjadi guru yang patut dijadikan contoh oleh para muridnya. Dengan demikian siswa menjadi terarah dan tahu apa yang seharusnya mereka lakukan sebagai peserta didik. Arti peserta didik oleh seorang guru adalah seperti anak mereka sendiri. Peserta didik masih perlu dibimbing untuk mendapatkan kualitas pendidikan yang baik.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya, tidak lain bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan (Sardiman, 2009:57). Dalam proses belajar mengajar tentunya ada tenaga pengajar (guru) dan peserta didik (siswa). Untuk mencapai tujuan belajar maka diharapkan antara guru dan siswa terdapat interaksi yang baik. Peran dan cara mengajar guru sangatlah berpengaruh terhadap interakasi belajar mengajar serta hasil belajar siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk berperan aktif mengantarkan siswa-siswanya menuju tujuan pendidikan dan bertanggung jawab memberikan pengarahan supaya siswa memperoleh pemahaman sehingga hasil belajar sesuai dengan yang dicita-citakan.

Agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang optimal, maka seorang guru perlu memperhatikan metode yang hendak digunakan dalam proses belajar mengajar, karena pada dasarnya metode yang digunakan oleh seorang guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Terdapat berbagai macam metode dalam pembelajaran, namun perlu diingat bahwa tidak ada metode pembelajaran yang paling tepat dalam segala

situasi dan kondisi sehingga sebelum mengajar hendaknya memperhatikan kondisi siswa, materi yang akan diajarkan, fasilitas yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Namun dalam praktiknya, menurut Arends, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009:7) guru selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagimana untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaiamana siswa seharusnya menyelesaikan masalah. Dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa sangat diperlukan karena suasana kelas yang aktif dan kondusif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara sistematis, dan memperluas wawasan.

Dari hasil pengamatan (observasi) di SMK N 1 Kebumen, banyak siswa mengeluh karena kurang mampu menyerap informasi pembelajaran yang diberikan guru, terutama pada pembelajaran pemrograman web. Mereka cenderung belum mampu menguasai materi pemrograman web dengan baik, dikarenakan guru lebih sering memberikan catatan atau teori lebih banyak dibandingkan praktik. Lulusan siswa SMK dituntut untuk produktif, untuk itu mereka tidak hanya membutuhkan teori saja namun juga praktik. Hal ini juga dapat dilihat dari tingkat pencapaian siswa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pemrograman web SMK N 1 Kebumen, mata pelajaran pemrograman web dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) diperkenalkan untuk siswa SMK kelas X, dan akan dilanjutkan mata pelajaran yang serupa yaitu pemrograman web dinamis di kelas XII. Untuk itu, memperkenalkan pemrograman web diawal tahun ajaran baru atau kelas X dengan baik akan mempengaruhi mata pelajaran pemrograman web

selanjutnya di kelas XII. Disamping itu, siswa dikatakan tuntas dalam suatu mata pelajaran jika nilai mereka telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari hasil *pretest* siswa pada mata pelajaran pemrograman web, diperoleh nilai rata-rata 56,6 dan ketuntasan klasikal hanya 31,4 dengan 11 siswa yang tuntas. Hal ini menunjukkan mereka belum menguasai mata pelajaran pemrograman web dengan baik, karena pada dasarnya kemampuan tiap siswa itu tidak sama.

Ada berbagai macam metode dalam pembelajaran yang dapat diterapkan, antara lain Jigsaw, STAD (*Student Teams Achievement Division*), TGT (*Teams Game Tournament*), NHT (*Numbered Head Together*), TAI (*Team Assisted Individualy*), *Reciprocal Teaching*, *Explicit Instruction*, dan sebagainya. Metode apapun bisa digunakan dalam proses pembelajaran, asalkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari pemaparan di atas, dibutuhkan satu pembelajaran khusus mengenai pembelajaran pemrograman web. Pembelajaran khusus ini merupakan pembelajaran terbimbing, dengan metode pembelajaran *explicit instruction*.

Metode pembelajaran *explicit instruction* telah banyak diterapkan dalam penelitian (Khaiyali (2013), Lingli & Wannaruk (2010), Mahardika (2013), Qirana dkk (2012), Khotijah (2013), Hidayati (2012), Fudholy (2013), dan Yunita & Utomo (2012)). Hasil dalam penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah metode *explicit instruction* diterapkan.

Metode pembelajaran *explicit instructions* ini dipilih karena akan menjadikan siswa lebih aktif dan memberikan siswa pengalaman belajar yang tinggi. Di samping itu, siswa akan mendapatkan bimbingan dari guru secara bertahap, melihat bahwa siswa kurang mendapakan pelatihan sebelumnya,

sehingga setiap siswa memahami pembelajaran yang diberikan dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul skripsi *"**Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK N 1 Kebumen".***

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Mata pelajaran pemrograman web mulai diperkenalkan di kelas X, dan akan dilanjutkan lagi ke pemrograman web dinamis pada kelas XII. Hal ini secara tidak langsung siswa kelas X benar-benar harus memahami dasar dari pemrograman web, sehingga nantinya saat mereka duduk di kelas XII sudah mempunyai pemahaman yang bagus tentang pemrograman web dan akan lebih mudah mengikuti pelajaran pemrograman web dinamis.

HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan bahasa programan yang muncul pertama kali, selanjutnya muncul perkembangan CSS (*Cascading Style Sheet*). Pada dasarnya pelajaran pemrograman web membahas tentang kedua itu, yaitu HTML dan CSS. Dari struktur HTML dan CSS, hingga elemen-elemen untuk memformat halaman web. Halaman web akan sering kita jumpai saat berselancar di dunia internet, dan halaman-halaman web tersebut tentu saja melibatkan bahasa HTML maupun CSS.

Untuk memahami bahasa HTML itu tidak semua siswa akan memahami dengan mudah, walaupun HTML tingkat dasar. Berdasarkan hasil observasi di SMK N 1 Kebumen, peneliti menemukan adanya kemampuan siswa untuk

menangkap pelajaran yang berbeda beda, ada yang mudah menangkap pelajaran dengan mudah, ada yang sulit untuk menerimanya. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampak dari ini semua, nilai siswa tidak bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka di dapatkan pembatasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap 35 siswa kelas X jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 2 SMK Negeri 1 Kebumen pada mata pelajaran Pemrograman Web menggunakan metode pembelajaran *Explicit Instruction*.
2. Pengambilan data hanya dilakukan dalam pembelajaran Pemrograman Web pada materi elemen-elemen dasar HTML dan tabel HTML.
3. Data hasil penelitian adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1.4 RUMUSAN MASALAH

1. Apakah penerapan metode pembelajaran *Explicit Instruction* dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran pemrograman web kelas X RPL 2 SMK N 1 Kebumen?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X RPL 2 SMK N 1 Kebumen pada mata pelajaran pemrograman web setelah diterapkan metode pembelajaran *Explicit Instruction*?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Explicit Instruction* dalam memenuhi KKM siswa kelas X RPL 2 SMK N 1 Kebumen pada mata pelajaran pemrograman web.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan pembelajaran dengan penerapan metode *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL 2 SMK N 1 Kebumen dalam mata pelajaran pemrograman web.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Keilmuan

Penelitian ini diharapkan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pada aspek pembelajaran pemrograman web dengan menggunakan metode pembelajaran *Explicit Instruction.*

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Memperoleh suatu variasi dalam pembelajaran yang lebih variatif yaitu siswa mampu belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sebagai metode pembelajaran baru untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat Bagi Siswa

Dengan menggunakan metode *Explicit Instruction* diharapkan dapat membantu siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusisas sehingga

dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari pemrograman web yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti mengenai metode pembelajaran *Explicit Instruction* yang nantinya bisa diterapkan kepada peserta didik saat terjun di dunia pendidikan sebagai pengajar.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat menambah refrensi bagi para guru dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang penerapan metode *Explicit Instruction*dalam pembelajaran, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khaiyali (2013), Lingli & Wannaruk (2010), Mahardika (2013), Qirana dkk (2012), Khotijah (2013), Hidayati(2012), Fudholy (2013), dan Yunita & Utomo (2012). Berikut uraian dari hasil penelitian-penelitian tersebut.

Pada tahun 2013, Khaiyali melakukan penelitian yang berjudul "ESL Elementary Teachers' Use of Children's Picture Books to Initiate Explicit Instruction of Reading Comprehension Strategies". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati penggunaan buku bergambar anak-anak yang menggunakan metode *explicit instruction* dengan startegi pemahaman bacaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman menggunakan starategi *explicit instruction* lebih tinggi dari pembelajaran lain dan praktek *noninstructional*.

Selanjutnya, pada tahun 2010 Lingli & Utomo melakukan penelitian yang berjudul "The Effects of Explicit and Implicit Instruction in English Refusals". Hasil dari penelitian yang didapat adalah model *Explicit Instruction* lebih baik dibandingkan *Implicit Instruction* dilihat dari penerimaan informasi pemilihan strategi dan level formalitas bagi siswa.

Pada tahun 2013, Mahardhika melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi sari Teks Wawancara dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Explisit Instructions* Teknik

Kronologis Peristiwa pada Siswa Kelas VII I SMP Negeri 3 Ungaran". Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes prasiklus siswa dari keseluruhan aspek memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,2. Pada siklus I, hasil tes siswa rata-rata sebesar 68,97. Pada siklus II nilai rata-rata sebesar 79,78, sehingga terjadi peningkatan sebesar 10,79 atau 15,6%. Hasil tes siklus II tersebut menunjukan bahwa seluruh siswa kelas VII I yang berjumlah 32 siswa dinyatakan tuntas.Adapun perilaku siswa mengalami perubahan ke arah yang positif. Secara keseluruhan perubahan tingkah laku siswa yang dinilai dari keaktifan dan sikap siswa mengalami peningkatan ke arah yang lebih positif yaitu sebesar 14,2 % dari 75,7% pada siklus I menjadi 86,5% . Relevansi dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Explicit Instruction*. Adapun perbedaanya adalah Mahardhika mengkaji tentang pembelajaran menulis, sedangkan penelitian ini mengkaji mengenai pembelajaran pemrograman web.

Pada tahun 2012, Qirana dkk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Explicit Instruction* dalam Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Cirebon)".Dari penelitian ini mengalami peningkatan setelah metode pembelajaran *Explicit Instruction* diterapkan, yaitu peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yang telah ditentukan, dari siklus I nilai rata-rata tes formatif sebesar 67,52, siklus II sebesar 70,86, dan siklus III sebesar 78,76. Kemudian didapat gain ternormalisir siklus I sebesar 0,26; siklus II sebesar 0,10; dan siklus III sebesar 0,27.

Kemudian pada tahun 2013, Khotijah melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar dengan Model *Explicit Instruction* (pada Pokok Bahasan Penyimpanan Arsip Sistem Nomor Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah Magelang)". Hasil dari penelitiannya menunjukkan keterampilan siswa saat menggunakan metode*Explicit Instruction* lebih baik dari sebelum menggunakan metode*Explicit Instruction*. Rata-rata hasil belajar siswa pratindakan yaitu 69,17, pada siklus I meningkat menjadi 78,5, dan pada siklus II meningkat menjadi 89,3.

Pada tahun 2012, Hidayati melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar Matematika". Dari penelitian ini mengkaji tentang penelitian eksperimrn. Berdasarkan perhitungan t-tes dengan taraf signifikan = 5% diperoleh t_{hitung} = 3,216, sedangkan t_{table}=1,671. Karena t_{hitung}> t_{table} maka berarti rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan pembelajaran *Direct Instruction* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen = 77,774 dan nilai rata-rata kelas kontrol = 70,194, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Direct Instruction* efektif terhadap hasil belajar matematika materi pokok himpunan peserta didik kelas VII semester II SMP Islam Miftahul Huda kabupaten Jepara tahun ajaran 2011-2012.

Selanjutnya pada tahun 2013, Fudholy melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Langsung (*Explicit Instruction*) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Penjumlahan pada Siswa Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SLB C Budi

Nurani Kota Sukabumi)". Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penelitian dilaksanakan ada peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari nilai rata-rata tes yang diperoleh siswa tiap siklusnya naik. Nilai rata-rata pre tes 39,33, siklus I 47,33. Siklus II 60,00, siklus III 81,33. Dengan demikian, penggunaan tahapan model pembelajaran langsung (*Explicit Instruction*) dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa kelas III SLB C Budi Nurani pada mata pelajaran matematika.

Kemudian Yunita& Utomo pada tahun 2012 melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Powe Point dan Animasi Berbasis Macromedia Flash dengan Model *Explicit Instruction* pada Mata Pelajaran Desain Garfis Kelas XI IPA di SMA Negeri Yogyakarta".Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode*Explicit Instruction* pada mata pelajaran desain grafis menggunakan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 11 Yogyakarta yang diterapkan dalam materi penggunaan perangkat lunak pembuat animasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 82.37 pada tahap pre-test menjadi 89.11 pada tahap siklus I. Model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran desain grafis menggunakan media animasi berbasis *macromedia flash* dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 11 Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pada tahap pre-test 82.37, menjadi 89.11 pada siklus I, dan menjadi 93.11 pada siklus II.

2.2 Landasan Teoritis

2.2.1 Hakikat Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, sebagaimana dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2011: 18) mendefinisikan kata *pembelajara*n berasal dari kata *ajar* yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan *pembelajaran* berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.Selain itu, menurut Kimble dan Garmezy, sebagaimana dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2011: 18), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah. Menurut Trianto (2009:17), pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Menurut Rifa'i & Anni (2009: 192-193), beberapa teori beajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut.

1) Usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik.
2) Cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3) Memberikan kebiasaan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan(Trianto, 2009: 17).

2.2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut (Uno, 2006: 34). Merujuk pada tulisan Uno (2006: 35), berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli pembelajaran tentang tujuan pembelajaran.

1) Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.
2) Edwar L. Dejnozka dan David E. Kapel (1981), juga Kemp (1977) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaranmerupakan suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkret serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar.
3) Fred Percival dan Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

2.2.1.3 Karakteristik Pembelajaran

Menurut Brown, sebagaimana dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2011: 18) merinci karakteristik pembelajaran sebagai berikut.

1) Belajar adalah menguasai atau “memperoleh”.
2) Belajar adalah mengingat-ingat informasi atau keterampilan.
3) Proses mengingat-ingat melibatkan sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif.
4) Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta di dalam organisme.
5) Belajar itu bersifat permanen, tetapi tunduk pada lupa.
6) Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang ditopang dengan imbalan dan hukum.

7) Belajar adalah suatu perubahan dalam perilaku.

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya (Thobroni &Mustofa, 2011:19).

2.2.1.4 Komponen-Komponen Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar akan melibatkan berbagai komponen. Berikut komponen-komponen pembelajaran tersebut menurut Rifa'i & Anni (2009: 194-197).

1. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah instructional effect biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK (Tujuan Pembelajaran Khusus) semakin spesifik dan operasional.

2. Subyek Belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar dengan mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran pendidik perlu memilih media yang sesuai.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memaanfaatkannya.

2.2.1.5 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Menurut Bruce Weil, sebagaiman dikutip oleh Rusman (2012: 100)ada tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yaitu: *Pertama*, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. *Kedua*, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial, dan logika. *Ketiga*, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Atas dasar tiga prinsip pembelajaran tersebut, maka proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki, yang meliputi, kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal.

2.2.2 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran. Teknik adalah cara konkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Bungkus dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tersebut dinamakan model pembelajaran (Suyatno, 2009: 26).

Ada berbagai macam metode dalam pembelajaran yang dapat diterapkan. Metode apapun bisa diguankan dalam proses pembelajaran, asalkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap guru bebas menggunakan metode dalam pembelajaran yang hendak digunakan, asalkan metode tersebut dapat digunakan mencapai tujuan tanpa mengikuti tren metode yang sedang digunakan atau menjelekkan metode yang lainnya. Pada dasarnya setip metode mempunyai kelebihan dan kekurangan masing- masing, bergantung pada kondisi siswa, tujuan yang hendak dicapai, sarana, dan situasi belajar.

Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran menurut Suyatno (2009: 28-34), yaitu (1) perhatikan tujuan pembelajaran, (2) perhatikan karakteristik siswa, (3) perhatikan kemasan materi pembelajaran, (4) perhatikan situasi dan konteks belajar siswa, (5) perhatikan sumber belajar yang ada, (6) perhatikan waktu yang tesedia.

2.2.3 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Warsono & Hariyanto, 2012: 161). Menurut Suyatno (2009: 51), pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Selanjutnya, menurut Lie (2008: 12), sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang

terstruktur disebut sebagai “sistem pembelajaran gotong royong” atau *Cooperative Learning*. CL adalah pembelajaran yang berbasis sosial yang didasarkan pada falsafah *homo homini socius*.

Menurut Johnson & Johnson, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Sedangkan Zamroni mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Dengan belajar koopertif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

Metode CL memiliki karakteristik utama menurut Slavin, sebagaimana dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2011: 288).

1) *Group goals* (adanya tujuan kelompok).
2) *Individual accountability* (adanya tanggung jawab perseorangan).
3) *Equal opportunities for success* (adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses).
4) *Team competition* (adanya persaingan kelompok).
5) *Task specialization* (adanya penugasan khusus).
6) *Adapatation to individual needs* (adanya proses penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi).

Johnson dan Johnson, seperti yang dikutip oleh Warsono & Hariyanto (2012: 166-167) memberikan gambaran yang lebih rinci dengan menyatakan pemebelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan suatu tujan bersama, dalam suatu kondisi yang meliputi sejumlah unsur berikut.

(1) saling ketergantungan positif, yaitu anggota tim terikat untuk bekerja sama satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika ada anggota tim yang agal mengerjakan bagiannya, setiap orang anggota tim lainnya akan memperoleh konsekuensinya (berenang atau tenggelam bersama, *swim or sink together*);

(2) tanggung jawab individu, yaitu seluruh siswa dalam tim bertanggung jawab untuk mengerjakan bagian tugasnya sendiri serta wajib menguasai seluruh materi pembelajaran;

(3) interaksi tatap muka, walaupun setiap anggota tim secara perseorangan mengerjakan tugas bagiannya sendiri, sejumlah tugas harus dikerjakan secara interaktif, masing-amsing memberikan masukan, penalaran dan kesimpulan, dan lebih penting lagi mereka saling mengajari dan memberikan dorongan satu sama lain;

(4) penerapan keterampilan kolaboratif, dimana siswa didorong dan dibantu untuk mengembangkan rasa saling percaya, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi dan keterampilan mengelola konflik;

(5) proses kelompok, dimana anggota tim menetapkan tujuan kelompok, secara periodik menilai hal-hal yang tercapai dengan baik dalam tim, serta

mengidentifikasi perubahan yang harus dilakukan agar ke depan tim dapat berfungsi lebih efektif.

Pembelajaran koopertaif mempunyai beberapa tipe dengan langkah yang berbeda-beda, antara lain Jigsaw, STAD (*Student Teams Achievement Division*), TGT (*Teams Game Tournament*), NHT (*Numbered Head Together*), TAI (*Team Assisted Individualy*), *Reciprocal Teaching*, *Explicit Instruction*, dan sebagainya.

2.2.4 Explicit Instruction

2.2.4.1 Pengertian Explicit Instruction

Explicit Instruction merupakan pembelajaran langsung yang khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangklah (Rosenshine & Stevens, 1986: 3).

Menurut Archer dan Hughes, sebagaiman dikutip oleh Huda (2013: 186), strategi *Explicit Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa. Strategi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Strategi ini sering dikenal dengan Model Pengajaran Langsung.

Menurut Arends, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009:41) menjelaskan bahwa model *Explicit Intruction* disebut juga dengan *direct instruction*(pengajaran langsung) merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur

dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

2.2.4.2 Tujuan dan Ciri-Ciri Explicit Instruction

Explicit Instruction atau model pengajaran langsung menurut Arends ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh infomasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Trianto, 2009: 41).

Menurut Kardi & Nur, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 41-42) ada beberapa ciri-ciri model *Explicit Intruction* (pengajaran langsung), yaitu sebagai berikut.

1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran dan
3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Selain itu, juga dalam *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) harus memenuhi suatu persyaratan, antara lain (1) ada alat yang akan didemonstrasikan, (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks).

2.2.4.3 Langkah-Langkah Explicit Instruction

Explicit Intruction menurut Kardi, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 43) digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.Terkait hal tersebut, maka dalam penerapannya

penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat, waktu yang digunakan.Dari uraian tersebut, maka seorang guru harus memahami langkah-langkah atau sintaks dari metode tersebut.

Rosenshine dan Stevens (1986) menegaskan enam fungsi mengajar berdasarkan pada penelitian pengajaran efektif, meliputi (1) mengecek pekerjaan harian, (2) menyajikan materi baru, (3) menentukan praktik terbimbing, (4) memberikan umpan balik dan korektif berdasarkan pada jawaban siswa, (5) menentukan praktik independen, dan (6) telaah mingguan dan bulanan.

Sintaks *Explicit Instruction*disajikan dalam lima tahap menurut Kardi & Nur, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 43), seperti ditunjukkan tabel 2.1. berikut.

Tabel 2.1. Sintaks *Explicit Instruction*

Fase	Peran Guru
Fase I **Menyampaikan tujuan danmempersiapkan siswa**	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 **Mendemontrasikan pengetahuan serta keterampilan**	Guru mendemontrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3 **Membimbing pelatihan**	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4 **Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik**	Mengecek apakah siswa teah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik
Fase 5 **Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan**	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kapada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fase yang terdapat pada tabel 2.1, berikut penjelasan tiap fase. Pada fase pertama merupakan fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa,meliputi(1) guru memberikan tujuan langkah awal untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran itu, (2) penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya dipapan tulis, (3) kegiatan ini bertujuan menarik perhatiansiswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

Kemudian dilanjutkan dengan fase mendemontrasikan pengetahuan serta keterampilan, meliputi (1) mempresentasikan informasi sejelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif, (2) kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa mempunyai dampak yang positif terhadap proses belajar siswa, (3) pengajaran langsung berperan teguh pada asumsi, bahwa sebagaian besar yang dipelajari (hasil belajar) berasal dari mengamati orang lain, (4) untuk menjamin agar siswa akan mengamati tingkah laku yang benar dan bukan sebaliknya, guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demontrasi.

Selanjutnya, fase pelatihan, meliputi(1) agar guru dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar diperlukan latihan yang intensif, dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan, (2) memberikan latihan terbimbing, dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan dan melakukan

pelatihan, yaitu sebagai berikut. a) menugasi siswa melakukan latihan singkat dan bermakna, b) memberikan pelatihan pada siswa sampai benar-benar mengusai konsep/keterampilan yang dipelajari, (3) hati-hati terhadap latihan yang berkelanjutan, pelatihan yang dilakukan terus-menerus dalam waktu yang lama dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, (4) memperhatikan tahap-tahap awal pelatihan, yang mungkin saja siswa melakukan keterampilan yang kurang benar atau bahkan salah tanpa disadari.

Selanjutnya fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.Tahap ini disebut juga dengan tahap *resitasi*, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik, misal umpan balik secara lisan, tes, dan komentar tertulis.

Fase selanjutnya adalah memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapanyang dilakukan denganmemberikan kesempatan latihan mandiri kepada siswa yang dapat dikerjakan di rumah atau di luar jam pelajaran.Dalam melakukan hal ini yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan tugas mandiri, yaitu: a) tugas rumah yang diberikan bukan merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan kelanjutan pelatihan untuk pembelajaran berikutnya, b) guru seyogyanya menginformasikan kepada orang tua siswa tentang tingkat keterlibatan mereka dalam membimbing siswa dirumah, dan c) guru perlu memberikan umpan balik tentang hasil tugas yang diberikan kepada siswa dirumah.

2.2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Explicit Instruction

Explicit instruction memiliki kelebiahn dan kelemahan (Huda, 2013: 187-189). Beberapa kelebihannya diantara lain.

1. Guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kecil
3. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesuliatan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
4. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
5. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
6. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa
7. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi menganai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.

Sementara itu, kelemahan strategi Explicit Instruction anatara lain.

1) Terlalu bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat, sementara tidak

semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, sehingga guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.

2) Kesulitan untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
3) Kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang baik.
4) Kesuksesan strategi ini hanya bergantung pada penilaian dan antusiasme guru di kelas.
5) Adanya berbagi hasil penelitian yang menyebutkan bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik startegi *Explicit Instruction*, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.

2.2.5 Pendidikan Kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak

2.2.5.1 Pengertian

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, sebagaimana dikutip oleh Firdausi & Barnawi (2012: 19-20) tentang Sistem Pendidikan nasional, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, yaitu Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu. Dari penjelasan keduanya, dapat disimpulkan bahwa

pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan pekerjaan.

Dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ada beberapa paket keahlian, termasuk diantaranya paket keahlian Rekayasa Perangkat Lunak. Definisi Rekayasa Perangkat Lunak sendiri menurut Mulyanto (2008: 2) adalah suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, desain, pengkodean, pengujian sampai pemeliharaan sistem setelah digunakan.

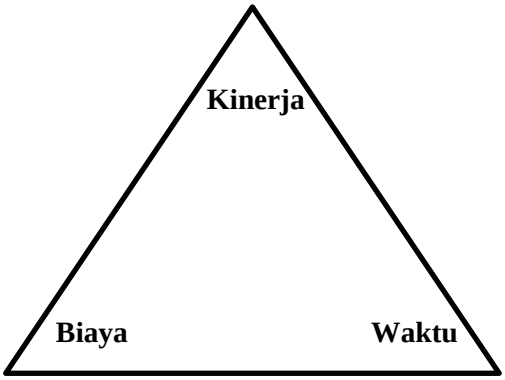
Sebagian orang mengartikan RPL hanya sebatas pada bagaimana membuat program komputer. Seperti dijelaskan diatas tentang definisi RPL jelas bahwa RPL tidak hanya berhubungan dengan cara pembuatan program komputer. Pernyataan “semua aspek produksi” pada pengertian di atas, mempunyai arti semua hal yang berhubungan dengan proses produksi seperti manajemen proyek, penentuan personil, anggaran biaya, metode, jadwal, kualitas sampai dengan pelatihan pengguna merupakan bagian dari RPL.

2.2.5.2 Tujuan

Tujuan pendidikan kejuruan menurut Schippers & Patriana, sebagaimana dikutip oleh Firdausi & Barnawi (2012: 20-21) adalah membekali peserta didik agar memiliki kompetensi perilaku dalam bidang kejuruan tertentu sehingga yang bersangkutan mampu bekerja (memiliki kinerja) demi masa depan dan untuk kesejahteraan bangsa. Sedangkan menurut Rupert Evans merumuskan pendidikan kejuruan bertujuan untuk (1) memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja;

(2) meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu; (3) mendorong motivasi untuk belajar terus.

Pada dasarnya tujuan RPL tidak jauh berbeda dengan bidang rekayasa yang lain. Berikut tujuan RPL menurut Mulyanto (2008: 3) dilihat dari gambar berikut ini.



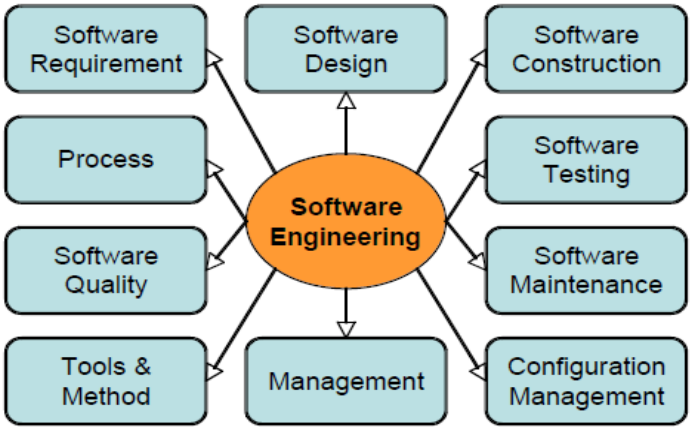
Gambar 2.1. Tujuan RPL (Mulyanto, 2008: 3)

Dari Gambar 2.1. dapat diartikan bahwa bidang rekayasa akan selalu berusaha menghasilkan output yang kinerjanya tinggi, biaya rendah dan waktu penyelesaian yang tepat. Secara lebih khusus kita dapat menyatakan tujuan RPL adalah :

1) Memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang rendah.
2) Menghasilkan perangkat lunak yang kinerjanya tinggi, andal dan tepat waktu.
3) Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja pada berbagai jenis platform.
4) Menghasilkan perangkat lunak yang biaya perawatannya rendah.

2.2.5.3 Ruang Lingkup RPL

Ruang lingkup RPL menurut Abran, sebagaimana dikutip oleh Mulyanto (2008: 3-4) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2. Ruang lingkup RPL (Mulyanto, 2008: 3-4)

Berikut penjelasan dari gambar 2.2. di atas.

1) *Software requirements* berhubungan dengan spesifikasi kebutuhan dan persyaratan perangkat lunak.
2) *Software design* mencakup proses penentuan arsitektur, komponen, antarmuka, dan karakteristik lain dari perangkat lunak.
3) *Software construction* berhubungan dengan detil pengembangan perangkat lunak, termasuk algoritma, pengkodean, pengujian, dan pencarian kesalahan.
4) *Software testing* meliputi pengujian pada keseluruhan perilaku perangkat lunak.
5) *Software maintenance* mencakup upaya-upaya perawatan ketika perangkat lunak telah dioperasikan.
6) *Software configuration* management berhubungan dengan usaha perubahan konfigurasi perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
7) *Software engineering* management berkaitan dengan pengelolaan dan pengukuran RPL, termasuk perencanaan proyek perangkat lunak.
8) *Software engineering* tools and methods mencakup kajian teoritis tentang alat bantu dan metode RPL.

9) *Software engineering* process berhubungan dengan definisi, implementasi, pengukuran, pengelolaan, perubahan dan perbaikan proses RPL.
10) *Software quality* menitikberatkan pada kualitas dan daur hidup perangkat lunak.

2.2.6 Pembelajaran Pemrograman Web

Web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dengan biaya relatif murah. Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*Web Programming*). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman web diawali dengan munculnya HTML (*HyperText Markup Language*), yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*Cascading Style Sheet*) yang betujuan untuk memperindah tampilan website dengan perintah-perintah atau kode bahasa pemrograman CSS. Pemrograman web bisa diartikan sebagai proses pembuatan program dalam bentuk web dengan perintah-perintah atau kode yang terstruktur dan hasilnya akan ditampilkan dalam bentuk web melalui web browser (Wildan, 2013: 2).

Jika kita sering *browsing* maka akan sering menjumpai halaman-halaman web. Halaman-halaman web tersebut ada yang bersifat statis ataupun bersifat dinamis, dan tentunya halaman-halaman tersebut melibatkan bahasa HTML. Pokok bahasan dalam mata pelajaran pemrograman web di kelas X berdasarkan silabus ini mengenai konsep teknologi web, dari sejarah internet, istilah-istilah internet, dan nama domain. Selain itu membahas tentang kebutuhan pemrograman web dari perangkat keras dan perangkat lunak, istilah-istilah pada HTML, membuat struktur dasar HTML, menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk

memformat halaman web seperti elemen table, elemen frame, dan menerapkan link untuk berbagai fungsi pada halaman web. Semua pokok bahasan ini dipelajarai di kelas X pada semester satu.

Dari berbagai pokok bahasan yang akan di pelajari siswa kelas X pada mata pelajaran pemrograman web, maka metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar nantinya. Metode yang akan diterapkan adalah metode *Explicit Instruction*, metode dengan model pengajaran selangkah demi selangkah mengajari siswa untuk memahami pelajaran pemrograman web.

2.2.7 Hasil Belajar

Menurut Suprijono, sebagaimana dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2011: 22-23), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut.

1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Benyamin S. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Rifa'i & Anni, 2009: 86-90).

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencangkup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

a) Pengetahuan

Merupakan perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi peserta didikan) yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan ini mencerminkan tingkat hasil belajar paling rendah pada ranah kognitif.

b) Pemahaman

Merupakan kemampuan memperoleh makna dari meteri peserta didikan. Hasil belajar ini berada pada satu tahap diatas pengingatan materi sederhana, dan mencerminkan tingkat pemahaman paling rendah.

c) Penerapan

Mengacu pada kemampuan menggunakan materi peserta didikan yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit. Hasil belajar di bidang ini memerlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi daripada tingkat pemahaman sebelumnya.

d) Analisis

Mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya.

e) Sintesis

Mengacu pada kemampuan menggaungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hasil belajar di bidang ini menekankan perilaku kreatif, dengan penekanan dasar pada pembentukan struktur atau pola-pola baru.

f) Penilaian

Mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didikan untuk tujuan tertentu. Keputusan itu didasarkan pada kriteria tertentu. Hasil belajar di bidang ini adalah paling tinggi di dalam hirarkhi kognitif karena berisi unsur-unsur seluruh kategori tersebut dan ditambah dengan

keputusan tentang nilai yang didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan secara jelas.

2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

a) Penerimaan

Mengacu pada keinginan peserta didik untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buk teks, musik, dan sebagianya). Hasil bealajar ini bertentangan dari kesadaran sederhana tentang adanya sesuatu sampai pada perhatian selektif yang menjadi bagian milik individu peserta didik. Penerimaan itu mencerminkan tingkat hasi belajar paling rendah di dalam ranah afektif.

b) Penanggapan

Mengacu ada partisipasi aktif pada diri peserta didik. Pada tingkat ini peserta didik tidak hanya menghadirkan fenomena tertentu tetapi juga mereaksinya dengan pelbagai cara. Hasil belajar di bidang ini adalah penekanan pada kemahiran merespon (membaca materi peserta didikan), keinginan merespon (mengerjakan tugas secara sukarela), atau kepuasan dalam merespon (membaca untuk hiburan).

c) Penilaian

Didasarkan pada internalisasi seperangkat nilai tertentu, namun menunjukkan nilai-nilai yang diungkapkan di dalam perilaku yang ditampakkan oleh peserta didik. Tujuan peserta didikan yang diklasifikasi ke dalam sikap dan apresiasi akan masuk ke dalam kategori ini.

d) Pengorganisasian

Berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal. Tujuan peserta didikan yang berkaitan dengan pengembangan pandangan hidup dapat dimasukkan ke dalam kategori ini.

e) Pembentukan Pola Hidup

Mengacu pada individu peserta didik memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya.

3. Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

a) Persepsi

Berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.

b) Kesiapan

Mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Pada tingkat ini persepsi terhadap petunjuk itu menjadi prasyarat penting.

c) Gerakan Terbimbing

Berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks. Ia meliputi peniruan, dan mencoba-coba. Kecukupan kineraj ditentukan oleh pendidik atau oleh seperangkat kriteria yang sesuai.

d) Gerakan Terbiasa

Berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat meyakinkan dan mahir.

e) Gerakan Kompleks

Berkaitan dengan kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencangkup pola-pola gerakan yang kompleks. Kategori ini mencangkup pemecahan hal-hal yang tidak menentu (bertindak tanpa ragu-ragu) dan kinerja otomatis (gerkan dilakukan dengan mudah dan pengendalian yang baik).

f) Penyesuaian

Berkaitan dengan keterampilan yag dikembangkan sangat baik sehingga individu partisipan dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.

g) Kreativitas

Mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaiakan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Hasil belajar pada tingkat ini menekankan aktivitas yang didasarkan pada keterampilan yang benar-benar telah dikembangkan.

Ketiga ranah yang telah dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (1990: 31-33), dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik, karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Sekalipun demikian, tidak berarti bidang afektif dan psikomotorik diabaikan sehingga tak perlu dilakukan penilaian.

Tipe hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan perasaan, minat dan perhatian, keinginan, penghargaan, atau lebih dikenal dengan keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertidak setelah ia menerima pengalam belajar. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjuatan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk

berperilaku. Misalnya pada tipe hasil belajar afektif sikap siswa: perhatian siswa terhadap apa yang dujelaskan oleh guru, sedangkan pada tipe hasil belajar psikomotorik tidakan siswa: mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis. Contoh yang lainnya, dalam tipe hasil belajar afektif: hasrat untuk bertanya kepada guru, tidakan siswa dalam tipe hasil belajar psikomotorik: mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas.

Ketiga tipe hasil belajar yang telah dijelaskan di atas, penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik melelui tes maupun bukan tes.

2.3 Kerangka Berpikir

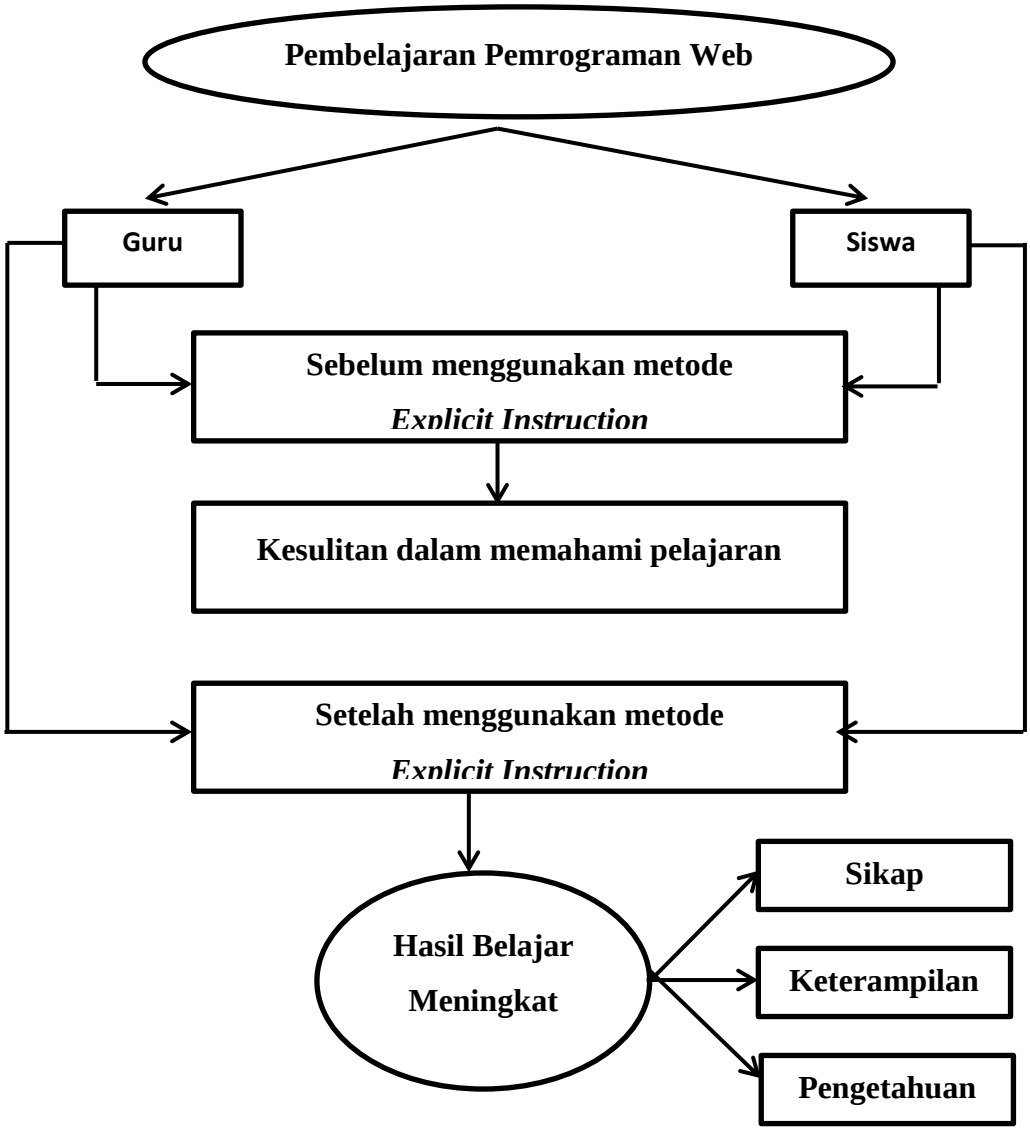
Proses belajar pada tiap-tiap siswa terjadi melalui berbagai cara, baik di sengaja maupun tidak di sengaja, dan berlangsung sepanjang waktu sehingga menghasilkan perubahan pada diri pembelajar. Belajar sendiri di artikan sebagai proses perubahan perilaku individu dari tadinya belum tahu menjadi tahu, yang tadinya belum paham menjadi paham yang pada akhirnya mereka menemukan hal baru dari proses belajar tersebut yang nantinya akan bermanfaat bagi lingkungan sekitar dan kehidupan yang ditempuhnya.

Guru dalam proses belajar mengajar berperan sebagi fasilitator yang memberikan pengetahuan, keterampilan, sehinga siswa mampu mengeluarkan ide, bersikap yang baik, dan mampu memberikan apresiasi terhadap pelajaran yang dipelajarinya. Keberhasilan dari suatu pembelajaran bergantung pada cara guru menyampaikan materi, metode yang digunakan, keaktifan siswa dalam pembelajaran, perhatian siswa terhadap guru dan proses belajar mengajar, serta

siswa dapat memepalajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pembelajaran pemrograman web pada semester satu ini membahas tentang struktur dasar HTML beserta elemen-elemen yang terkait di dalamnya. Untuk memahami struktur dasar HTML maupun elemen-elemennya tidaklah mudah, hal ini perlu dilakukan pemahaman serta praktek agar siswa tidak hanya mendengarkan guru ceramah, akan tetapi siswa langsung menerapkannya dalam sebuah bahasa HTML atau langsung coding. Oleh karena itu, agar proses belajar mengajar pemrograman web berjalan dengan baik, perlu adanya metode yang mampu mengaktifkan keterampilan siswa serta mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini, meode pembelajaran *Explicit Instruction* dapat diterapkan dalam pembelajaran pemrograman web, karena metode ini merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapt diajarkan selangkah demi selangkah. Untuk itu, metode ini cocok diterapkan dalam pembelajaran web yang pada intinya materi ini tidak hanya membahas tentang sejarah internet maupun website, akan tetapi membahas struktur dasar HTML dan elemen-elemennya untuk memformat halaman web. Siswa akan lebih mudah memahami materi ini saat siswa mempraktekkannya dimana guru akan membimbing pelatihan serta mengecek pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disusun skema kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.3. Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan teori-teori di atas, hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mata pelajaran Pemrograman Web kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 2 di SMK N 1 Kebumen akan meningkat jika pembelajaran pemrograman web menggunakan metode *Explicit Instructions.*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam sebuah penelitian, untuk meningkatkan mutu dari penelitian tersebut maka digunakan sebuah metode penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tidakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah Bahasa Inggris *classroom action research*, yang berati penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian dikelas tersebut (Trianto, 2012: 13). Karakteristik dari PTK menurut Iskandar (2011: 24) sebagai berikut.

1. Didasarkan pada masalah pembelajaran yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kolaborasi antara peneliti dan guru dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktek instruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Penelitian tidakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pemrograman web dan perbaikan praktik pembelajaran. Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan ada perubahan cara mengajar guru dan perilku siswa di kelas, serta adanya solusi dari setiap permasalahan di dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian tindakan kelas ini

merupakan kolaborasi anatara guru mata pelajaran pemrograman web dan peneliti.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 8 September 2014 di SMK Negeri 1 Kebumen yang berlokasi di Jalan Cemara No. 37 Karangsari Kebumen. Subjek penelitiannya adalah siswa X RPL 2 SMK N 1 Kebumen yang berjumlah 35 siswa.

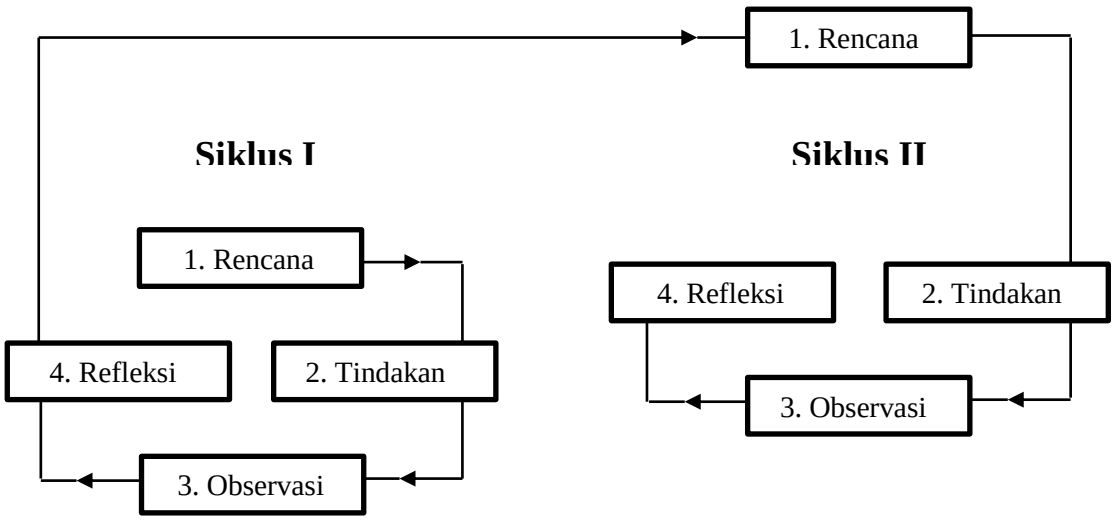
3.3 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian tidakan kelas ini adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart. Menurut Kemmis dan Taggart sebagaimana dikutip oleh Wiriaatmadja (2005:66) penelitian tindakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu:

1. Perencanaan (*plan)*
2. Tindakan (*act)*
3. Pengamatan (*observe*)
4. Refleksi (*reflect)*

Penelitianakan dilakukan dengan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus terdiri dari empat komponen seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kompetensi inti dan kompetensi dasar (KIKD) dan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan diajarkan kepada peserta didik, mengembangkan media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS) dan instrumen yang digunakan

dalam siklus PTK, menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, serta menyususn alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan tindakan. Tindakan PTK mencangkup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan. Setelah dilakukan tindakan peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.Observasi mencangkup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Tahap terakhir peneliti melakukan refleksi kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan. Refleksi menguraikan tentang prsedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Kelebihan yang ada pada siklus I akan dipertahankan, sedangkan kekurangan dalam siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Proses penelitian dengan menggunakan dua siklus ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Siklus model Kemmis dan Taggart

3.4 Prosedur Penelitian

3.4.1 Prosedur Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah :

a. Mempersiapkan materi tentang format teks dan tabel pada halaman web.
b. Mempersiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dalam setiap siklus.
c. Menyusun instrumen penelitian yang akan diuji kevalidannya.
d. Menyiapkan perangkat tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran pemrograman web berupa lembar kerja siswa dan lembar penilaian hasil belajar.

2) Tindakan

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang ada pada subjek penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan adanya tindakan dalam hal ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *explicit instruction* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini diterapkan dalam beberapa langkah yang meliputi tiga siklus. Langkah-langkah yang ada pada setiap siklus telah dijabarkan dalam rencana pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

3) Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pengambilan data untuk memantau sejauh mana efek tindakan yang dilakukan terhadap siswa dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang dikehendaki serta

menunjang pembelajaran yang berlangsung kondusif. *Observer* melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon yang dihasilkan dari penelitian dengan menggunakan metode *explicit instruction* terhadap pembelajaran pemrograman web.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, guru dan kondisi pembelajaran di kelas. Data observasi yang diperoleh dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama tindakan penerapan metode *explicit instruction.* Hasil analisis data yang dilaksanakan pada tahap ini digunakan sebagai acuan perbaikan untuk melaksanakan siklus II.

3.4.2 Prosedur Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II ini merupakan perbaikan dari kegiatan pembelajaran pada siklus I. Langkah-langkah kegiatan penelitian pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Perencanaan dibuat berdasarkan refleksi pada siklus I yaitu kekurangan yang perlu diperbaiki selama siklus I berlangsung. Pada siklus ini, perbaikan masih dititik beratkan pada penerapan metode *explicit instruction.*

2) Tindakan

Tindakan pada siklus II dimulai dengan diskusi yang dilakukan oleh guru dan siswa mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam siklus II pelaksanaan pembelajaran merupakan wujud

perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I. Langkah – langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sama halnya dilakukan pada siklus I.

3) Observasi

Observasi dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diamati dalam observasi siklus II ini yaitu: 1) antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pemrograman web dengan metode *explicit instructions*, 2) respon siswa ketika menyimak, 3) respon siswa ketika diminta untuk melakukan praktik.

4) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengulas secara kritis perubahan yang terjadi pada siswa dan guru. Data observasi yang diperoleh dianalisis dan direfleksikan bersama untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama tindakan pembelajaran menggunakan metode *explicit instruction*. Apabila hasil yang didapat pada siklus II belum sesuai dengan apa yang diharapkan, maka dapat dilakukan siklus berikutnya.

3.5 Instrumen Penelitian dan Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto, sebagaimana dikutip oleh Trianto (209:271) bahwa ada keterikatan antara metode dan instrumen penilaian, dimana instrumen penilaian merupakan alat bantu bagi guru dalam menggunakan metode evaluasi (penilaian) proses dan produk pembelajaran. Pemilihan satu jenis metode kadang-kadang dapat memerlukan lebih dari satu jenis instrumen. Sebaliknya satu jenis instrumen dapat digunakan untuk berbagai macam metode.

Metode yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data antara lain metode dokumentasi, observasi, dan tes.

3.5.1 Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peristiwa pembelajaran yang berlangsung dengan cara merekam semua kejadian di kelas, seperti halnya saat siswa diberikan metode pembelajaran *explicit instruction* oleh guru. Dokumentasi ini berisi tentang kesan yang tampak bermakna selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5.2 Metode Observasi

Salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran adalah pengamatan (observasi). Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung menggunakan lembar pengamatan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam kelas. Observasi yang dilakukan meliputi observasi terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor dan afektif selama proses pembelajaran berlangsung.

1) Ranah Psikomotor Siswa

Observasi pada ranah psikomotor siswa dilakukan untuk penilaian terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada mata pelajaran Pemrograman Web yang merupakan mata pelajaran jurusan RPL memang diprioritaskan untuk melatih keterampilan siswa dalam bahasa pemrograman khususnya website. Maka dari itu kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada kegiatan praktikum. Sehingga dasar penilaian pada ranah psikomotor siswa adalah hasil dari kegiatan praktikum siswa yang meliputi 6 aspek yaitu (1)penyiapan sumber dan bahan, (2) penyusunan desain/tampilan, (3) proses penyelesaian soal, (4) hasil akhir penyelesaian soal, (5) kerapihan dan kelengkapan, dan (6)

ketepatan waktu. Untuk lebih jelasnya mengenai lembar penilaian pada ranah psikomotor siswa dapat dilihat pada tabel 3.1. berikut ini.

Tabel 3.1. Lembar Bobot Penilaian Psikomotor Siswa

No.	Aspek Penilaian	Skor Max.	Bobot	Nilai Max.
1.	Penyiapan sumber dan bahan	**5**	2	10
2.	Penyusunan desain	**5**	3	15
3.	Proses penyelesaian soal	**5**	4	20
4.	Hasil akhir penyelesaian soal	**5**	5	25
5.	Kerapihan dan kelengkapan	**5**	3	15
6.	Ketepatan waktu	**5**	3	15
	Jumlah skor kumulatif maksimal		**20**	**100**

Tabel 3.2. Lembar Kriteria Penilaian Psikomotor Siswa

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Kriteria	Skor
Persiapan	1. Penyiapan sumber dan bahan	Sangat menyiapkan sumber dan bahan	5
		Menyiapkan sumber dan bahan	4
		Cukup menyiapkan sumber dan bahan	3
		Kurang menyiapkan sumber dan bahan	2
		Tidak menyiapkan sumber dan bahan	1
	2. Penyusunan desain	Sangat menyusun desain	5
		Menyusun desain	4
		Cukup menyusun desain	3
		Kurang menyusun desain	2
		Tidak menyusun desain	1
Pelaksanaan	3. Proses penyelesaian soal	Semua soal sangat dikerjakan dengan proses yang benar	5
		Semua soal dikerjakan dengan proses yang benar	4
		Semua soal cukup dikerjakan dengan proses yang benar	3
		Semua soal kurang dikerjakan dengan proses yang benar	2
		Semua soal tidak dikerjakan dengan proses yang benar	1
	4. Hasil akhir penyelesaian	Semua soal sangat dikerjakan dengan hasil yang benar	5

	soal	Semua soal dikerjakan dengan hasil yang benar	4
		Semua soal cukup dikerjakan dengan hasil yang benar	3
		Semua soal kurang dikerjakan dengan hasil yang benar	2
		Semua soal tidak dikerjakan dengan hasil yang benar	1
Pelaporan	5. Kerapihan dan kelengkapan	Semua soal dan penyelesaian sangat ditulis dengan rapih	5
		Semua soal dan penyelesaian ditulis dengan rapih	4
		Semua soal dan penyelesaian cukup ditulis dengan rapih	3
		Semua soal dan penyelesaian kurang ditulis dengan rapih	2
		Semua soal dan penyelesaian tidak ditulis dengan rapih	1
	6. Ketepatan waktu	Tugas dikumpulkan sangat tepat waktu	5
		Tugas dikumpulkan tepat waktu	4
		Tugas dikumpulkan cukup tepat waktu	3
		Tugas dikumpulkan kurang tepat waktu	2
		Tidak mengumpulkan tugas	1

Tabel 3.3. Lembar Penilaian Psikomotor Siswa

$$nilai = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimum}\ x\ 100\%$$

Kriteria Penilaian :

No.	Interval	Skor	Kriteria
1	81% - 100%	5	Baik Sekali
2	61% - 80%	4	Baik
3	41% - 60%	3	Cukup
4	21% - 40%	2	Kurang
5	0 % - 20%	1	Kurang Sekali

(Arikunto, 2009:245)

2) Ranah Afektif Siswa

Observasi pada ranah afektif siswa dilakukan untuk melihat perilaku siswa selama proses pembelajaran. Namun tidak seperti pada ranah kognitif dan psikomotor yang mengharuskan siswa mencapai nilai tuntas, penilaian pada ranah afektif digunakan sebagai peringkas profil siswa bukan sebagai harga mati untuk KKM. Berikut adalah lembar penilaian afektif siswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Rubrik Penilaian Afektif siswa

No.	**Aspek Pengamatan**	**Skor**					**Keterangan**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	
a.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian						5 : Sangat baik 4 : Baik 3 : Cukup 2 : Kurang 1 : Sangat Kurang
b.	Siswa aktif mencatat penjelasan guru						
c.	Siswa dapat bekerja sama dengan temannya						
d.	Siswa aktif bertanya kepada guru						
e.	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau memberikan tanggapan						
f.	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas						

3.5.3 Metode Tes

Menurut Charbonneau & Reider sebagaiman dikutip oleh Trianto (2009:270), pada pembelajaran, tes dilakukan baik untuk satu tema pembelajaran maupun untuk beberapa tema. Perlu juga diketahui, bahwa tes formal tidak atau belum memberikan informasi yang cukup tentang bagaiman seorang anak sebagai

individu berpikir dan menguasai konsep-konsep, bagaimana mereka dalam melakukan belajar sendiri, dan bagaimana mereka menggunakan kemampuan intelegensinya.

Tes dalam penelitian ini berisi tentang tes kemampuan awal individu atau pretes, postes siklus I, dan postes siklus II. Pretes dilakukan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses pembelajaran, untuk mngetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik yang akan dijadikan topik dalam proses belajar mengajar, dan untuk mengetahui dari mana seharusnya proses belajar mengajar dimulai. Sedangkan postes dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya dan sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus selanjutnya.

3.6 Pengujian Instrumen

Untuk memperoleh hasil yang baik, maka suatu instrumen harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

3.6.1 Validitas

”Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi” (Arikunto, 2010:211).” Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat” (Arikunto, 2010:211). Penelitian ini menggunakan validitas isi. Perangkat tes valid, jika dilakukan uji validitas, dimana untuk uji validitas tersebut dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas

isi apabila tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Tingkat validitas isi juga diketahui dengan analisis rasional. Pada prinsipnya dilakukan pemeriksaan terhadap tiap butir soal, apakah soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau dengan kompetensi yang hendak diukur.

3.6.2 Reliabilitas

Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang konsisten (tidak berubah-ubah) walaupun diteskan pada situasi dan waktu yang berbeda-beda. Berikut rumus Pearson's Product Moment :

$$r = \frac{\sum(XY) - N\,(M_x)\,(M_y)}{\sqrt{(\sum X^2 - N\,M_{x^2})\,(\sum Y^2 - N\,M_{y^2})}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi

X = Angka individu untuk nomer item ganjil

Y = Angka individu untuk nomer item genap

M_x = Rata-rata X

M_y = Rata-rata Y

N = Jumlah pengikut ujian

Koefisien korelasi yang diperoleh baru menunjukkan reliabilitas setengah tes.

Setelah memperoleh angka korelasi dari angka individu pada nomer-nomer ganjil dan genap maka untuk mencari koefisien reliabilitas dari keseluruhan tes itu dipakai rumus Spearman Brown berikut:

$$r_1 = \frac{2r}{1+r}$$

Keterngan: r = koefisien korelasi setengah tes

r_1 = koefisien reliabilitas seluruh tes

(Stamboel, 1979: 62-63)

3.6.3 Daya pembeda

Daya pembeda menunjukkan sejauh mana tiap butir soal mampu membedakan siswa yang menguasai bahan dan siswa yang tidak menguasai bahan. Rumus untuk menentukan daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{B_A - B_B}{N_A} \; x\, 100\%$$

Keterangan:

DP = Indeks daya pembeda butir soal tertentu (satu butir)

B_A = jumlah yang benar pada kelompok atas

B_B = jumlah yang benar pada kelompok bawah

N_A = jumlah siswa pada salah satu kelompok atas atau bawah

Kriteria soal-soal yang dapat dipakai sebagai instrument berdasarkan daya pembedanya diklasifikasikan sebagai berikut:

Negatif – 9% = sangat buruk, harus dibuang

10% - 19% = buruk, sebaiknya dibuang

20% - 29% = agak baik, kemungkinan perlu direvisi

30% - 49% = baik

50% ke atas = sangat baik

(To, 2003: 14)

3.6.4 Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran menunjukkan apakah butir soal tergolong sukar, sedang, atau mudah.

Rumus yang digunakan adalah :

$$TK = \frac{B_A + B_B}{N_A + N_B}$$

Keterangan :

TK = indeks tingkat kesukaran

B_A = jumlah yang benar pada butir soal kelompok atas

B_B = jumlah yang benar pada butir soal kelompok bawah

N_A = banyaknya siswa pada kelompok atas

N_B = banyaknya siswa pada kelompok bawah

Kriteria yang menunjukkan tingkat kesukaran soal:

0% – 15% = sangat sukar, sebaiknya dibuang

16% - 30% = sukar

31% - 70% = sedang

71% - 85% = mudah

86% - 100% = sangat mudah, sebaiknya dibuang

(To, 2003: 15)

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar sesudah tindakan. Data yang dapat dihitung sebagai berikut:

1. Merekapitulasi nilai tes sebelum dilakukan tindakan dan nilai tes diakhir siklus I dan siklus II.
2. Menghitung nilai rerata atau persentase hasil belajar pada siklus I dan siklus II yang berfungsi untuk menghitung adanya peningkatan hasil belajar. Dirumuskan dengan menghitung nilai rerata yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{N} Xi}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata (*Mean*) N = Jumlah siswa

Xi = Nilai siswa

(Sudjana, 1990:109)

3. Menganalisis ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan rumus persentase ketuntasan klasikal. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seuruh siswa

% = persentase yang diperoleh

(Daryanto, 2012:192)

3.8 Indikator Keberhasilan

Mulyasa (2009:105) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan gairah belajar yang tinggi, nafsu belajar yang besar, dan tumbuhnya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan kompetensi dan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%). Jadi penelitian bisa dikatakan berhasil apabila seluruh siswa atau setidaknya sebagian besar siswa (75%) mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pemrograman web.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan:

1. KKM pada mata pelajaran Pemrograman Web terpenuhi dengan diterapkannya metode *Explicit Instruction*. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan metode *Explicit Instruction,* karena merupakan sebuah metode yang baru diterapkan di sekolah sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar Pemrograman Web. Peningkatan pembelajaran menggunakan metode *Explicit Instruction* ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakannya tindakan. Pada penelitian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan pada ranah kognitif dengan ketuntasan klasikal sebesar 85,7%.
2. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Explicit Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pemrograman Web pada siswa kelas X RPL 2 SMK N 1 Kebumen.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan metode *Explicit Instruction* dapat dijadikan sebagai referensi metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Pemrograman Web. Metode-metode lainnya tentunya juga bisa efektif saat penerapannya tepat dalam pembelajaran baik pembelajaran pemrograman web maupun pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daryanto dan Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Firdausi, A. dan Barnawi. 2012. *Profil Guru SMK Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Fudholy, A. M. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran Langsung (Explicit Instruction) intuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Penjumlahan pada Siswa Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SLB C Budi Nurani Kota Sukabumi)*. Skripsi. Bandung: FIP Universitas Pendidikan Indonesia.

Hidayati, A. N. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.

Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Iskandar.2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Khaiyali, A.T.S.A., 2013. ESL Elementary Teachers Use of Children's Picture Books to Initiate Explicit Instruction of Reading Comprenhension Strategies. *Canadian Center of Science and education*. 7/2: 90-99.

Khotijah, S. 2013. *Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar dengan Model Explicit Instruction (pada Pokok Bahasan Penyimpanan Arsip Sistem Nomor Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah Magelang)*. Skripsi. Semarang: FE Universitas Negeri Semarang.

Lie, A. 2008. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.

Lingli, D. dan A. Wannaruk. 2010. The Effects of Explicit and Implicit Instruction in English Refusals. *Chinese Journal of Applied Linguistics(Bimonthly)*. 33/3: 93-109.

Mahardhika, B. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi sari Teks Wawancara dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Explisit*

Instructions Teknik Kronologis Peristiwa pada Siswa Kelas VII I SMP Negeri 3 Ungaran. Skripsi. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.

Mulyanto, A.R. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Mulyasa. 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Rosdakarya

Nuh, M. 2013. *Permendikbud Nomor 70 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Qirana, S. D. dkk. 2012. *Penerapan Model Explicit Instruction dalam Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Cirebon)*. Online. Tersedia di cs.upi.edu [diakses 21-04-2014]

Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta

Rifa'i, A. & C. T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Unnes Press.

Rosenshine, B., & Stevens, R. 1986. Teaching functions. In M. C. Wittrock (Ed.), Handbook of research on teaching, 3rd ed. (pp. 376-391). New York: Macmillan.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Stamboel, C. S.. 1979. *Prinsip dan Teknik Pengukuran dan Penilaian di dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Mutiara.

Sudjana, N. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Thobroni, M. & A. Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

To, K. 2003. *Mengenal Analisis Tes*. Bandung: UPI Press.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_____. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

Uno, H. B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wibowo, M. E. dkk. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Edisi V*. Semarang: Unnes Press.

Wildan, D. M. 2013. *Modul Dasar Pemrograman Web*. Online. Tersedia di http://www.slideshare.net/dekabhinus/modul-dasar-pemrograman-web [diakses 19-04-2014]

Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wiyanto dkk. 2011. *Panduan Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Semarang: FMIPA Unnes

Yunarida, A. 2013. *Efektivitas Metode Explicit Instruction dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Toroh Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang: FPBS IKIP PGRI Semarang.

Yunita, N. A. & P. Utomo. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar. Siswa Menggunakan Media Powe Point dan Animasi Berbasis Macromedia Flash dengan Model Explicit Instruction pada Mata Pelajaran Desain Garfis Kelas XI IPA di SMA Negeri Yogyakarta*. Online. Tersedia di http://journal.student.uny.ac.id [diakses 19-07-2014].

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Observasi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung E1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009
Laman : http://www.ft.unnes.ac.id, email: ft_unnes@yahoo.com

Nomor : 1918 /UN37.1.5/PP/2014
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth : Kepala Sekolah SMKN I Kebumen
Jl. Cemara No.37 Karangsari Kebumen

Dengan hormat kami mohonkan ijin untuk mahasiswa berikut :
-0

NO	Nama	NIM	Semester	Jurusan
1.	Iftah Khoiriyah	5302410128	VIII	Teknik Elektro

Agar diperkenankan mengadakan observasi tentang Kegiatan Belajar Mengajar di Jurusan RPL, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dalam rangka penyelesaian Studi yang diwajibkan.

Demikian atas dikabulkan permohonan ini, kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 21 April 2014
A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik

Drs. Djoko Adi Widodo, M.T
NIP. 195909271986011001

Tembusan :
Ketua Jurusan TE Fakultas Teknik
Universitas Negeri Semarang

FM -01-AKD-21C

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung E1Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009
Laman : http://www.ft.unnes.ac.id, email: ft_unnes@yahoo.com

Nomor : 2881 /UN37.1.5/DT/2014
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : Kepala Sekolah SMK N 1 Kebumen
Jl.Cemara No.37 Karangsari ,Kebumen

Dengan ini kami mohonkan ijin penelitian di SMK N 1 Kebumen, dalam rangka Penyusunan Skripsi mahasiswa kami :

N a m a	: Iftah Khoiriyah
N I M	: 5302410128
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan	: Teknik Elektro
Judul Skripsi	: Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rakayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK N 1 Kebumen

Waktu Penelitian : Mulai tanggal 8September 2014 s/d Selesai

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Semarang, 26 Agustus 2014
A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik

Drs. Djoko Adi Widodo, M.T
NIP 195909271986011001

Tembusan
1. Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Ketua Jurusan TE

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Dari SMK N 1 Kebumen

PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 1 KEBUMEN
BIDANG BISMAN, TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI
Jl. Cemara 37 Karangsari Telepon./ Fak. (0287) TU : 381132 Kebumen 54351
Website : www.smkn1kebumen.sch.id Email : smkn1.kebumen.@yahoo.com

Management System ISO 9001:2008
TÜVRheinland CERTIFIED
www.tuv.com ID 9105058227

SURAT – KETERANGAN

NOMOR : 423.4/885-a

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Kebumen menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	:	IFTAH KHOIRIYAH
NIM	:	5302410128
Sekolah	:	Universitas Negeri Semarang
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan	:	Teknik Elektro

Telah melakukan penelitian/observasi dengan judul ***"Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Insruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)"*** pada tanggal 8 s/d 26 September 2014 di SMK Negeri 1 Kebumen.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 27 September 2014
Kepala Sekolah

SMK NEGERI 1 KEBUMEN

Drs. Muhammad Dahsyad
NIP. 19590916 198903 1 006

Lampiran 4. SK Penetapan Dosen Pembimbing

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 603/FT-UNNES/2014
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Tanggal 21 Juli 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Drs. Henry Ananta, M.Pd.
NIP	: 195907051986011002
Pangkat/Golongan	: IV/C
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: IFTAH KHOIRIYAH
NIM	: 5302410128
Jurusan/Prodi	: Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Topik	: Penerapan Metode Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK N 1 Kebumen

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 21 Juli 2014
DEKAN

Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd.
NIP. 196602151991021001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

5302410128
..:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::..

Lampiran 5. INSTRUMEN SOAL UJI COBA 1

SOAL UJI COBA 1

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : X RPL
Waktu : 2 X 45 menit

Perhatikan petunjuk di bawah!
1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis nama dan nomor absen di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan A, B, C, D, atau E di lembar jawaban yang disediakan
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
5. Kerjakan seluruh soal yang disediakan

1. Kode #000000 merupakan kode warna....
   a. Hitam
   b. Putih
   c. Merah
   d. Abu-abu
   e. Kuning
2. Dalam penulisan file HTML, teks yang akan muncul pada title bar didefinisikan di antara tag....
   a. <head> dan </head>
   b. <title> dan </title>
   c. <bar> dan </bar>
   d. <title bar> dan </title bar>
   e. <body> dan </body>
3. Tag HTML yang digunakan untuk menandai sebuah paragraf dari dokumen HTML yang dibuat adalah....
   a. <paragraf>
   b. <paragraph>
   c. <p>
   d. <pg>
   e. <prg>
4. Tag HTML yang berfungsi untuk menampilkan karakter ® adalah..
   a. °
   b. %deg;
   c. ®
   d. %reg;
   e. $reg;
5. Tag HTML yang digunakan untuk memisahkan teks menjadi baris baru adalah ....
   a. <hr>
   b. <bb>
   c. <teks>
   d. <break>
   e.
6. Untuk membuat animasi teks berjalan dari kiri ke kanan dalam halaman web digunakan perintah ....

a. <marquee> teks </marquee>
b. <marquee direction=”left”> teks </marquee>
c. <marquee direction=”right”> teks </marquee>
d. <marquee><direction=”left”> teks </direction></marquee>
e. <marquee><direction=”right”> teks </direction></marquee>

7. Berikut ini contoh penulisan tag HTML dan atribut untuk menentukan warna latar belakang dari badan dokumen yang benar, *kecuali* ....
   a. <body bgcolor=”red”>
   b. <body background=”red”>
   c. <body bgcolor=”#FFFFFF”>
   d. <body bgcolor=”#ffffff”>
   e. <body bgcolor=”ff0022”>
8. Tag heading yang terkecil dalam HTML adalah ....
   a. <h6>heading</h6>
   b. <h5>heading</h5>
   c. <h4>heading</h4>
   d. <h2>heading</h2>
   e. <h1>heading</h1>
9. Untuk membuat teks menjadi seperti angka 2 dalam H_2 dalam HTML digunakan perintah ....
   a. H<superscript>2</superscript>
   b. H<subscript>2</subscript>
   c. H²
   d. H₂
   e. <superscript>H2</superscript>
10. Tag <i> digunakan untuk ....
   a. Memformat teks menjadi tercetak tebal
   b. Memformat teks menjadi tercetak bergaris bawah
   c. Memformat teks menjadi tercetak miring
   d. Membuat hyperlink
   e. Membuat tabel
11. Atribut FACE digunakan untuk ....
   a. Menentukan warna teks
   b. Menentukan ukuran huruf
   c. Menentukan ketebalan teks
   d. Menentukan posisi teks
   e. Menentukan jenis huruf
12. Berikut ini adalah bentuk atribut type pada tag <ul>, *kecuali* ....
   a. Disc
   b. Square
   c. circle
   d. disc dan squre
   e. number
13. Secara *default*, tipe ordered list yang keluar dalam halaman web adalah ....
   a. 1
   b. i
   c. I
   d. ●
   e. □
14. Perintah membuat teks menjadi berwarna yaitu...
   a. <font color><"yellow">
   b. <font color>" yellow ">
   c. <font color=" yellow ">
   d. <p align="left">
   e. <p align="center">
15. Penggunaan tag html <ul> .... adalah ....
   a. membuat daftar item tidak berurut
   b. membuat daftar item berurut
   c. membuat tabel
   d. membuat image
   e. membuat link

16. Tag ini ditulis setelah tag html. Tag ini berfungsi sebagai kepala dari dokumen HTML. Tag tersebut adalah...
    a. <frame>...</frame>
    b. <head>... </head>
    c. <table>... </table>
    d. <title>...</title>
    e. <body>...</body>
17. Perintah untuk menampilkan garis bawah pada teks dalam HTML adalah..
    a. <b>
    b. <u>
    c. <i>
    d.
    e.
18. Tag pasangan sebagai penutup suatu elemen dari HTML biasanya diawali dengan tanda..
    a. “
    b. <
    c. \
    d. /
    e. ?
19. Tag <STRIKE> ....<STRIKE> digunakan untuk ...
    a. Menebalkan huruf
    b. Memiringkan huruf
    c. Menghapus huruf
    d. Menampilkan garis horizontal pada bagian tengah huruf
    e. Menggeser huruf
20. ……..adalah tag HTML yang benar untuk membuat tulisan heading yang paling besar.
    a. <h6>
    b. <h1>
    c. <heading>
    d. <head>
    e. <largest>
21. Apakah kepanjangan dari HTML?
    a. Hyper Text Markup Language
    b. Hyper Text Mark Language
    c. Hight Text Mark Up Language
    d. Hight Text Mark Language
    e. Hide Text Mark Language
22. Ekstensi dari halaman web yaitu ....
    a. .ppt
    b. .doc
    c. .exe
    d. .html
    e. .hml
23. Tag yang digunakan untuk membuat garis horisontal adalah....
    a.
    b. <gr>
    c. <hr>
    d. <a href>
    e. <tr>
24. Apa pengertian TYPE A dalam pengurutan / ordered list?
    a. Daftar berurutan dengan abjad besar
    b. Membuat daftar berurutan dengan angka romawi
    c. Daftar berurutan dengan angka romawi kecil
    d. Membuat daftar berurut dengan huruf kecil
    e. Daftar berurutan dengan abjad kecil
25. Perintah manakah yang membuat Bullets dalam pembuatan situs?
    a.
    d. <hr>

b. e. Semua jawaban Benar
c.

26. Tag HTML yang berfungsi untuk membuat spasi adalah..
a. > d.
b. %deg; e. $reg;
c. ®

27. Apa perintah yang paling pertama dalam mengawali pembuatan HTML?
a. <body> d. <head>
b. <font> e. <htm>
c. <html>

28. Saat membuat list, atribut type DISC digunakan untuk?
a. Bulatan hitam d. Bullet kotak
b. Bulatan kosong e. Bullet segilima
c. Bullet segitiga

29. Yang digunakan untuk mengelompokkan data berurutan (ordered list) adalah…
a. Angka d. Huruf
b. Bullet e. Nama
c. Numbering

30. Perintah Unordered list agar dapat menampilkan list bulatan kosong, adalah...
a. Circle d. Square
b. Disc e. DiscBox
c. Clyndrical

31. Perintah Unordered list dengan TYPE SQUARE digunakan untuk mendeskripsikan…
a. Bullet segilima d. Bullet segitiga
b. Bullet titik e. Bullet kotak
c. Bullet lingkaran

32. Dalam pembutan HTML, kita mengenal bahasa yang digunakan, tag <body> menunjukkan:
a. Kepala dari HTML d. Header and Footer dari HTML
b. Kaki dari HTML e. Table dari HTML
c. Badan dari HTML

33. Urutan yang benar untuk membuat list secara berurutan di bawah ini adalah...
1.
2. <body> Program Keahlian TI
3.
4. Rekayasa Perangkat Lunak
5. </body>

a. 4,3,2,1,5 d. 2,3,4,1,5
b. 3,2,4,1,5 e. 2,3,4,5,1
c. 3,2,4,5,1

34. Jika kita menuliskan perintah “&copy”, maka pada html akan muncul…
a. ☺ d. C

b. ® e. @
c. ©

35. Hasil dari “&” adalah :
a. ! d. &
b. * e. #
c. @

36. Untuk memberikan list a, b, c, dst menggunakan perintah……
a. <ol type=”A”> d. <ol type=”a”>
b. <ol type=”I”> e. <ol type=”1”>
c. <ol type=”0”>

37. Perintah untuk mengubah warna huruf menjadi merah dalam HTML adalah……..
a. <img src = “red”> d. ® “red”
b. <font size = “20”> e. <font color = “red”>
c. <bg color = “red”>

38. Untuk membuat background berupa gambar, maka tag yang digunakan adalah...
a. <bodyground="..”> d. <body bgcolor="..”>
b. < background="..”> e. <body background="..”>
c. <bodyimg="..”>

39. Tag HR memiliki atribut ....
a. size d. size dan width
b. width e. size dan height
c. height

40. Untuk membangun halaman HTML sederhana, Anda dapat menggunakan ...
a. Excel d. Frame
b. Winamp e. Messenger
c. Notepad

41. Perintah untuk mengatur huruf tebal pada HTML adalah..
a. <b> d.
b. <u> e.
c. <i>

42. Untuk menjalankan HTML maka menggunakan aplikasi, salah satunya adalah, *kecuali* ...
a. Internet explorer d. Google chrome
b. Macromedia free hand e. Opera
c. Mozilla Firefox

43. <OL START=”5”> arti dari tag disamping adalah...
a. List berupa simbol d. List berupa huruf kapital
b. List berupa huruf e. List berupa angka
c. List akan dimulai dari angka lima

44. Tag yang digunakan untuk membuat tampilan dokumen HTML pada browser sama dengan tampilan pada teks editor adalah
a. <p> d. <pre>

b. <hr>
c.
e. <nobr>

45. Tanda yang digunakan untuk menyatakan suata elemen dalam HTML adalah ?
   a. <…..>
   b. ?.....?
   c. :……:
   d. (….)
   e. <….)

46. Struktur standar penulisan HTML yang benar adalah

a.
```
<HTML>
        <TITLE> *** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <BODY> *** BAGIAN BODY ***
        </BODY>
        </HEAD>
        </TITLE>
</HTML
```

b.
```
<HTML>
        <TITLE> *** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <BODY> *** BAGIAN BODY ***
        </BODY>

</HTML
```

c.
```
<HTML>
</HTML>
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD </HEAD>
        <TITLE> *** BAGIAN TITLE </TITLE>
        <BODY> *** BAGIAN BODY
</BODY>
```

d.
```
<HTML>
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE> *** BAGIAN TITLE ***
        <BODY> *** BAGIAN BODY *** </BODY>
        </HEAD>
        </TITLE>
</HTML>
```

e.
```
<HTML>
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        </HEAD>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

47. Perintah pada tag <P Align = “Center”> ....</P> berfungsi untuk...
   a. Untuk menempatkan teks yang letaknya berada ditengah table
   b. Untuk menempatkan teks yang letaknya di tengah layar
   c. Untuk teks rata bawah tengah
   d. Untuk menempatkan teks yang letaknya ditengah halaman
   e. Untuk menempatkan gambar yang letaknya ditengah layar

48. Potongan program Tebal menghasilkan tulisan…..
   a. **Te**bal
   b. Te**bal**
   c. Te**bba**l
   d. Te**ba**l
   e. **Te**ba**l**

49. Untuk menghasilkan tulisan X^2, maka tag HTML yang benar adalah
   a. X<^>2
   b. X₂
   c. X<sub>2<\sub>
   d. X<sup>2<\sup>
   e. X²

50. Komentar adalah bagian dari kode HTML yang diabaikan oleh browser. Kegunaan komentar dalam kode HTML adalah sebagai keterangan. Sebuah komentar diawali dengan..... dan diakrhiri dengan....
    a. <!-- ini adalah komentar -->
    b. <-- ini adalah komentar --!>
    c. <-- ini adalah komentar -->
    d. < ini adalah komentar >
    e. !<-- ini adalah komentar -->

51. Di dalam sebuah tabel, setiap kolom di bentuk dengan tag ….
    a. <td></td>
    b. <tr></tr>
    c. <ts></ts>
    d. <tb></tb>
    e. <th></th

52. Tag (TR) berfungsi untuk membuat .... dan (TD) untuk membuat …
    a. baris - kolom
    b. kolom - baris
    c. kolom – tinggi
    d. tinggi – kolom
    e. tinggi – baris

53. Di dalam sebuah tabel, setiap baris di bentuk dengan tag ....
    a. <td></td>
    b. <tr></tr>
    c. <ts></ts>
    d. <tb></tb>
    e. <th></th

54. Berikut yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa kolom adalah atribut …….
    a. align
    b. valign
    c. table
    d. colspan
    e. rowspan

55. Atribut CELLPADDING berfungsi untuk …
    a. Menggabungkan beberapa baris
    b. Menggabungkan beberapa kolom
    c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
    d. Memberi garis pinggir tabel
    e. Memberi jarak spasi\

56. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa baris dalam tabel menjadi satu adalah ....
    a. <table colspan=”3”>
    b. <td colspan=”3”>
    c. <tr rowspan=”3”>
    d. <td rowspan=”3”>
    e. <tr colspan=”3”>

57. Nilai parameter # pada perintah <table align=”#”>, adalah ….
    a. right, left, center
    b. justify, left, center
    c. right, left, top
    d. left, justify, middl
    e. top, middle, bottom

58. Nilai parameter # pada perintah cellpadding=”#” ***kecuali*** ….
    a. 0
    b. 2
    c. 3
    d. 1
    e. -1

59. Atribut colspan digunakan untuk ....
    a. Melebarkan baris
    b. Menghapus baris
    c. Melebarkan baris dan kolom
    d. Menghapus kolom
    e. Menggabungkan kolom

60. Agar baris atau kolom dalam tabel sebuah halaman web menjadi kosong digunakan perintah HTML ....
    a. ®
    b. &
    c. ∅
    d. &none;
    e.
61. Perintah <td valign=”top”> Isi sel </td> berarti ....
    a. Isi sel dalam kolom menjadi rata atas
    b. Isi sel dalam baris menjadi rata atas
    c. Isi sel dalam kolom menjadi rata bawah
    d. Isi sel dalam baris menjadi rata bawah
    e. Isi sel dalam kolom dan baris menjadi rata atas
62. Berikut ini perintah HTML yang berhubungan dengan pembuatan tabel, ***kecuali****:*
    a. TR
    b. TD
    c. TS
    d. TH
    e. TABLE
63. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa kolom dalam tabel menjadi satu adalah ....
    a. <table colspan=”2”>
    b. <tr colspan=”2”>
    c. <td colspan=”2”>
    d. <tr rowspan=”2”>
    e. <td rowspan=”2”>
64. Apa perintah yang harus dijalankan agar dapat menampilkan table?

    a. < html>
    b. < htm>
    c. <tr>
    d. <table>
    e. <body>
65. Perintah HTML untuk menentukan tebal garis table adalah…
    a. <table border=”#”>
    b. <table alignr=”#”>
    c. <table cellpadding=”#”>
    d. <table colspan=”#”>
    e. <table rowspan=”#”>\
66. Tag <th>...</th> berfungsi untuk membuat...
    a. Membentuk judul tabel
    b. Membuat judul kolom
    c. Membentuk baris pada suatu tabel
    d. Membuat sebuah sel data
    e. Membuat tabel
67. Untuk membuat judul tabel, menggunakan tag..

    a. <table>...</table>
    b. <th>...</th>
    c. <tr>...</tr>
    d. <caption>...</caption>
    e. <td>...</td>
68. Nilai parameter # pada perintah <table valign=”#”>, adalah ….

    a. right, left, center
    b. justify, left, center
    c. right, left, top
    d. left, justify, middl
    e. top, middle, bottom

69. Atribut rowspan digunakan untuk ....
    a. Menggabungkan baris
    b. Menghapus kolom
    c. Melebarkan baris dan kolom
    d. Menghapus kolom
    e. Menggabungkan kolom
70. Atribut CELLSPACING berfungsi untuk …
    a. Menggabungkan beberapa baris
    b. Menggabungkan beberapa kolom
    c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
    d. Memberi garis pinggir tabel
    e. Mengatur spasi antar sel
71. Untuk mengatur warna latar belakang dari tabel menggunakan perintah...
    a. <table border=”#”>
    b. <table bgcolor=”#”>
    c. <table cellpadding=”#”>
    d. <table color=”#”>
    e. <table background=”#”>\
72. Perintah untuk menentukan lebar tabel dan tinggi tabel adalah...
    a. Height dan width
    b. Width dan height
    c. Algin dan valign
    d. Valign dan align
    e. Colspan dan rowspan
73. Untuk mengatur isi sel dalam baris menjadi rata kanan adalah...

    a. <td valign=”right”> Isi sel </td>
    b. <td align=”right”> Isi sel </td>
    c. <tr align=”right”> Isi sel </td>
    d. <tr align=”right”> Isi sel </tr>
    e. <tr valign=”right”> Isi sel </tr>
74. Untuk membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris menggunakan atribut...
    a. nowrap
    b. colspan
    c. rowspan
    d. valign
    e. align
75. Untuk mengatur isi sel dalam kolom menjadi rata bawah adalah...

    a. <td valign=”bottom”> Isi sel </td>
    b. <td align=”bottom”> Isi sel </td>
    c. <tr align=”bottom”> Isi sel </td>
    d. <tr align=”middle”> Isi sel </tr>
    e. <tr valign=”middle”> Isi sel </tr>

76. Kode HTML di bawah ini menghasilkan..

```
<HTML>
<table>
    <tr> <td>Ini contoh tabel sederhana</td> </tr>
</table>
</HTML>
```

    a. Ini contoh tabel sederhana
    b. Ini contoh tabel sederhana
    c. **Ini contoh tabel sederhana**
    d. **Ini contoh tabel sederhana**
    e. *Ini contoh tabel sederhana*

77. Maksud dari kode HTML di bawah iniadalah:

<table border="1" cellspacing="0" bordercolor="red" width="100%" height="115">

a. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
b. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
c. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
d. Tebal garis 1, jarak antar spasi 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
e. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115

78. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<HTML>
   <table border="1">
      <tr>
          <td colspan="2"> </td>
      </tr>
          <tr>
              <td>         </td>
              <td>         </td>
          </tr>

   </table>
</HTML>
```

a.

c.

e.

b.

d.

79. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<HTML>
   <table border="1">
      <tr>
        <td rowspan="2">     </td>
        <td> </td>
      </tr>
          <tr>
              <td>         </td>
          </tr>
   </table>
</HTML>
```

a.

c.

e.

b.

d.

80. Untuk menampilkan tabel seperti berikut, maka kode HTML yang benar adalah...

satu	dua
tiga	empat

a.
```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
</tr>
 <tr> <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
</tr>
 </table>

 </HTML>
```

b.
```
<HTML>
<table border="1">
<td>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
 </td>
 <tr> <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
 </tr>
 </table>
 </HTML>
```

c.
```
<HTML>
<table
border="1">
<tr>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
 </tr>


 </table>
 </HTML>
```

d.
```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
 <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
 </tr>
 </table>

 </HTML>
```

e.
```
<HTML>
<table border="1">
<td>
 <tr>satu</tr>
 <tr>dua</tr>
 </td>
 </table>

 </HTML>
```

Lampiran 6. Rekap Analisis Instrumen Soal Uji Coba 1

Rata2= 56,09

Simpang Baku= 7,36

KorelasiXY= 0,73

Reliabilitas Tes= 0,84

Butir Soal= 80

Jumlah Subyek= 35

Nama berkas: E:\SKRIPSIKU\UJI INSTRUMEN 1.ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	0,00	Sangat Mudah	-0,033	-
2	2	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
3	3	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
4	4	-11,11	Sedang	0,056	-
5	5	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
6	6	11,11	Sangat Sukar	0,165	-
7	7	11,11	Sangat Mudah	0,153	-
8	8	0,00	Sangat Mudah	0,116	-
9	9	44,44	Sedang	0,376	Sangat Signifikan
10	10	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
11	11	22,22	Mudah	0,163	-
12	12	22,22	Mudah	0,204	-
13	13	44,44	Sedang	0,482	Sangat Signifikan
14	14	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
15	15	44,44	Sedang	0,435	Sangat Signifikan
16	16	22,22	Sangat Mudah	0,444	Sangat Signifikan
17	17	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
18	18	33,33	Mudah	0,392	Sangat Signifikan

19	19	55,56	Mudah	0,349	Sangat Signifikan
20	20	11,11	Sangat Mudah	0,190	-
21	21	-44,44	Sedang	-0,424	-
22	22	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
23	23	-22,22	Sedang	-0,091	-
24	24	44,44	Mudah	0,537	Sangat Signifikan
25	25	77,78	Sedang	0,651	Sangat Signifikan
26	26	33,33	Sedang	0,256	Signifikan
27	27	-11,11	Sangat Mudah	-0,250	-
28	28	66,67	Sedang	0,586	Sangat Signifikan
29	29	33,33	Sedang	0,349	Sangat Signifikan
30	30	33,33	Sedang	0,279	Signifikan
31	31	44,44	Mudah	0,268	Signifikan
32	32	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
33	33	33,33	Mudah	0,392	Sangat Signifikan
34	34	-11,11	Sangat Mudah	-0,150	-
35	35	22,22	Sedang	0,060	-
36	36	11,11	Sangat Mudah	0,223	Signifikan
37	37	0,00	Sangat Mudah	0,122	-
38	38	22,22	Mudah	0,298	Sangat Signifikan
39	39	33,33	Sukar	0,329	Sangat Signifikan
40	40	0,00	Sangat Mudah	-0,099	-
41	41	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
42	42	11,11	Sangat Mudah	0,215	-
43	43	33,33	Mudah	0,311	Sangat Signifikan
44	44	33,33	Sedang	0,248	Signifikan
45	45	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
46	46	11,11	Sangat Mudah	0,191	-
47	47	22,22	Sedang	0,212	-
48	48	22,22	Sangat Mudah	0,359	Sangat Signifikan
49	49	77,78	Mudah	0,672	Sangat Signifikan

50	50	55,56	Sedang	0,372	Sangat Signifikan
51	51	100,00	Sedang	0,726	Sangat Signifikan
52	52	88,89	Sedang	0,681	Sangat Signifikan
53	53	100,00	Sedang	0,639	Sangat Signifikan
54	54	0,00	Sangat Mudah	0,079	-
55	55	0,00	Sangat Mudah	0,041	-
56	56	22,22	Mudah	0,231	Signifikan
57	57	-33,33	Sedang	-0,289	-
58	58	33,33	Mudah	0,329	Sangat Signifikan
59	59	0,00	Mudah	-0,057	-
60	60	0,00	Sangat Sukar	0,025	-
61	61	77,78	Sedang	0,550	Sangat Signifikan
62	62	0,00	Sangat Mudah	-0,014	-
63	63	77,78	Sedang	0,588	Sangat Signifikan
64	64	0,00	Sangat Mudah	0,074	-
65	65	0,00	Sangat Mudah	0,186	-
66	66	0,00	Sedang	-0,127	-
67	67	11,11	Sangat Sukar	0,153	-
68	68	44,44	Sedang	0,382	Sangat Signifikan
69	69	0,00	Sangat Mudah	0,018	-
70	70	22,22	Mudah	0,175	-
71	71	11,11	Mudah	0,070	-
72	72	0,00	Sangat Mudah	0,017	-
73	73	33,33	Sedang	0,351	Sangat Signifikan
74	74	44,44	Sukar	0,298	Sangat Signifikan
75	75	33,33	Sedang	0,242	Signifikan
76	76	33,33	Sukar	0,254	Signifikan
77	77	33,33	Sedang	0,307	Sangat Signifikan
78	78	66,67	Sedang	0,543	Sangat Signifikan
79	79	55,56	Sedang	0,468	Sangat Signifikan
80	80	55,56	Mudah	0,457	Sangat Signifikan

Lampiran 7. Instrumen Soal Uji Coba 2

SOAL UJI COBA 2

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : X RPL
Waktu : 1 X 45 menit

Perhatikan petunjuk di bawah!
1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis nama dan nomor absen di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan A, B, C, D, atau E di lembar jawaban yang disediakan
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
5. Kerjakan seluruh soal yang disediakan

1. Dalam penulisan dokumen HTML, isi dari dokumen diletakkan di antara tag....
   a. <head> dan </head>
   b. <title> dan </title>
   c. <body> dan </body>
   d. <title bar> dan </title bar>
   e. <bar> dan </bar>
2. Tag heading yang terbesar dalam HTML adalah ....
   a. <h1>heading</h1>
   b. <h2>heading</h2>
   c. <h4>heading</h4>
   d. <h5>heading</h5>
   e. <h6>heading</h6>
3. Apakah kepanjangan dari HTML?
   a. Hide Text Mark Language
   b. Hight Text Mark Language
   c. Hight Text Mark Up Language
   d. Hyper Text Mark Language
   e. Hyper Text Markup Language
4. Untuk membuat warna latar belakang halaman web menjadi ungu dan warna teks menjadi putih menggunakan sintaks HTML....
   a. <body bgcolor="purple" text="#FFFFFF "> </body>
   b. <body bgcolor="purple" teks="#000000"> </body>
   c. <body background="purple" teks="#FFFFFF"> </body>
   d. <body background="purple" text="#FFFFFF"> </body>
   e. <body background="purple" font color="#000000"> </body>
5. Untuk menulis kode HTML ada berbagai macam tools yang dapat digunakan, seperti berikut ini, *kecuali*....
   a. Macromedia Dream Weaver
   b. Macromedia Free Hand
   c. Notepad
   d. Microsoft Front Page
   e. Notepad++
6. Tag <STRIKE> ....</STRIKE> digunakan untuk ...
   a. Menebalkan huruf
   d. Menampilkan garis horizontal pada bagian tengah huruf

b. Memiringkan huruf e. Menggeser huruf
c. Menghapus huruf

7. Kode #FFFFFF, #0000FF, dan #000000 merupakan kode warna....
   a. Putih, kuning, hitam d. Hitam, ungu, putih
   b. Putih, biru, hitam e. Hitam, abu-abu, putih
   c. Hitam, merah, putih
8. Ekstensi dari halaman web yaitu ....
   a. .ppt d. .hml
   b. .doc e. .html
   c. .exe
9. Perintah untuk mengatur teks menjadi tercetak miring adalah..
   a. <b> d.
   b. <u> e.
   c. <i>
10. Berikut ini adalah bentuk atribut type pada tag <ul>, *kecuali* ....
    a. disc dan square d. disc dan square
    b. disc dan cylinder e. square dan circle
    c. circle dan square
11. Untuk membuat animasi teks berjalan dari kiri ke kanan dalam halaman web digunakan perintah ....
    a. <marquee> teks </marquee>
    b. <marquee direction=”left”> teks </marquee>
    c. <marquee direction=”right”> teks </marquee>
    d. <marquee><direction=”left”> teks </direction></marquee>
    e. <marquee><direction=”right”> teks </direction></marquee>
12. Atribut FACE digunakan untuk ....
    a. Menentukan jenis huruf d. Menentukan posisi teks
    b. Menentukan ukuran huruf e. Menentukan warna teks
    c. Menentukan ketebalan teks
13. Tag HTML yang berfungsi untuk menampilkan karakter ® adalah..
    a. ° d. %reg;
    b. %deg; e. ®
    c. $reg;
14. Perintah Unordered list dengan TYPE SQUARE digunakan untuk mendeskripsikan…
    a. Bullet segilima d. Bullet kotak
    b. Bullet titik e. Bullet segitiga
    c. Bullet lingkaran
15. Dalam pembutan HTML, kita mengenal bahasa yang digunakan, tag <title> menunjukkan:
    a. Kepala dari HTML d. Header and Footer dari HTML
    b. Kaki dari HTML e. Judul dokumen dari HTML
    c. Badan dari HTML
16. Untuk memberikan list 1, 2, 3, dst menggunakan perintah……
    a. <ol type=”I”> d. <ul type=”a”>
    b. <ol type=”1”> e. <ul type=”I”>

c. <ul type="1">

17. Perintah untuk mengubah warna huruf menjadi putih dalam HTML adalah……..
    a. <text = "#FFFFFF">
    b. <font color = "#FFFFFF">
    c. <bg color = "#FFFFFF">
    d. <font color = "#000000">
    e. <text = "#000000">
18. Tag pasangan sebagai penutup suatu elemen dari HTML biasanya diawali dengan tanda..
    a. >
    b. <
    c. /
    d. \
    e. "..."
19. Hasil dari "&" adalah :
    a. &
    b. *
    c. @
    d. !
    e. #
20. Struktur standar penulisan HTML yang benar adalah

a.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        </TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

b.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </HEAD>
        </TITLE>
</HTML>
```

c.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </TITLE>
        </HEAD>
</HTML>
```

d.

```
<HTML>
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        </HEAD>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

e.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

21. Tag <b> digunakan untuk ....
    a. Memformat teks menjadi miring
    b. Memformat teks menjadi tercetak tebal
    c. Memformat teks menjadi tercetak bergaris bawah
    d. Membuat hyperlink
    e. Membuat tabel
22. Tag HTML yang digunakan untuk pindah alinea dan bisa digunakan untuk mengatur perataan adalah...
    a. <hr>
    d. <b>

b.
 e. <p>
c. <pr>

23. ……..adalah tag HTML yang benar untuk membuat tulisan heading yang paling kecil.
    a. <h6> d. <h2>
    b. <h5> e. <h1>
    c. <h4>
24. Tag HR memiliki atribut ....
    a. size d. size dan width
    b. width e. size dan height
    c. height
25. Perintah untuk membuat seluruh teks menjadi berwarna yaitu...
    a. <font color="yellow">
    b. <body font color=" yellow ">
    c. <body text=" yellow ">
    d. <text="yellow">
    e. <head text="yellow">
26. Tag HTML yang berfungsi untuk membuat spasi adalah..
    a. $reg;
    b. %reg;
    c. ®
    d.
    e. $nbsp;
27. Apa perintah yang paling pertama dalam mengawali pembuatan HTML?
    a. <title bar>
    b. <html>
    c. <body>
    d. <head>
    e. <title>
28. Fungsi dari tag <br> adalah ....
    a. Membuat paragraf baru
    b. Membuat garis horizontal
    c. Membuat garis vertikal
    d. membuat baris baru
    e. membuat garis baru
29. Tanda yang digunakan untuk menyatakan suatu elemen dalam HTML adalah ?
    a. […....]
    b. (.....)
    c. <……>
    d. {…....}
    e. <!…...>
30. Perintah pada tag <P Align = “Center”> ....</P> berfungsi untuk...
    a. Untuk menempatkan teks yang letaknya ditengah halaman
    b. Untuk menempatkan teks yang letaknya berada ditengah table
    c. Untuk menempatkan teks yang letaknya di tengah layar
    d. Untuk teks rata bawah tengah
    e. Untuk menempatkan gambar yang letaknya ditengah layar
31. Untuk membuat background berupa gambar, maka tag yang digunakan adalah...
    a. <head bodyground="..">
    b. < head background="..">
    c. <head bgcolor="..">
    d. <body background="..">
    e. <body bgcolor="..">
32. Jika kita menuliskan perintah “&#8482”, maka pada html akan muncul…
    a. ☺
    b. ®
    c. ©
    d. ™
    e. β
33. Tag yang digunakan untuk membuat garis horisontal adalah....

a.
b. <gr>
c. <hr>
d. <a href>
e. <tr>

34. Tag <u> digunakan untuk ....
    a. Memformat teks menjadi tercetak tebal
    b. Memformat teks menjadi tercetak miring
    c. Memformat teks menjadi tercetak bergaris bawah
    d. Membuat hyperlink
    e. Membuat tabel
35. Potongan program RE<strike>KA</strike>YA<u>SA</u> akan menghasilkan tulisan…..
    a. **RE~~KA~~**YASA
    b. **RE~~KA~~**YASA
    c. **RE**KA*YA*SA
    d. RE~~KA~~*YA*SA
    e. **RE~~KA~~***YA*SA
36. Kode HTML di bawah ini menghasilkan..

```
<HTML>
<table>
    <tr> <td>Ini contoh tabel sederhana</td> </tr>
</table>
</HTML>
```

a. Ini contoh tabel sederhana
b. ***Ini contoh tabel sederhana***
c. Ini contoh tabel sederhana
d. **Ini contoh tabel sederhana**
e. *Ini contoh tabel sederhana*

37. Untuk mengatur isi sel dalam kolom menjadi rata bawah adalah...
    a. <td valign=”bottom”> Isi sel </td>
    b. <td align=”bottom”> Isi sel </td>
    c. <tr align=”bottom”> Isi sel </td>
    d. <tr align=”middle”> Isi sel </tr>
    e. <tr valign=”middle”> Isi sel </tr>
38. Untuk membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris menggunakan atribut...
    a. nowrap
    b. colspan
    c. rowspan
    d. valign
    e. align
39. Untuk mengatur warna latar belakang dari tabel menggunakan perintah...
    a. <table border=”#”>
    b. <table color=”#”>
    c. <table topground=”#”>
    d. <table bgcolor=”#”>
    e. <table background=”#”>\
40. Atribut CELLSPACING berfungsi untuk …
    a. Menggabungkan beberapa baris
    b. Menggabungkan beberapa kolom
    c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
    d. Mengatur spasi antar sel
    e. Memberi garis pinggir tabel
41. Atribut rowspan digunakan untuk ....
    a. Menggabungkan kolom
    b. Menghapus baris
    c. Melebarkan baris dan kolom
    d. Menghapus baris
    e. Menggabungkan baris
42. Untuk membuat judul tabel, menggunakan tag..
    a. <caption>...</caption>
    d. <table>...</table>

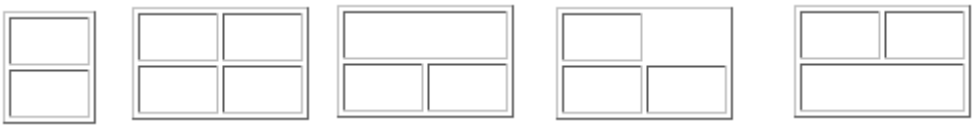
b. <th>...</th>
c. <tr>...</tr>
e. <td>...</td>

43. Agar baris atau kolom dalam tabel sebuah halaman web menjadi kosong digunakan perintah HTML..
    a. ®
    b.
    c. ∅
    d. &none;
    e. &
44. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa baris dalam tabel menjadi satu adalah:
    a. <table colspan=”3”>
    b. <td rowspan=”3”>
    c. <tr rowspan=”3”>
    d. <td colspan=”3”>
    e. <tr colspan=”3”>
45. Nilai parameter # pada perintah <table align=”#”>, adalah ….
    a. top, middle, bottom
    b. justify, left, center
    c. right, left, top
    d. right, justify, center
    e. right, left, center
46. Atribut colspan digunakan untuk ....
    a. Melebarkan kolom
    b. Menggabungkan kolom
    c. Melebarkan baris dan kolom
    d. Menghapus baris
    e. Menggabungkan baris
47. Tag <th>...</th> berfungsi untuk membuat...
    a. Membentuk judul tabel
    b. Membuat baris pada kolom
    c. Membentuk baris pada kolom
    d. Membuat judul kolom
    e. Membuat kolom
48. Nilai parameter # pada perintah cellpadding=”#”….
    a. a
    b. A
    c. 1
    d. I
    e. i
49. Berikut yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa kolom adalah atribut …….
    a. align
    b. colspan
    c. valign
    d. coloumn
    e. rowspan
50. Atribut CELLPADDING berfungsi untuk …
    a. Menggabungkan beberapa baris
    b. Menggabungkan beberapa kolom
    c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
    d. Memberi garis pinggir tabel
    e. Memberi jarak spasi\
51. Apa perintah yang harus dijalankan agar dapat menampilkan table?
    a. < html>
    b. < htm>
    c. <tr>
    d. <body>
    e. <table>
52. Perintah HTML untuk menentukan tebal garis table adalah…
    a. <table alignr=”#”>
    b. <table border=”#”>
    c. <table cellpadding=”#”>
    d. <table colspan=”#”>
    e. <table rowspan=”#”>\

53. Perintah untuk menentukan lebar tabel dan tinggi tabel adalah...
    a. Algin dan valign
    b. Valign dan align
    c. Colspan dan rowspan
    d. Width dan height
    d. Height dan width
54. Berikut ini perintah HTML yang berhubungan dengan pembuatan tabel, ***kecuali***:
    a. TR
    b. TD
    c. TABLE
    d. TH
    e. TT
55. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

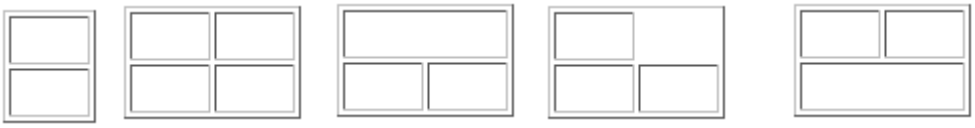
a. b. c. d. e.



56. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td colspan="2"> </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.



57. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td colspan="2" bgcolor=black> </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.

58. Untuk menampilkan tabel seperti berikut, maka kode HTML yang benar adalah...

Daftar Alamat

No.	Nama	Alamat
1.	Salsa	Kebumen
2.	Keysha	Gombong

a.

```
<html>
<table border="1">
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </tr>
</html>
```

c.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </tr>
</html>
```

e.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

b.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <td>
      <tr>1.</tr>
      <tr>Salsa</tr>
      <tr>Kebumen</tr>
   </td>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

d.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <td>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </td>
   <td>
      <tr>1.</tr>
      <tr>Salsa</tr>
      <tr>Kebumen</tr>
   </td>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

59. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa kolom dalam tabel menjadi satu adalah ....
    a. <table colspan=”2”>
    b. <tr colspan=”2”>
    c. <td colspan=”2”>
    d. <tr rowspan=”2”>
    e. <td rowspan=”2”>

60. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td colspan="2"> </td>
            <td rowspan="2">         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr> |
</table>
</html>
```

a.

c.

e.

b.

d.

Lampiran 8. Rekap Analisis Instrumen Soal Uji Coba 2

Rata2= 37,40

Simpang Baku= 7,25

KorelasiXY= 0,72

Reliabilitas Tes= 0,84

Butir Soal= 60

Jumlah Subyek= 30

Nama berkas: E:\SKRIPSIKU\UJI INSTRUMEN 2.ANA

Btr Baru	Btr Asli	D.Pembeda(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	-12,50	Sangat Mudah	-0,168	-
2	2	37,50	Sedang	0,304	Signifikan
3	3	62,50	Sedang	0,508	Sangat Signifikan
4	4	37,50	Sedang	0,357	Sangat Signifikan
5	5	37,50	Sedang	0,345	Sangat Signifikan
6	6	12,50	Sangat Mudah	0,219	-
7	7	37,50	Sukar	0,326	Sangat Signifikan
8	8	12,50	Sangat Mudah	0,245	-
9	9	-12,50	Sangat Mudah	-0,302	-
10	10	37,50	Mudah	0,339	Sangat Signifikan
11	11	37,50	Sukar	0,364	Sangat Signifikan
12	12	37,50	Sedang	0,307	Signifikan
13	13	50,00	Mudah	0,429	Sangat Signifikan
14	14	12,50	Sedang	0,132	-
15	15	50,00	Mudah	0,389	Sangat Signifikan
16	16	62,50	Sedang	0,466	Sangat Signifikan
17	17	37,50	Sedang	0,313	Signifikan
18	18	37,50	Sedang	0,377	Sangat Signifikan
19	19	12,50	Sangat Sukar	0,171	-
20	20	37,50	Sedang	0,278	Signifikan

21	21	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
22	22	37,50	Sedang	0,347	Sangat Signifikan
23	23	25,00	Mudah	0,274	Signifikan
24	24	-12,50	Sangat Sukar	-0,109	-
25	25	37,50	Sukar	0,334	Sangat Signifikan
26	26	12,50	Sedang	0,000	-
27	27	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
28	28	37,50	Sedang	0,343	Sangat Signifikan
29	29	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
30	30	37,50	Sedang	0,275	Signifikan
31	31	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
32	32	75,00	Sedang	0,527	Sangat Signifikan
33	33	37,50	Sedang	0,296	Signifikan
34	34	-12,50	Sangat Mudah	-0,302	-
35	35	37,50	Mudah	0,364	Sangat Signifikan
36	36	0,00	Sangat Sukar	-0,089	-
37	37	12,50	Sukar	0,178	-
38	38	0,00	Sangat Sukar	0,074	-
39	39	62,50	Sedang	0,483	Sangat Signifikan
40	40	62,50	Sedang	0,450	Sangat Signifikan
41	41	37,50	Mudah	0,319	Signifikan
42	42	50,00	Sukar	0,484	Sangat Signifikan
43	43	37,50	Sukar	0,392	Sangat Signifikan
44	44	25,00	Sedang	0,221	-
45	45	50,00	Sedang	0,272	Signifikan
46	46	50,00	Mudah	0,462	Sangat Signifikan
47	47	37,50	Sedang	0,285	Signifikan
48	48	50,00	Mudah	0,484	Sangat Signifikan
49	49	25,00	Mudah	0,301	Signifikan
50	50	37,50	Sedang	0,351	Sangat Signifikan
51	51	37,50	Mudah	0,376	Sangat Signifikan

52	52	50,00	Mudah	0,402	Sangat Signifikan
53	53	37,50	Mudah	0,276	Signifikan
54	54	0,00	Sangat Mudah	NAN	NAN
55	55	37,50	Mudah	0,285	Signifikan
56	56	62,50	Mudah	0,484	Sangat Signifikan
57	57	37,50	Mudah	0,309	Signifikan
58	58	37,50	Sedang	0,363	Sangat Signifikan
59	59	62,50	Sedang	0,465	Sangat Signifikan
60	60	37,50	Sedang	0,304	Signifikan

Lampiran 9. Silabus Pemrograman Web

SILABUS MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)

Satuan Pendidikan : SMK N 1 Kebumen
Kelas : X
Kompetensi Inti* :
KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif;					

inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan					
3.2 Menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web	**Format Halaman Web** • Pengenalan HTML • Elemen-elemen dasar HTML • Pemformatan dokumen HTML • List HTML	**Mengamati** Pelbagai jenis format teks dan hasilnya terhadap halaman web **Menanya** • Mendiskusikan pelbagai tampilan format teks pada halaman web • Mendiskusikan penerapan format teks yang sesuai dari suatu halaman web **Mengeksplorasi** • Eksplorasi pelbagai jenis format teks • Eksperimen penerapan format teks yang sesuai dari suatu halaman web **Mengasosiasi** • Menganalisa hubungan antara format teks dengan halaman web yang dihasilkan • Menganalisa kemiripan hasil penerapan format teks dengan halaman web aslinya • Menyimpulkan penerapan format teks pada halaman web	**Tugas** Menyelesaikan masalah tentang pelbagai format teks **Observasi** Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain **Portofolio** • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi **Tes** Essay dan pilihan ganda	6 JP	• Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • *Pemrograman Web Dengan HTML Revisi Keduat*, Betha sidik, Ir., Husni I. Pohan, Ir., M.Eng., Penerbit Informatika Bandung, Mei 2010 • *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 3 untuk SMK*, Aunur R. M., Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008 • *Modul Pemrograman Web*, Sunarya Ap, SMK Media Informatika • *Modul Dasar Pemrograman Web*, SMK Bhinus • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

		Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan pelbagai format teks			
3.3 Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web	**Format Tabel Halaman Web** • Tag-tag dasar tabel • Atribut tabel • Pemformatan tabel • Desain halaman web dengan konsep tabel	**Mengamati** • Pelbagai jenis format tabel dan hasilnya terhadap halaman web • Desain layout dalam format tabel untuk suatu halaman web **Menanya** • Mendiskusikan pelbagai tampilan format tabel dalam halaman web • Mendiskusikan desain layout suatu halaman web dalam format tabel **Mengeksplorasi** • Eksplorasi pelbagai tampilan format tabel pada halaman web • Eksperimen desain layout suatu halaman web dengan format tabel **Mengasosiasi** • Menganalisa hubungan antara format tabel dengan tampilannya pada halaman web • Menganalisa format tabel untuk mendapatkan desain layout halaman web yang sesuai • Menyimpulkan penerapan format tabel pada halaman web **Mengkomunikasikan** Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan pelbagai format tabel pada halaman web	**Tugas** Menyelesaikan masalah format tabel pada halaman web **Observasi** Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain **Portofolio** Laporan percobaan **Tes** Essay dan pilihan ganda	6 JP	• Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • *Pemrograman Web Dengan HTML Revisi Keduat*, Betha sidik, Ir., Husni I. Pohan, Ir., M.Eng., Penerbit Informatika Bandung, Mei 2010 • *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 3 untuk SMK*, Aunur R. M., Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008 • *Modul Pemrograman Web*, Sunarya Ap, SMK Media Informatika • *Modul Dasar Pemrograman Web*, SMK Bhinus • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Kebumen
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas	: X
Semester	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (6 jam pelajaran @45')
Aspek/Materi pokok	: Elemen-Elemen Dasar HTML

Kompetensi Inti (KI) :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar (KD) :

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.2. Menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web
4.2. Menyajikan elemen-elemen dasar HTML dalam format tertentu pada halaman web

Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Mengaplikasikan sikap disiplin, toleransi, dan bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan praktikum.
2. Memahami dan membuat program dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara efektif berdasarkan elemen-elemen dasar HTML.
3. Memformat dokumen HTML dan membuat list HTML

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyatakan pendapat tentang suatu permasalahan yang dapat dipecahkan menggunakan format dasar HTML sebagai ungkapan rasa bangga dan wujud rasa syukur kepada Tuhan serta bangsa Indonesia.
2. Menganalisis penerapan format teks yang sesuai dari suatu halaman web berdasarkan rasa ingin tahu dan peduli lingkungan.
3. Membuat program dari suatu permasalahan tentang format dasar HTML berdasarkan kemampuan diri sendiri.
4. Membuat, menguji, dan mempresentasikan program yang telah dibuat tepat dengan disiplin dan tanggung jawab.

B. Materi Ajar

Bahan Ajar elemen-elemen dasar HTML:

1. Pengenalan HTML
2. Elemen-elemen dasar HTML
3. Pemformatan dokumen HTML
4. List HTML

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Explicit Instruction*

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. **Langkah-langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Metode	*Explicit Instruction*
1.	**Pendahuluan** (15’) 1. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai pembelajaran pada hari ini. 3. Guru memaparkan tujuan dan manfaat pembelajaran hari ini.	Tanya Jawab	Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2.	**Kegiatan Inti** **Eksplorasi** (25’) 4. Siswa diberikan pokok-pokok materi yang harus dipelajari 5. Siswa diberikan contoh berbagai tampilan format dasar HTML oleh guru. 6. Siswa bersama guru mendefinisikan HTML, format dokumen HTML, list HTML seraya guru menjelaskan dan mencontohkannya 7. Siswa berkelompok dengan teman sebangkunya 8. Setiap kelompok menjelaskan fungsi tag-tag dasar HTML serta list HTML	Pengelompokan	Guru Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
	Elaborasi (60’) 9. Siswa secara berkelompok	Diskusi	Guru membimbing pelatihan

	mendiskusikan dan membuat program tentang format teks dokumen HTML dan list HTML 10. Ketika siswa bekerja secara berkelompok, guru mengadakan bimbingan secara eksplisit ke setiap kelompok sehingga kesalahan dalam membuat program siswa dalam kelompok dapat memperbaikinya.		
	Konfirmasi (25’) 11. Perwakilan setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan programnya di depan kelas. 12. Kelompok lain dan guru memberikan kritik, saran, masukan, dan penguatan.	Presentasi Penguatan	Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
3.	**Penutup** (10’) 13. Siswa bersama guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran hari ini. 14. Siswa dan guru merancang pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 15. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk pembelajaran yang akan datang .	Refleksi Penugasan	Guru memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

Pertemuan 2

No	Kegiatan	Metode	*Explicit Instruction*
1.	**Pendahuluan** (15’) 1. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai pembelajaran pada hari sebelumnya. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran.	Tanya Jawab	Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2.	**Kegiatan Inti** **Eksplorasi** (25’) 4. Siswa diberikan pengetahuan serta keterampilan mengenai tujuan pembelajaran hari ini 5. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompok yang dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 6. Secara berkelompok, siswa mendapatkan kembali program yang harus diselesaikan dengan soal yang berbeda.	Pengelompokan	Guru Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
	Elaborasi (60’) 7. Siswa secara berkelompok mendiskusikan dan membuat program tentang format teks	Diskusi	Guru membimbing pelatihan

	dokumen HTML dan list HTML 8. Ketika siswa bekerja secara berkelompok, guru mengadakan bimbingan secara eksplisit ke setiap kelompok sehingga kesalahan dalam membuat program siswa dalam kelompok dapat memperbaikinya.		
	Konfirmasi (25’) 9. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi dan programnya di depan kelas. Kelompok lain dan guru memberikan saran, masukan, dan penguatan. 10. Sebelum siswa diberikan tugas membuat program format teks dan list HTML, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara individu. 11. Secara individu siswa membuat program format teks dokumen dan list HTML	Presentasi Simulasi Penugasan	Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
3.	**Penutup** (10’) 12. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti. 13. Siswa menyampaikan	Refleksi	Guru memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

	kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi. 14. Guru memberi penguatan terhadap simpulan yang diberikan oleh para siswa	Tanya Jawab	

E. Sumber Belajar

1. **Media : Modul pembelajaran dan internet.**
2. **Sumber :**

- *Pemrograman Web Dengan HTML Revisi Keduat*, Betha sidik, Ir., Husni I. Pohan, Ir., M.Eng., Penerbit Informatika Bandung, Mei 2010
- *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 3 untuk SMK*, Aunur R. M., Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008
- *Modul Pemrograman Web*, Sunarya Ap, SMK Media Informatika
- *Modul Dasar Pemrograman Web*, SMK Bhinus

F. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian : Tes tulis, tes unjuk kerja
2. Bentuk Penilaian : Uji petik tulis, prosedur dan produk
3. Soal :
   a. Tuliskan struktur dasar html!
   b. Jelaskan fungsi tag <ol>, <li>, dan !
   c. Apa saja atribut dari tag <ol> dan ?
4. Jobsheet:

JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK N 1 KEBUMEN		
JOBSHEET PEMROGRAMAN WEB		
Elemen-Elemen Dasar HTML Untuk Memformat Halaman Web		
JOB SHEET A	Tgl. 22 Sept. 2014	1 x 20 menit

1. **Tujuan**
   a. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis kode program HTML dasar
   b. Siswa dapat menggunakan kode HTML untuk merancang sebuah halaman web
2. **Prosedur Percobaan**
   a. Buat folder di Drive D:, dengan nama folder **nama anda_absen**. Misal : **iftah_06**
   b. Buat subfolder prak1 di dalam folder yang sudah dibuat sebelumnya.
   c. Bukalah aplikasi web editor (seperti: Notepad, Notepad ++) dan tuliskan beberapa elemen struktur dokumen HTML yang ada dalam kajian percobaan yang dianjurkan untuk diuji coba pada contoh di bawah.
   d. Simpan elemen-elemen struktur dokumen HTML tersebut dalam format : *.html
   e. Jalankan masing-masing contoh elemen-elemen struktur dokumen HTML tersebut dengan bantuan : Internet Explorer atau Internet Mozilla Firefox atau Opera atau browser lain yang tersedia di dalam komputer saudara.
   f. Screenshoot hasilnya pada Microsft Word dengan nama prak1, dan simpan dalam folder yang telah dibuat.
3. **Percobaan**
   a. Buatlah dokumen html dengan mana file latihan1.html
      Kemudian simpan di folder kamu masing-masing yang ada di local disk D:
      Judul web : SELAMAT DATANG DI WEBSITE SAYA
      Isi web : Hello world, ini adalah pelajaran pertama web saya
   b. Contoh (Save dengan nama id.html) :

```
 <html>
<head> <title> Penggunaan Address </title> </head>
       <body> Selamat datang di web amatir
              <address> Dokumen ini di rancang oleh Iftah Khoiriyah <br>
              pada tanggal 22 sept 2014
              </address>
       </body>
</html>
```

   c. Contoh (Save dengan nama hn.html) :

```
<html>
<head> <title>Membuat Heading Dokumen HTML</title> </head> <body
bgcolor="#000000" text="#FFFFFF">
<h1>Heading Tingkat 1 </h1>
```

```
<h2>Heading Tingkat 2 </h2>
<h3>Heading Tingkat 3 </h3>
<h4>Heading Tingkat 4 </h4>
<h5>Heading Tingkat 5 </h5>
<h6>Heading Tingkat 6 </h6>
</body> </html>
```

d. Contoh (save dengan nama physical format-1.html) :

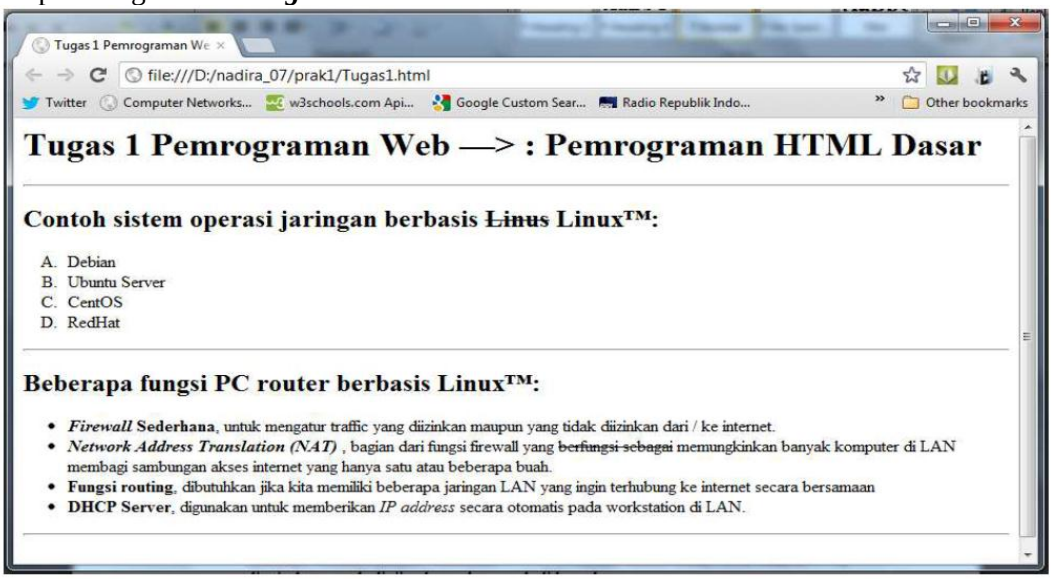
```
<html>
<head>
<title> Memformat Karakter </title>
</head>
<body> <b> Kalimat ini akan dicetak tebal. </b><br> <i> kalimat ini akan
dicetak miring </i><br> <u> kalimat ini akan bergaris bawah </u><br>
<strike> kalimat ini akan bergaris tengah </strike>
</body>
</html>
```

e. Contoh (Save dengan nama unordered.html):

```
<html>
<head>
       <title>Membuat Undordered List</title>
</head>
<body>
 <b><font size="3" face="tahoma" color="blue"> Jurusan TI yang ada di N 1
KEBUMEN ada 3 Program Studi: </b>
<hr size="2" width="150" align="left">
 <ul type="circle">
       <li>Multimedia
 </ul>
 <ul type="square">
       <li>RPL
 </ul>
 <ul type="disc">
       <li>TKJ
 </ul> </font>
</body>
</html>
```

4. Tugas

Buatlah tampilan teks HTML di web browser seperti gambar di bawah ini:
Simpan dengan nama ***Tugas1.html***



5. Rubrik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Penyiapan sumber dan bahan					
2.	Penyusunan desain					
3.	Proses penyelesaian soal					
4.	Hasil akhir penyelesaian soal					
5.	Kerapihan dan kelengkapan					
6.	Ketepatan waktu					

Keterangan:

Skor	Kriteria
5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran
Pemrograman Web

Nuraeni, S.Kom
NIP. 19770914 200801 2 022

Peneliti

Iftah Khoiriyah
NIM. 5302410128

Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Kebumen
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas	: X
Semester	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (6 jam pelajaran @45')
Aspek/Materi pokok	: Tabel HTML

Kompetensi Inti (KI) :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar (KD) :

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.3. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web

4.3. Menyajikan elemen HTML table untuk layout halaman web

Indikator Pencapaian Kompetensi :

1. Mengaplikasikan sikap disiplin, toleransi, dan bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan praktikum.
2. Memahami dan membuat program dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara efektif berdasarkan tabel HTML.
3. Memformat tabel HTML

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyatakan pendapat tentang suatu permasalahan yang dapat dipecahkan menggunakan tabel HTML sebagai ungkapan rasa bangga dan wujud rasa syukur kepada Tuhan serta bangsa Indonesia.
2. Menganalisis penerapan format tabel yang sesuai dari suatu halaman web berdasarkan rasa ingin tahu dan peduli lingkungan.
3. Membuat program dari suatu permasalahan tentang format tabel HTML berdasarkan kemampuan diri sendiri.
4. Membuat, menguji, dan mempresentasikan program yang telah dibuat tepat dengan disiplin dan tanggung jawab.

B. Materi Ajar

Bahan Ajar elemen-elemen dasar HTML:

1. Tag-tag dasar tabel
2. Atribut tabel
3. Pemformatan tabel
4. Desain halaman web dengan konsep tabel

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran : *Explicit Instruction*

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. **Langkah-langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Metode	*Explicit Instruction*
1.	**Pendahuluan** (15’) 1. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai pembelajaran pada hari ini. 3. Guru memaparkan tujuan dan manfaat pembelajaran hari ini.	Tanya Jawab	Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2.	**Kegiatan Inti** **Eksplorasi** (25’) 4. Siswa diberikan pokok-pokok materi yang harus dipelajari 5. Siswa diberikan contoh berbagai tampilan format tabel HTML oleh guru. 6. Siswa bersama guru mendefinisikan tag-tag dasar tabel dan atribut tabel seraya guru menjelaskan dan mencontohkannya 7. Siswa berkelompok dengan teman sebangkunya 8. Setiap kelompok menjelaskan fungsi tag-tag tabel HTML serta atribut tabel HTML	Pengelompokan	Guru Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
	Elaborasi (60’) 9. Siswa secara berkelompok	Diskusi	Guru membimbing pelatihan

	mendiskusikan dan membuat program tentang format tabel HTML 10. Ketika siswa bekerja secara berkelompok, guru mengadakan bimbingan secara eksplisit ke setiap kelompok sehingga kesalahan dalam membuat program siswa dalam kelompok dapat memperbaikinya.		
	Konfirmasi (25’) 11. Perwakilan setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan programnya di depan kelas. 12. Kelompok lain dan guru memberikan kritik, saran, masukan, dan penguatan.	Presentasi Penguatan	Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
3.	**Penutup** (10’) 13. Siswa bersama guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran hari ini. 14. Siswa dan guru merancang pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 15. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk pembelajaran yang akan datang .	Refleksi Penugasan	Guru memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

Pertemuan 2

No	Kegiatan	Metode	*Explicit Instruction*
1.	**Pendahuluan** (15’) 1. Guru menyiapkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai pembelajaran pada hari sebelumnya. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat mengikuti pembelajaran.	Tanya Jawab	Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
2.	**Kegiatan Inti** **Eksplorasi** (25’) 4. Siswa diberikan pengetahuan serta keterampilan mengenai tujuan pembelajaran hari ini 5. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompok yang dibentuk pada pertemuan sebelumnya. 6. Secara berkelompok, siswa mendapatkan kembali program yang harus diselesaikan dengan soal yang berbeda.	Pengelompokan	Guru Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
	Elaborasi (60’) 7. Siswa secara berkelompok mendiskusikan dan membuat program tentang format tabel HTML	Diskusi	Guru membimbing pelatihan

	8. Ketika siswa bekerja secara berkelompok, guru mengadakan bimbingan secara eksplisit ke setiap kelompok sehingga kesalahan dalam membuat program siswa dalam kelompok dapat memperbaikinya.		
	Konfirmasi (25’) 9. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi dan programnya di depan kelas. Kelompok lain dan guru memberikan saran, masukan, dan penguatan. 10. Sebelum siswa diberikan tugas membuat program format tabel HTML, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara individu. 11. Secara individu siswa membuat program format tabel HTML	Presentasi Simulasi Penugasan	Guru mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
3.	**Penutup** (10’) 12. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti. 13. Siswa menyampaikan kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar	Refleksi Tanya Jawab	Guru memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

	terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi. 14. Guru memberi penguatan terhadap simpulan yang diberikan oleh para siswa		

E. Sumber Belajar

1. **Media : Modul pembelajaran dan internet.**
2. **Sumber :**
   - *Pemrograman Web Dengan HTML Revisi Keduat*, Betha sidik, Ir., Husni I. Pohan, Ir., M.Eng., Penerbit Informatika Bandung, Mei 2010
   - *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 3 untuk SMK*, Aunur R. M., Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008
   - *Modul Pemrograman Web*, Sunarya Ap, SMK Media Informatika
   - *Modul Dasar Pemrograman Web*, SMK Bhinus

F. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian : Tes tulis, tes unjuk kerja
2. Bentuk Penilaian : Uji petik tulis, prosedur dan produk
3. Soal :
   Jelaskan masing2 fungsi tag berikut:

```
<html>
<head> <title>Mengatur Lebar dan Tinggi Tabel</title> </head>
<body> <font face=aharoni size=2 color=yellow>
<table border=1 width=100%>
<caption align=top><b><u>Daftar Alamat</u></b></caption>
<tr> <th width=40>No.</th>
<th width=150>Nama</th>
<th width=200>Alamat</th> </tr>
<tr> <td align=center>1.</td>
<td height=50>Wahyu</td>
<td height=50>Bekasi</td> </tr>
<tr> <td align=center>2.</td>
<td height=30>Lesmono</td>
<td height=30>Kranji</td> </tr>
</table>
</body>
</html>
```

4. Jobsheet:

JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK N 1 KEBUMEN		
JOBSHEET PEMROGRAMAN WEB		
Elemen-Elemen Dasar HTML Untuk Memformat Halaman Web		
JOB SHEET B	Tgl. 22 Sept. 2014	1 x 20 menit

1. Tujuan

a. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis kode program HTML dasar
b. Siswa dapat menggunakan kode HTML untuk merancang sebuah halaman web

2. Prosedur Percobaan

a. Buat folder di Drive D:, dengan nama folder **nama anda_absen**. Misal : **iftah_06**
b. Buat subfolder prak1 di dalam folder yang sudah dibuat sebelumnya.
c. Bukalah aplikasi web editor (seperti: Notepad, Notepad ++) dan tuliskan beberapa elemen struktur dokumen HTML yang ada dalam kajian percobaan yang dianjurkan untuk diuji coba pada contoh di bawah.
d. Simpan elemen-elemen struktur dokumen HTML tersebut dalam format : *.html
e. Jalankan masing-masing contoh elemen-elemen struktur dokumen HTML tersebut dengan bantuan : Internet Explorer atau Internet Mozilla Firefox atau Opera atau browser lain yang tersedia di dalam komputer saudara.
f. Screenshoot hasilnya pada Microsft Word dengan nama prak1, dan simpan dalam folder yang telah dibuat.

3. Percobaan

a. Contoh (Save dengan nama background.html) :

```
<html>
<head>
<title> penggunaan body </title>
</head>
<body bgcolor=”silver” text=”blue” alink=”#000000”
vlink=”#ff0000” link=”green”> ini adalah contoh
penggunaan body ini adalah sebuah <a href=””> link
</a>
</body>
</html>
```

b. Contoh (Save dengan nama coment.html):

```
<html>
```

```
<head> <!-- ini adalah bagian head --> </head>
<body bgcolor=#ff0000 > <!-- warna background adalah
merah --> </body>
</html>
```

c. Contoh (Save dengan nama horisontal.html) :

```
<html>
<head> <title>Membuat Garis Horisontal</title>
</head>
<body bgcolor="#fffccc">
<font size="1" Face="Tahoma" color="blue">Ahlan Wa
Sahlan</font>
<hr size="1" width="150" align="left">
<h1><center>www.smkn1kebumen.sch.id</h1>
 <hr size=5 align=center noshade> </body> </html>
```

d. Contoh (Save dengan nama free.html):

```
<html>
<head>
     <title> Web Sederhana </title>
</head>
<body>
<pre>
Tampilan ini sma dengan tampilan di teks editor.
klasemen
Team       Main       Menang     Seri       Kalah
=============================================
Team A     3          2          1          0
Team B     3          2          0          1
Team C     3          1          1          1
=============================================
kode program : for i = 1 to 10
For j = 1 to 5
A(i,j)=i*j
next
next </pre>
</body> </html>
```

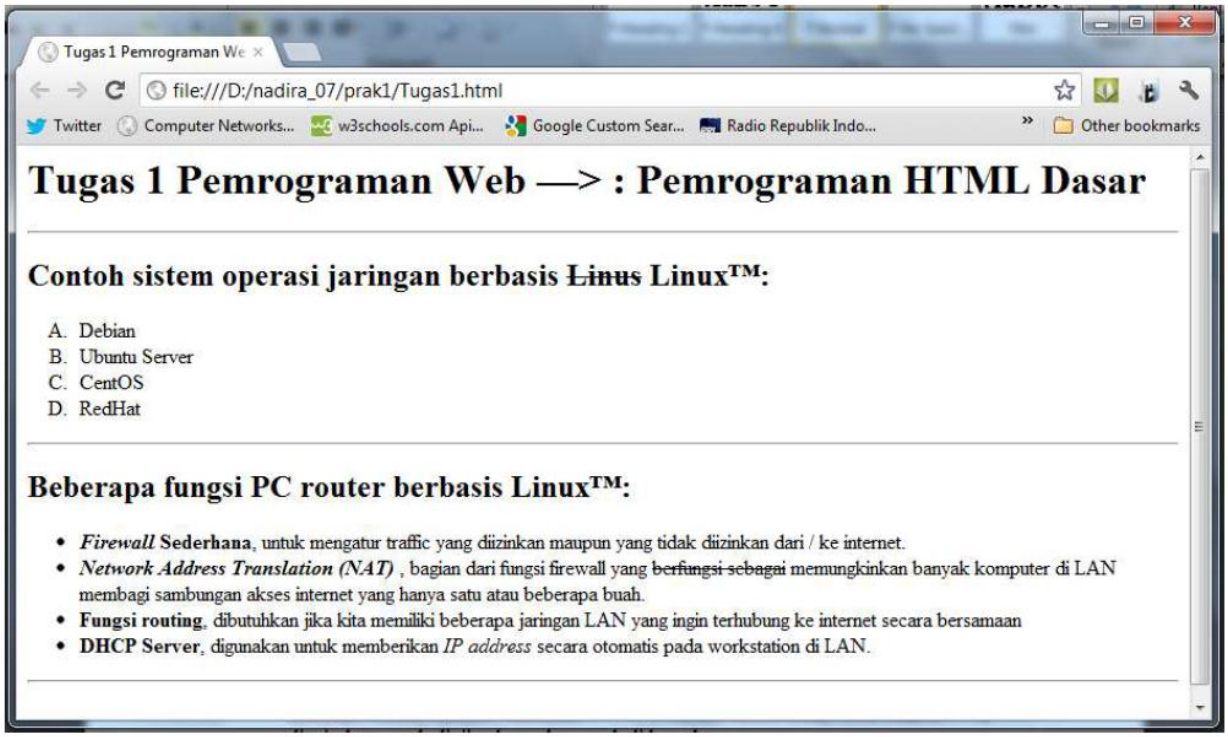
e. Contoh (Save dengan nama ordered.html):

```
<html>
<head> <title>Membuat Ordered List</title> </head>
 <body> <b><font size="2" face="tahoma"
color="black">
SMK N 1 KEBUMEN memiliki 3 Jurusan: </b>
<hr size="2" width="150" align="left">
<ol type="1">
<li>RPL</li> <li>TKJ</li>
<li>Multimedia</li> </ol>
<hr size="3" width="500"> <b><font size="2"
face="tahoma" color="black"> Jurusan TIK memiliki 3
LAB Komputer: </b>
```

```
<ol start="1">
<li>LAB. Multimedia</li>
<li>LAB. RPL</li>
<li>LAB. TKJ</li>
</ol> </font> </body> </html>
```

4. Tugas

Buatlah tampilan teks HTML di web browser seperti gambar di bawah ini:
Simpan dengan nama ***Tugas1.html***



5. Rubrik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Penyiapan sumber dan bahan					
2.	Penyusunan desain					
3.	Proses penyelesaian soal					
4.	Hasil akhir penyelesaian soal					
5.	Kerapihan dan kelengkapan					
6.	Ketepatan waktu					

Keterangan:

Skor	Kriteria
5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Kurang Sekali

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran
Pemrograman Web

Nuraeni, S.Kom
NIP. 19770914 200801 2 022

Peneliti

Iftah Khoiriyah
NIM. 5302410128

Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal *Pretest*

KISI-KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kebumen
Tahun Ajar : 2014/2015
Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Jumlah Butir Soal : 30

Kompetensi Dasar :3.2. Menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web
3.3. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web

Materi Pokok	**No Soal**	**Kunci Jawaban**	**Ranah Kognitif**				
Elemen-elemen dasar HTML dan Tabel HTML			**C1**	**C2**	**C3**	**C4**	**C5**
Pengenalan HTML	1	E	V				
	15	D					V
Elemen-elemen dasar HTML	7	E					V
	11	A		V			
	13	A			V		
Pemformatan dokumen HTML	4	D	V				
	6	E				V	
	8	A	V				
	10	E			V		
	12	D	V				
	14	C			V		
List HTML	2	A	V				
	3	A		V			
	5	A	V				
	9	B					V
Tag-tag dasar tabel	18	A	V				
	19	D		V			
	22	A				V	
Atribut tabel	17	E	V				
	20	C	V				
	28	A	V				

Pemformatan tabel	16	D		V			
	21	B			V		
	23	E			V		
	25	D			V		
	26	E					V
	27	D		V			
Desain halaman web dengan konsep tabel	24	C			V		
	29	B			V		
	30	B				V	

Keterangan:

C1 : Mengingat

C2 : Memahami

C3 : Mengaplikasikan

C4 : Menganalisis

C5 : Mengevaluasi

Lampiran 13. Soal *Pretest*

SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : X RPL
Waktu : 1 X 45 menit

Perhatikan petunjuk di bawah!
1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis nama dan nomor absen di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan A, B, C, D, atau E di lembar jawaban yang disediakan
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
5. Kerjakan seluruh soal yang disediakan

1. Apakah kepanjangan dari HTML?
   a. Hide Text Mark Language
   b. Hight Text Mark Language
   c. Hight Text Mark Up Language
   d. Hyper Text Mark Language
   e. Hyper Text Markup Language
2. Secara *default*, tipe ordered list yang keluar dalam halaman web adalah ....
   a. 1
   b. i
   c. I
   d. ●
   e. □
3. Penggunaan tag html <ul> .... adalah ....
   a. membuat daftar item tidak berurut
   b. membuat daftar item berurut
   c. membuat tabel
   d. membuat image
   e. membuat link
4. Tag HTML yang berfungsi untuk membuat spasi adalah..
   a. >
   b. %deg;
   c. ®
   d.
   e. $reg;
5. Saat membuat list, atribut type DISC digunakan untuk?
   a. Bulatan hitam
   b. Bulatan kosong
   c. Bullet segitiga
   d. Bullet kotak
   e. Bullet segilima
6. Untuk menghasilkan tulisan X^2, maka tag HTML yang benar adalah
   a. X<^>2
   b. X₂
   c. X<sub>2<\sub>
   d. X<sup>2<\sup>
   e. X²

7. Dalam pembutan HTML, kita mengenal bahasa yang digunakan, tag <title> menunjukkan:
   a. Kepala dari HTML
   b. Kaki dari HTML
   c. Badan dari HTML
   d. Header and Footer dari HTML
   e. Judul dokumen dari HTML
8. Tag heading yang terbesar dalam HTML adalah ....
   a. <h1>heading</h1>
   b. <h2>heading</h2>
   c. <h4>heading</h4>
   d. <h5>heading</h5>
   e. <h6>heading</h6>
9. Berikut ini adalah bentuk atribut type pada tag <ul>, *kecuali* ....
   a. disc dan square
   b. disc dan cylinder
   c. circle dan square
   d. disc dan square
   e. square dan circle
10. Potongan program RE<strike>KA</strike>YA<u>SA</u> akan menghasilkan tulisan…..
    a. **RE~~KA~~**YASA
    b. **RE~~KA~~**YASA
    c. **RE**KA*YA*SA
    d. RE~~KA~~*YA*SA
    e. **RE~~KA~~***YA*SA
11. Komentar adalah bagian dari kode HTML yang diabaikan oleh browser. Kegunaan komentar dalam kode HTML adalah sebagai keterangan. Sebuah komentar diawali dengan..... dan diakrhiri dengan....
    a. <!-- ini adalah komentar -->
    b. <-- ini adalah komentar --!>
    c. <-- ini adalah komentar -->
    d. < ini adalah komentar >
    e. !<-- ini adalah komentar -->
12. Fungsi dari tag <br> adalah....
    a. Membuat paragraf baru
    b. Membuat garis horizontal
    c. Membuat garis vertikal
    d. membuat baris baru
    e. membuat garis baru
13. Untuk membuat warna latar belakang halaman web menjadi ungu dan warna teks menjadi putih menggunakan sintaks HTML....
    a. <body bgcolor=”purple” text=”#FFFFFF ”> </body>
    b. <body bgcolor=”purple” teks=”#000000”> </body>
    c. <body background=”purple” teks=”#FFFFFF”> </body
    d. <body background=”purple” text=”#FFFFFF”> </body>
    e. <body background=”purple” font color=”#000000”> </body>
14. Untuk membuat animasi teks berjalan dari kiri ke kanan dalam halaman web digunakan perintah ....
    a. <marquee> teks </marquee>
    b. <marquee direction=”left”> teks </marquee>
    c. <marquee direction=”right”> teks </marquee>
    d. <marquee><direction=”left”> teks </direction></marquee>
    e. <marquee><direction=”right”> teks </direction></marquee>

15. Struktur standar penulisan HTML yang benar adalah

a.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        </TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

b.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </HEAD>
        </TITLE>
</HTML>
```

c.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </TITLE>
        </HEAD>
</HTML>
```

d.

```
<HTML>
        <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        </HEAD>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

e.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

16. Untuk mengatur warna latar belakang dari tabel menggunakan perintah...
    a. <table border=”#”>
    b. <table color=”#”>
    c. <table topground=”#”>
    d. <table bgcolor=”#”>
    e. <table background=”#”>\

17. Atribut rowspan digunakan untuk ....
    a. Menggabungkan kolom
    b. Menghapus baris
    c. Melebarkan baris dan kolom
    d. Menghapus baris
    e. Menggabungkan baris

18. Untuk membuat judul tabel, menggunakan tag..
    a. <caption>...</caption>
    b. <th>...</th>
    c. <tr>...</tr>
    d. <table>...</table>
    e. <td>...</td>

19. Tag <th>...</th> berfungsi untuk membuat...
    a. Membentuk judul tabel
    b. Membuat baris pada kolom
    c. Membentuk baris pada kolom
    d. Membuat judul kolom
    e. Membuat kolom

20. Atribut CELLPADDING berfungsi untuk …
    a. Menggabungkan beberapa baris
    b. Menggabungkan beberapa kolom
    d. Memberi garis pinggir tabel
    e. Memberi jarak spasi\

c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel

21. Perintah HTML untuk menentukan tebal garis table adalah…
    a. <table alignr=”#”>
    b. <table border=”#”>
    c. <table cellpadding=”#”>
    d. <table colspan=”#”>
    e. <table rowspan=”#”>\

22. Tag (TR) berfungsi untuk membuat .... dan (TD) untuk membuat …
    a. baris - kolom
    b. kolom - baris
    c. kolom – tinggi
    d. tinggi – kolom
    e. tinggi – baris

23. Maksud dari kode HTML di bawah iniadalah:

    <table border="1" cellspacing="0" bordercolor="red" width="100%" height="115">

    a. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
    b. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
    c. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
    d. Tebal garis 1, jarak antar spasi 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
    e. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115

24. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td colspan="2" bgcolor=black> </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr> |
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.

25. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa baris dalam tabel menjadi satu adalah:

    a. <table colspan=”3”>
    b. <td colspan=”3”>
    c. <tr rowspan=”3”>
    d. <td rowspan=”3”>
    e. <tr colspan=”3”>

26. Nilai parameter # pada perintah <table valign="#">, adalah ….
    a. right, left, center
    b. justify, left, center
    c. right, left, top
    d. left, justify, middl
    e. top, middle, bottom
27. Untuk mengatur isi sel dalam baris menjadi rata kanan adalah...
    a. <td valign="right"> Isi sel </td> </tr>
    b. <td align="right"> Isi sel </td> </tr>
    c. <tr align="right"> Isi sel </td>
    d. <tr align="right"> Isi sel
    e. <tr valign="right"> Isi sel
28. Untuk membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris menggunakan atribut...
    a. nowrap
    b. colspan
    c. rowspan
    d. valign
    e. align

29. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.

30. Kode HTML di bawah ini menghasilkan..

```
<HTML>
<table>
    <tr> <td>Ini contoh tabel sederhana</td> </tr>
</table>
</HTML>
```

a. Ini contoh tabel sederhana

b. Ini contoh tabel sederhana

c. **Ini contoh tabel sederhana**

d. **Ini contoh tabel sederhana**

e. *Ini contoh tabel sederhana*

Lampiran 14. Kisi-Kisi Soal *Postest* I

KISI-KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kebumen
Tahun Ajar : 2014/2015
Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Jumlah Butir Soal : 40

Kompetensi Dasar :3.2. Menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web

Materi Pokok	**No Soal**	**Kunci Jawaban**	**Ranah Kognitif**				
Elemen-elemen dasar HTML			**C1**	**C2**	**C3**	**C4**	**C5**
Pengenalan HTML	4	D		V			
	20	E	V				
	25	B	V				
Elemen-elemen dasar HTML	15	E			V		
	18	A		V			
	23	B		V			
	24	A			V		
	30	E		V			
	32	B			V		
	35	C			V		
	37	D				V	
Pemformatan dokumen HTML	1	D	V				
	5	D				V	
	8	D	V				
	16	D	V				
	17	E		V			
	19	A	V				
	21	D					V
	22	D	V				
	27	C				V	
	28	A	V				
	29	E	V				

	33	E		V			
	34	A	V				
	36	A			V		
	38	C	V				
	39	D		V			
	40	E				V	
List HTML	2	A	V				
	3	A		V			
	6	E					V
	7	B					V
	9	A				V	
	10	C					V
	11	C			V		
	12	A	V				
	13	A	V				
	14	D			V		
	26	B					V
	31	B				V	

Keterangan:

C1 : Mengingat

C2 : Memahami

C3 : Mengaplikasikan

C4 : Menganalisis

C5 : Mengevaluasi

Lampiran 15. Soal *Postest* I

SOAL POSTEST 1

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : X RPL
Waktu : 1 X 45 menit

Perhatikan petunjuk di bawah!
1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis nama dan nomor absen di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan A, B, C, D, atau E di lembar jawaban yang disediakan
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
5. Kerjakan seluruh soal yang disediakan

1. Untuk membuat teks menjadi seperti angka 2 dalam H_2 dalam HTML digunakan perintah ....
   a. H<superscript>2</superscript>
   b. H<subscript>2</subscript>
   c. H²
   d. H₂
   e. <superscript>H2</superscript>
2. Secara *default*, tipe ordered list yang keluar dalam halaman web adalah ....
   a. 1 b. I c. I d. ● e. □
3. Penggunaan tag html <ul> .... adalah ....
   a. membuat daftar item tidak berurut
   b. membuat daftar item berurut
   c. membuat tabel
   d. membuat image
   e. membuat link
4. Tag pasangan sebagai penutup suatu elemen dari HTML biasanya diawali dengan tanda..
   a. "
   b. <
   c. \
   d. /
   e. ?
5. Tag <STRIKE> ....<STRIKE> digunakan untuk ...
   a. Menebalkan huruf
   b. Memiringkan huruf
   c. Menghapus huruf
   d. Menampilkan garis horizontal pada bagian tengah huruf
   e. Menggeser huruf
6. Perintah Unordered list dengan TYPE SQUARE digunakan untuk mendeskripsikan…
   a. Bullet segilima
   b. Bullet titik
   d. Bullet segitiga
   e. Bullet kotak

c. Bullet lingkaran

7. Perintah manakah yang membuat Bullets dalam pembuatan situs?
   a.
   b.
   c.
   d. <hr>
   e. Semua jawaban Benar
8. Tag HTML yang berfungsi untuk membuat spasi adalah..
   a. >
   b. %deg;
   c. ®
   d.
   e. $reg;
9. Saat membuat list, atribut type DISC digunakan untuk?
   a. Bulatan hitam
   b. Bulatan kosong
   c. Bullet segitiga
   d. Bullet kotak
   e. Bullet segilima
10. Yang digunakan untuk mengelompokkan data berurutan (ordered list) adalah…
   a. Angka
   b. Bullet
   c. Numbering
   d. Huruf
   e. Nama

11. <OL START=”5”> arti dari tag disamping adalah...
   a. List berupa simbol
   b. List berupa huruf
   c. List akan dimulai dari angka lima
   d. List berupa huruf kapital
   e. List berupa angka
12. Apa pengertian TYPE A dalam pengurutan / ordered list?
   a. Daftar berurutan dengan abjad besar
   b. Membuat daftar berurutan dengan angka romawi
   c. Daftar berurutan dengan angka romawi kecil
   d. Membuat daftar berurut dengan huruf kecil
   e. Daftar berurutan dengan abjad kecil
13. Perintah Unordered list agar dapat menampilkan list bulatan kosong, adalah...
   a. Circle
   b. Disc
   c. Clyndrical
   d. Square
   e. DiscBox
14. Urutan yang benar untuk membuat list secara berurutan di bawah ini adalah...
   1.
   2. <body> Program Keahlian TI
   3.
   4. Rekayasa Perangkat Lunak
   5. </body>
   a. 4,3,2,1,5
   b. 3,2,4,1,5
   c. 3,2,4,5,1
   d. 2,3,4,1,5
   e. 2,3,4,5,1
15. Untuk membuat background berupa gambar, maka tag yang digunakan adalah...
   a. <bodyground="..">
   d. <body bgcolor="..">

b. < background="..">
c. <bodyimg="..">
e. <body background="..">

16. Tag HR memiliki atribut ....
    a. size
    b. width
    c. height
    d. size dan width
    e. size dan height
17. Untuk menghasilkan tulisan X^2, maka tag HTML yang benar adalah
    a. X<^>2
    b. X₂
    c. X<sub>2<\sub>
    d. X<sup>2<\sup>
    e. X²
18. Komentar adalah bagian dari kode HTML yang diabaikan oleh browser. Kegunaan komentar dalam kode HTML adalah sebagai keterangan. Sebuah komentar diawali dengan..... dan diakrhiri dengan....
    a. <!-- ini adalah komentar -->
    b. <-- ini adalah komentar --!>
    c. <-- ini adalah komentar -->
    d. < ini adalah komentar >
    e. !<-- ini adalah komentar -->
19. Tag heading yang terbesar dalam HTML adalah ....
    a. <h1>heading</h1>
    b. <h2>heading</h2>
    c. <h4>heading</h4>
    d. <h5>heading</h5>
    e. <h6>heading</h6>
20. Apakah kepanjangan dari HTML?
    a. Hide Text Mark Language
    b. Hight Text Mark Language
    c. Hight Text Mark Up Language
    d. Hyper Text Mark Language
    e. Hyper Text Markup Language
21. Tag yang digunakan untuk membuat tampilan dokumen HTML pada browser sama dengan tampilan pada teks editor adalah
    a. <p>
    b. <hr>
    c.
    d. <pre>
    e. <nobr>
22. Fungsi dari tag <br> adalah....
    a. Membuat paragraf baru
    b. Membuat garis horizontal
    c. Membuat garis vertikal
    d. membuat baris baru
    e. membuat garis baru
23. Kode #FFFFFF, #0000FF, dan #000000 merupakan kode warna....
    a. Putih, kuning, hitam
    b. Putih, biru, hitam
    c. Hitam, merah, putih
    d. Hitam, ungu, putih
    e. Hitam, abu-abu, putih
24. Untuk membuat warna latar belakang halaman web menjadi ungu dan warna teks menjadi putih menggunakan sintaks HTML....
    a. <body bgcolor=”purple” text=”#FFFFFF ”> </body>
    b. <body bgcolor=”purple” teks=”#000000”> </body>
    c. <body background=”purple” teks=”#FFFFFF”> </body>
    d. <body background=”purple” text=”#FFFFFF”> </body>
    e. <body background=”purple” font color=”#000000”> </body>

25. Untuk menulis kode HTML ada berbagai macam tools yang dapat digunakan, seperti berikut ini, *kecuali*....
    a. Macromedia Dream Weaver
    b. Macromedia Free Hand
    c. Notepad
    d. Microsoft Front Page
    e. Notepad++
26. Berikut ini adalah bentuk atribut type pada tag <ul>, *kecuali* ....
    a. disc dan square
    b. disc dan cylinder
    c. circle dan square
    d. disc dan square
    e. square dan circle
27. Untuk membuat animasi teks berjalan dari kiri ke kanan dalam halaman web digunakan perintah ....
    a. <marquee> teks </marquee>
    b. <marquee direction=”left”> teks </marquee>
    c. <marquee direction=”right”> teks </marquee>
    d. <marquee><direction=”left”> teks </direction></marquee>
    e. <marquee><direction=”right”> teks </direction></marquee>
28. Atribut FACE digunakan untuk ....
    a. Menentukan jenis huruf
    b. Menentukan ukuran huruf
    c. Menentukan ketebalan teks
    d. Menentukan posisi teks
    e. Menentukan warna teks
29. Tag HTML yang berfungsi untuk menampilkan karakter ® adalah..
    a. °
    b. %deg;
    c. $reg;
    d. %reg;
    e. ®
30. Dalam pembutan HTML, kita mengenal bahasa yang digunakan, tag <title> menunjukkan:
    a. Kepala dari HTML
    b. Kaki dari HTML
    c. Badan dari HTML
    d. Header and Footer dari HTML
    e. Judul dokumen dari HTML
31. Untuk memberikan list 1, 2, 3, dst menggunakan perintah……
    a. <ol type=”I”>
    b. <ol type=”1”>
    c. <ul type=”1”>
    d. <ul type=”a”>
    e. <ul type=”I”>
32. Perintah untuk mengubah warna huruf menjadi putih dalam HTML adalah……..
    a. <text = “#FFFFFF”>
    b. <font color = “#FFFFFF”>
    c. <bg color = “#FFFFFF”>
    d. <font color = “#000000”>
    e. <text = “#000000”>
33. Tag HTML yang digunakan untuk pindah alinea dan bisa digunakan untuk mengatur perataan adalah...
    a. <hr>
    b.
    c. <pr>
    d. <b>
    e. <p>
34. ……..adalah tag HTML yang benar untuk membuat tulisan heading yang paling kecil.
    a. <h6> b. <h5> c. <h4> d. <h2> e. <h1>

35. Perintah untuk membuat seluruh teks menjadi berwarna yaitu...
    a. <font color="yellow">
    b. <body font color=" yellow ">
    c. <body text=" yellow ">
    d. <text="yellow">
    e. <head text="yellow">
36. Perintah pada tag <P Align = “Center”> ....</P> berfungsi untuk...
    a. Untuk menempatkan teks yang letaknya ditengah halaman
    b. Untuk menempatkan teks yang letaknya berada ditengah table
    c. Untuk menempatkan teks yang letaknya di tengah layar
    d. Untuk teks rata bawah tengah
    e. Untuk menempatkan gambar yang letaknya ditengah layar
37. Struktur standar penulisan HTML yang benar adalah

a.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        </TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

b.

```
<HTML>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </HEAD>
        </TITLE>
</HTML>
```

c.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
        </TITLE>
        </HEAD>
</HTML>
```

d.

```
<HTML>
      <HEAD> *** BAGIAN HEAD ***
      <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
      </HEAD>
      <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

e.

```
<HTML>
        <HEAD>*** BAGIAN HEAD ***</HEAD>
        <TITLE>*** BAGIAN TITLE ***</TITLE>
        <BODY>*** BAGIAN BODY ***</BODY>
</HTML>
```

38. Tag yang digunakan untuk membuat garis horisontal adalah....
    a.
    b. <gr>
    c. <hr>
    d. <a href>
    e. <tr>
39. Jika kita menuliskan perintah “&#8482”, maka pada html akan muncul…
    a. ☺
    b. ®
    c. ©
    d. ™
    e. β
40. Potongan program RE<strike>KA</strike>YA<u>SA</u> akan menghasilkan tulisan…..
    a. **RE**~~KA~~YASA
    b. **RE**~~KA~~YASA
    c. **RE**KA*YA*SA
    d. RE~~KA~~*YA*SA
    e. **RE**~~KA~~*YA*SA

Lampiran 16. Kisi-Kisi Soal *Postest* II

KISI-KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kebumen
Tahun Ajar : 2014/2015
Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Jumlah Butir Soal : 30

Kompetensi Dasar :3.3. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web

Materi Pokok	**No Soal**	**Kunci Jawaban**	**Ranah Kognitif**				
Tabel HTML			**C1**	**C2**	**C3**	**C4**	**C5**
Tag-tag dasar tabel	4	A					V
	8	D	V				
	14	A	V				
Atribut tabel	2	D	V				
	3	D	V				
	5	B					V
	7	B	V				
	9	E		V			
	10	B	V				
	11	C		V			
	13	C	V				
	15	A		V			
	25	A		V			
Pemformatan tabel	1	C				V	
	6	D		V			
	12	B		V			
	16	C		V			
	17	A				V	
	18	E		V			
	21	E				V	
	23	D				V	
	26	A				V	
	28	E				V	

Desain halaman web dengan konsep tabel	19	B			V		
	20	C			V		
	22	C			V		
	24	D			V		
	27	B				V	
	29	B			V		
	30	A			V		

Keterangan:

C1 : Mengingat

C2 : Memahami

C3 : Mengaplikasikan

C4 : Menganalisis

C5 : Mengevaluasi

Lampiran 17. Soal *Postest* II

SOAL POSTEST 2

Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Kelas : X RPL
Waktu : 1 X 45 menit

Perhatikan petunjuk di bawah!
1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan
2. Tulis nama dan nomor absen di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang anda anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada pilihan A, B, C, D, atau E di lembar jawaban yang disediakan
4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang anda anggap lebih mudah
5. Kerjakan seluruh soal yang disediakan

1. Untuk mengatur warna latar belakang dari tabel menggunakan perintah...
   a. <table border="#"> c. <table bgcolor="#"> e. <table topground="#">
   b. <table color="#"> d. <table background="#">
2. Atribut CELLSPACING berfungsi untuk …
   a. Menggabungkan beberapa baris d. Mengatur spasi antar sel
   b. Menggabungkan beberapa kolom e. Memberi garis pinggir tabel
   c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
3. Atribut rowspan digunakan untuk ....
   a. Menggabungkan kolom c. Menghapus baris e. Melebarkan baris dan kolom
   b. Menghapus baris d. Menggabungkan baris
4. Untuk membuat judul tabel, menggunakan tag..
   a. <caption>...</caption> c. <table>...</table> e. <tr>...</tr>
   b. <th>...</th> d. <td>...</td>
5. Agar baris atau kolom dalam tabel sebuah halaman web menjadi kosong digunakan perintah HTML..
   a. ® c. &none; e. ∅
   b.   d. &
6. Nilai parameter # pada perintah <table align="#">, adalah ….
   a. top, middle, bottom c. right, justify, center e. right, left, top
   b. justify, left, center d. right, left, center
7. Atribut colspan digunakan untuk ....
   a. Melebarkan kolom d. Menghapus baris
   b. Menggabungkan kolom e. Menggabungkan baris
   c. Melebarkan baris dan kolom
8. Tag <th>...</th> berfungsi untuk membuat...

a. Membentuk judul tabel
b. Membuat baris pada kolom
c. Membentuk baris pada kolom
d. Membuat judul kolom
e. Membuat kolom

9. Nilai parameter # pada perintah cellpadding=”#”….
   a. a
   b. A
   c. I
   d. i
   e. 1
10. Berikut yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa kolom adalah atribut …….
   a. align
   b. colspan
   c. coloumn
   d. rowspan
   e. valign
11. Atribut CELLPADDING berfungsi untuk …
   a. Menggabungkan beberapa baris
   b. Menggabungkan beberapa kolom
   c. Menentukan jarak antara isi sel dengan batas sel
   d. Memberi garis pinggir tabel
   e. Memberi jarak spasi\
12. Perintah HTML untuk menentukan tebal garis table adalah…
   a. <table alignr=”#”>
   b. <table border=”#”>
   c. <table colspan=”#”>
   d. <table rowspan=”#”>
   e. <table cellpadding=”#”>
13. Perintah untuk menentukan lebar tabel dan tinggi tabel adalah...
   a. Algin dan valign
   b. Valign dan align
   c. Width dan height
   d. Height dan width
   e. Colspan dan rowspan
14. Di dalam sebuah tabel, setiap kolom di bentuk dengan tag ….
   a. <td></td>
   b. <tr></tr>
   c. <tb></tb>
   d. <th></th
   e. <ts></ts>
15. Tag (TR) berfungsi untuk membuat .... dan (TD) untuk membuat …
   a. baris - kolom
   b. kolom - baris
   c. tinggi – kolom
   d. tinggi – baris
   e. kolom – tinggi
16. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa baris dalam tabel menjadi satu adalah:
   a. <table colspan=”3”>
   b. <td colspan=”3”>
   c. <td rowspan=”3”>
   d. <tr colspan=”3”>
   e. <tr rowspan=”3”>
17. Perintah <td valign=”top”> Isi sel </td> berarti ....
   a. Isi sel dalam kolom menjadi rata atas
   b. Isi sel dalam baris menjadi rata atas
   c. Isi sel dalam kolom menjadi rata bawah
   d. Isi sel dalam baris menjadi rata bawah
   e. Isi sel dalam kolom dan baris menjadi rata atas
18. Contoh penulisan perintah HTML untuk menjadikan beberapa kolom dalam tabel menjadi satu adalah ....
   a. <table colspan=”2”>
   b. <tr colspan=”2”>
   c. <tr rowspan=”2”>
   d. <td rowspan=”2”>
   e. <td colspan=”2”>
19. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.

20. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td colspan="2" bgcolor=black> </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a. b. c. d. e.

21. Nilai parameter # pada perintah <table valign="#">, adalah ….
    a. right, left, center
    b. justify, left, center
    c. right, left, top
    d. left, justify, middl
    e. top, middle, bottom
22. Untuk menampilkan tabel seperti berikut, maka kode HTML yang benar adalah...

Daftar Alamat

No.	Nama	Alamat
1.	Salsa	Kebumen
2.	Keysha	Gombong

a.

```
<html>
<table border="1">
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </tr>
</html>
```

c.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </tr>
</html>
```

e.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <tr>
      <td>1.</td>
      <td>Salsa</td>
      <td>Kebumen</td>
   </tr>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

b.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <tr>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </tr>
   <td>
      <tr>1.</tr>
      <tr>Salsa</tr>
      <tr>Kebumen</tr>
   </td>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

d.

```
<html>
<table border="1">
<caption align=top>
<b><u>Daftar Alamat</u>
</b></caption>
   <td>
      <td>No.</td>
      <td>Nama</td>
      <td>Alamat</td>
   </td>
   <td>
      <tr>1.</tr>
      <tr>Salsa</tr>
      <tr>Kebumen</tr>
   </td>
   <td>
      <td>2.</td>
      <td>Keysha</td>
      <td>Gombong</td>
   </td>
</html>
```

23. Untuk mengatur isi sel dalam baris menjadi rata kanan adalah...
    a. <td valign=”right”> Isi sel </td>
    b. <td align=”right”> Isi sel </td>
    c. <tr align=”right”> Isi sel </td>
    d. <tr align=”right”> Isi sel </tr>
    e. <tr valign=”right”> Isi sel </tr>

24. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<html>
   <table border="1">
         <tr>
            <td colspan="2"> </td>
            <td rowspan="2">         </td>
         </tr>
         <tr>
            <td>         </td>
            <td>         </td>
         </tr>
</table>
</html>
```

a.

c.

e.

b.

d.

25. Untuk membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris menggunakan atribut...
    a. nowrap
    b. colspan
    c. valign
    d. align
    e. rowspan

26. Untuk mengatur isi sel dalam kolom menjadi rata bawah adalah...
    a. <td valign=”bottom”> Isi sel </td>
    b. <td align=”bottom”> Isi sel </td>
    c. <tr align=”bottom”> Isi sel </td>
    d. <tr align=”middle”> Isi sel </tr>
    e. <tr valign=”middle”> Isi sel </tr>

27. Kode HTML di bawah ini menghasilkan..

```
<HTML>
<table> <tr>  <td> Ini contoh tabel sederhana </td>  </tr>  </table>
</HTML>
```

a. Ini contoh tabel sederhana

b. Ini contoh tabel sederhana

c. **Ini contoh tabel sederhana**

d. **Ini contoh tabel sederhana**

e. *Ini contoh tabel sederhana*

28. Maksud dari kode HTML di bawah iniadalah:

<table border="1" cellspacing="0" bordercolor="red" width="100%" height="115">

a. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
b. Tebal garis 2, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
c. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna huruf merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
d. Tebal garis 1, jarak antar spasi 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115
e. Tebal garis 1, jarak antar sel 0, warna garis merah, lebar tabel 100%, tinggi tabel 115

29. Kode HTML berikut ini menghasilkan tabel...

```
<HTML>
   <table border="1">
      <tr>
        <td rowspan="2">     </td>
        <td> </td>
      </tr>
          <tr>
              <td>         </td>
          </tr>
   </table>
</HTML>
```

a.

b.

c.

d.

e.

30. Untuk menampilkan tabel seperti berikut, maka kode HTML yang benar adalah...

satu	dua
tiga	empat

a.
```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
</tr>
 <tr> <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
</tr>
 </table>

 </HTML>
```

b.
```
<HTML>
<table border="1">
<td>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
 </td>
 <tr> <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
 </tr>
 </table>
 </HTML>
```

c.
```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
 <td>satu</td>
 <td>dua</td>
 </tr>

 </table>
 </HTML>
```

d.
```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
 <td>tiga</td>
 <td>empat</td>
 </tr>
 </table>

 </HTML>
```

e.
```
<HTML>
<table border="1">
<td>
 <tr>satu</tr>
 <tr>dua</tr>
 </td>
 </table>

 </HTML>
```

Lampiran 18. Hasil Belajar Kognitif

HASIL BELAJAR KOGNITIF

SISWA KELAS X RPL.2 SMK NEGERI 1 KEBUMEN

No.	Nama	Nilai Test		
		Pretest	Siklus I	Siklus II
1.	Aeni Jamilah	53,3	75	80
2.	Alma Maha Tamami	46,7	62,5	90
3.	Danisa Dwi N.	53,3	62,5	80
4.	Dewi Lestari	76,7	85	83,3
5.	Eka Wahyu Ningrum	76,7	62,5	75
6.	Eka Yuniati	76,7	77,5	76,7
7.	Endah Suryani	50	80	76,7
8.	Fera Faqjati	76,7	80	80
9.	Ika Retianingsih	43,3	77,5	76,7
10.	Illa Janatun	76,7	62,5	86,7
11.	Indah Triyani	46,7	90	80
12.	Khoerun Nisa Fajari	76,7	77,5	75
13.	Leni Safitri	50	77,5	83,3
14.	Leny Nur Aini	53,3	75	73,3
15.	Listiyani Nurul H.	46,7	62,5	75
16.	Lulu Rizki N.	46,7	87,5	76,7
17.	Lulu Uljannah	76,7	77,5	80
18.	Miftakhurohmah	46,7	67,5	75
19.	Muji Astuti	36,7	75	75
20.	Mungfarida Khasanah	53,3	62,5	76,7
21.	Nur Solikhah	43,3	82,5	70
22.	Nurul Nisa Aoliya	43,3	62,5	76,7
23.	Retno Palupi	36,7	70	66,7
24.	Rina Amalia	46,7	80	76,7
25.	Rina Wahyu Rokhana	46,7	80	83,3
26.	Rohmatul Afilah	46,7	70	65
27.	Sastiyagustin Eka Devi	53,3	75	83,3
28.	Siami Fitriani	80	77,5	93,3
29.	Siti Aminah	50	70	83,3
30.	Siti Eka Oktaviani	76,7	85	76,7
31.	Siti Zaenun Nasikhah	40	60	83,3
32.	Syifa Khaerunnisa	50	80	75

33.	Tri Yuliningtiyas	80	85	73,3
34.	Vara Khoirunnisa	76,7	85	75
35.	Zahrah Rahmayanti	46,7	77,5	76,7
	Rata-rata	56,6	74,8	78,1
	Ketuntasan Klasikal	31,4	65,7	85,7
	Nilai tertinggi	80	90	93,3
	Nilai terendah	36,7	60	76,5
	Jumlah siswa yang tuntas	11	23	30
	Jumlah siswa yang belum tuntas	24	12	5

Keterangan:

KKM = 75

= Belum Tuntas

Lampiran 19. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I

HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SIKLUS I

SISWA KELAS X RPL.2 SMK NEGERI 1 KEBUMEN

No	Nama	1	2	3	4	5	6	Skor	P(%)	K
1.	Aeni J.	8	12	16	20	12	9	77	81,1	BS
2.	Alma M. T.	6	15	16	15	15	12	79	83,2	BS
3.	Danisa D.N.	6	12	16	15	15	12	76	80	B
4.	Dewi L.	8	15	20	25	15	12	95	100	BS
5.	Eka W. N.	4	9	12	15	12	9	61	64,2	B
6.	Eka Yuniati	6	12	16	15	15	12	76	80	B
7.	Endah S.	8	12	20	20	9	15	84	88,4	BS
8.	Fera Faqjati	4	9	12	15	12	9	61	64,2	B
9.	Ika R.	6	12	16	20	9	12	75	78,9	B
10.	Illa Janatun	8	12	20	20	12	12	84	88,4	BS
11.	Indah T.	8	15	20	20	12	15	90	94,7	BS
12.	Khoerun NF	6	12	16	20	9	12	75	78,9	B
13.	Leni Safitri	8	15	20	20	15	15	93	97,9	BS
14.	Leny N.A.	8	12	20	20	15	12	87	91,6	BS
15.	Listiyani NH	8	15	16	20	12	12	83	87,4	BS
16.	Lulu R.N.	4	9	12	15	12	9	61	64,2	B
17.	Lulu U.	4	12	12	20	15	12	75	78,9	B
18.	Miftakhuro hmah	8	12	16	20	12	12	80	84,2	BS
19.	Muji Astuti	4	9	12	15	12	9	61	64,2	B
20.	Mungfarida	4	12	8	20	9	9	62	65,3	B
21.	Nur S.	6	12	16	20	15	15	84	88,4	BS
22.	Nurul N.A.	6	12	20	20	12	12	82	86,3	BS
23.	Retno P.	8	9	16	15	15	12	75	78,9	B
24.	Rina A.	4	12	20	20	9	12	77	81,1	BS
25.	Rina W. R.	8	12	16	15	15	15	81	85,3	BS
26.	Rohmatul A	4	9	12	20	12	12	69	72,6	B
27.	Sastiyagustin	6	12	16	15	12	15	76	80	B
28.	Siami F.	8	12	20	20	15	12	87	91,6	BS
29.	Siti Aminah	8	15	20	20	15	15	93	97,9	BS
30.	Siti Eka O.	6	9	12	15	12	9	63	66,3	B
31.	Siti Z.N.	4	6	12	15	15	9	61	64,2	B
32.	Syifa K.	4	9	8	15	15	9	60	63,2	B
33.	Tri Y.	8	12	20	20	12	12	84	88,4	BS
34.	Vara K.	6	12	20	20	15	12	85	89,5	BS
35.	Zahrah R.	6	9	12	15	12	9	63	66,3	B

	Jumlah	218	405	556	635	450	411	2675		
	Rata-rata	62,3	77,1	79,4	72,6	85,7	78,3	76,4		Baik
	Kategori	**B**	**B**	**B**	**B**	**BS**	**B**			
	Ketuntasan Klasikal							71,4		
	Nilai Tertinggi							95		
	Nilai Terendah							60		
	Jumlah Siswa yang Tuntas							25		
	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas							10		

Keterangan:

Aspek:
Aspek 1: Penyiapan sumber dan bahan
Aspek 2: Penyusunan desain
Aspek 3: Proses penyelesaian soal
Aspek 4: Hasil akhir penyelesaian soal
Aspek 5: Kerapihan dan kelengkapan
Aspek 6: Ketepatan waktu

Nilai Presentase (P%):
Baik Sekali (BS) : 81% - 100%
Baik (B) : 61% - 80%
Cukup (C) : 41% - 60%
Kurang (K) : 21% - 40%
Kurang Sekali (KS) : 0 % - 20%

KKM = 75

= Belum Tuntas

= Tuntas

Lampiran 20. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II

HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SIKLUS II

SISWA KELAS X RPL.2 SMK NEGERI 1 KEBUMEN

No	Nama	1	2	3	4	5	6	Skor	P(%)	K
1.	Aeni J.	8	12	16	25	12	9	82	84,5	BS
2.	Alma M. T.	6	15	16	20	15	12	84	86,6	BS
3.	Danisa D.N.	8	12	16	25	12	12	85	87,6	**BS**
4.	Dewi L.	10	15	20	25	15	12	97	100	BS
5.	Eka W. N.	6	9	16	20	15	12	78	80,4	B
6.	Eka Yuniati	8	12	16	20	15	12	83	85,6	BS
7.	Endah S.	8	12	20	20	9	15	84	86,6	BS
8.	Fera Faqjati	6	9	12	25	12	12	76	78,3	B
9.	Ika R.	6	12	16	20	9	12	75	77,3	B
10.	Illa Janatun	8	12	20	20	12	12	84	86,6	BS
11.	Indah T.	10	15	20	25	12	15	97	100	BS
12.	Khoerun NF	6	12	16	25	9	12	80	82,5	BS
13.	Leni Safitri	10	15	20	20	15	15	95	97,9	BS
14.	Leny N.A.	8	12	20	20	12	12	84	86,6	BS
15.	Listiyani NH	8	15	16	25	9	12	85	87,6	BS
16.	Lulu R.N.	6	9	12	25	12	12	76	78,3	B
17.	Lulu U.	8	12	12	20	15	12	79	81,4	BS
18.	Miftakhuro hmah	8	12	16	20	12	12	80	82,5	BS
19.	Muji Astuti	8	9	12	15	12	9	65	67	B
20.	Mungfarida	6	12	12	20	15	12	77	79,4	B
21.	Nur S.	6	12	16	20	15	15	84	86,6	BS
22.	Nurul N.A.	8	12	20	20	12	12	84	86,6	BS
23.	Retno P.	8	9	16	25	12	12	82	84,5	BS
24.	Rina A.	6	12	20	20	9	12	79	81,4	BS
25.	Rina W. R.	8	12	16	20	15	15	86	88,7	BS
26.	Rohmatul A	6	9	12	25	12	12	76	78,3	B
27.	Sastiyagustin	6	12	16	25	12	15	86	88,7	BS
28.	Siami F.	10	12	20	20	15	12	89	91,8	BS
29.	Siti Aminah	10	15	20	20	15	15	95	97,9	BS
30.	Siti Eka O.	6	9	12	15	12	9	63	64,9	B
31.	Siti Z.N.	8	12	12	20	12	12	76	78,3	B
32.	Syifa K.	8	9	12	15	15	12	71	73,2	B
33.	Tri Y.	10	12	20	20	12	12	86	88,7	BS
34.	Vara K.	8	12	20	20	12	12	84	86,6	BS
35.	Zahrah R.	8	12	20	20	12	9	81	83,5	BS

	Jumlah	268	414	576	740	441	429	2868		
	Rata-rata	76,6	78,9	82,3	84,6	84	81,7	81,9		BS
	Kategori	**B**	**B**	**BS**	**BS**	**BS**	**BS**			
	Ketuntasan Klasikal								91,4	
	Nilai Tertinggi								97	
	Nilai Terendah								63	
	Jumlah Siswa yang Tuntas								32	
	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas								3	

Keterangan:

Aspek:
Aspek 1: Penyiapan sumber dan bahan
Aspek 2: Penyusunan desain
Aspek 3: Proses penyelesaian soal
Aspek 4: Hasil akhir penyelesaian soal
Aspek 5: Kerapihan dan kelengkapan
Aspek 6: Ketepatan waktu

Nilai Presentase (P%):
Baik Sekali (BS) : 81% - 100%
Baik (B) : 61% - 80%
Cukup (C) : 41% - 60%
Kurang (K) : 21% - 40%
Kurang Sekali (KS) : 0 % - 20%

KKM = 75

= Belum Tuntas

= Tuntas

Lampiran 21. Hasil Belajar Afektif

HASIL BELAJAR AFEKTIF

SISWA KELAS X RPL.2 SMK NEGERI 1 KEBUMEN

No	Nama	Siklus I						Siklus II					
		a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f
1.	Aeni J.	4	3	3	4	2	2	4	3	3	4	4	4
2.	Alma M.T.	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4
3.	Danisa D.N.	3	2	4	5	2	3	3	2	4	5	4	3
4.	Dewi L.	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4
5.	Eka W. N.	4	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4	4
6.	Eka Y.	2	4	3	2	3	1	4	4	3	2	3	1
7.	Endah S.	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4
8.	Fera Faqjati	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4
9.	Ika R.	5	3	2	3	3	3	5	3	2	3	3	3
10.	Illa Janatun	4	2	3	2	2	3	4	2	3	4	4	3
11.	Indah T.	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4
12.	Khoerun NF	3	2	2	3	2	4	3	4	4	3	4	4
13.	Leni Safitri	5	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5
14.	Leny Nur A	3	3	2	4	2	2	3	3	2	4	4	4
15.	Listiyani N	2	2	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4
16.	Lulu R. N.	2	4	3	2	5	3	2	4	3	4	5	3
17.	Lulu U.	2	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4
18.	Miftakhu R	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	4	4
19.	Muji Astuti	2	3	3	2	3	5	4	3	3	2	3	5
20.	Mungfarida	5	2	2	4	4	4	5	4	2	4	4	4
21.	Nur S.	5	2	4	2	3	4	5	4	4	2	3	4
22.	Nurul Nisa	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3
23.	Retno P.	3	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4
24.	Rina A.	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4
25.	Rina W. R.	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2
26.	Rohmatul A	4	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3
27.	Sastiyagustin	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4
28.	Siami Fitriani	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5
29.	Siti Aminah	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4
30.	Siti Eka O.	2	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	4
31.	Siti Z. N	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4
32.	Syifa K.	2	4	4	3	2	3	2	4	4	3	2	3
33.	Tri Y.	4	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4
34.	Vara K.	2	4	2	3	4	2	2	4	4	3	4	2
35.	Zahrah R.	2	4	4	3	2	4	2	4	4	3	2	4

Rata-rata	3,3	3	3	3,3	3,3	3,4	3,6	3,2	3,3	3,5	3,6	3,7
Ketuntasan Klasikal	71,4	68,6	65,7	74,3	77,1	80	85,7	80	82,9	88,6	91,4	94,3
Rata-rata total	**3,2**						3,5					
Ketuntasan Klasikal total	**72,9**						87,1					

Keterangan:

Aspek:

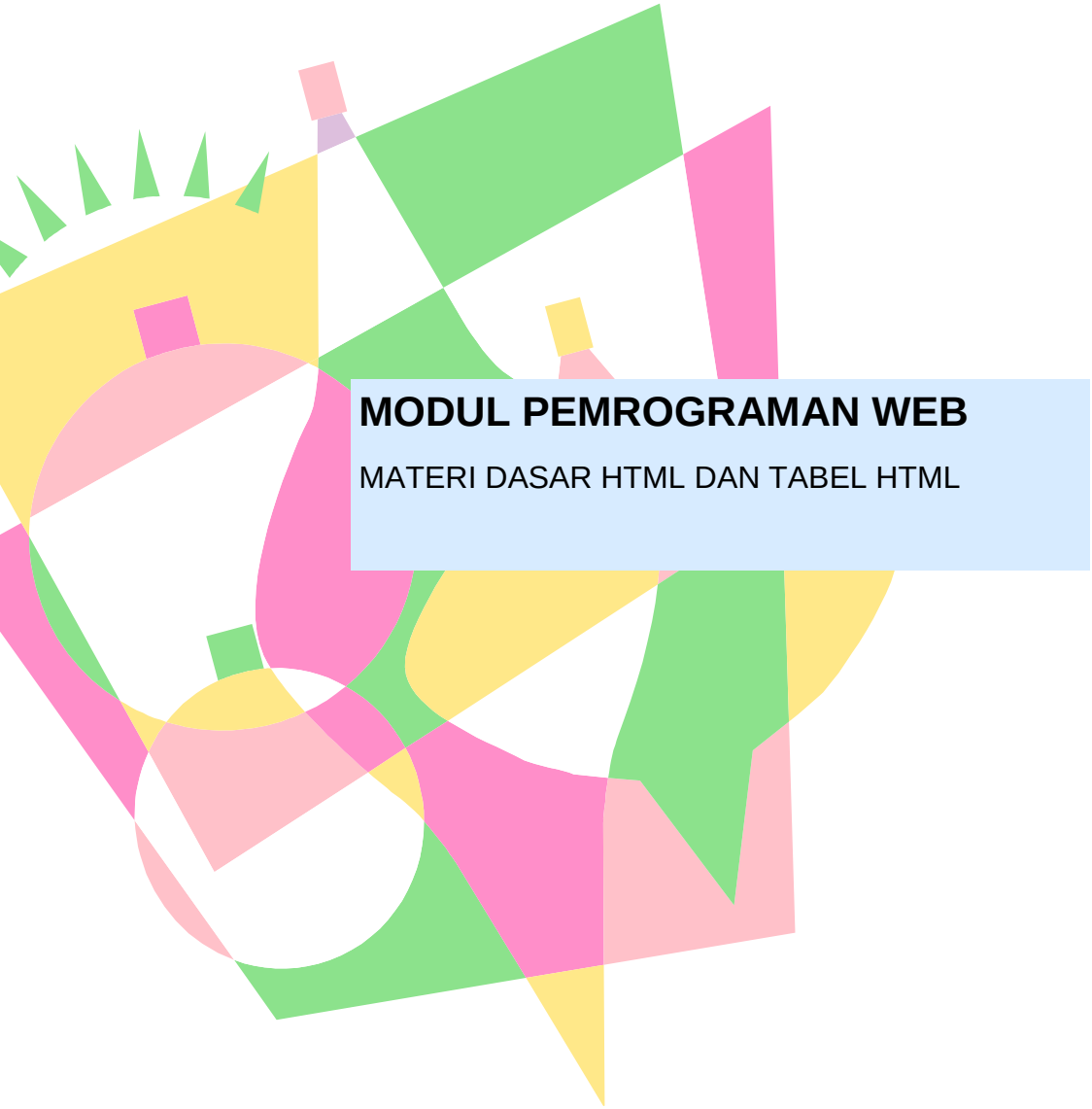
a: Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian
b: Siswa aktif mencatat penjelasan guru
c: Siswa dapat bekerja sama dengan temannya
d: Siswa aktif bertanya kepada guru
e: Siswa aktif menjawab pertanyaan atau memberikan tanggapan
f: Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas

Nilai:

1 = sangat kurang
2 = kurang
3 = cukup
4 = baik
5 = sangat baik

Lampiran 22. Modul Pemrograman Web "Dasar HTML dan Tabel HTML"

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kebumen
Tahun Ajar : 2014/2015
Mata Pelajaran : Pemrograman Web
Semester : 1 (satu)
Kompetensi Dasar :3.2. Menerapkan elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web
3.3. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web



BAB I HTML

1.1 Pengenalan HTML

1.1.1 Pengertian HTML

HTML atau **Hypertext Markup Language** merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan dihalaman 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 Protokol 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 menulis kode HTML ada berbagai macam tools yang dapat digunakan, seperti: Notepad, Wordpad, Microsoft Front Page, Macromedia DreamWeaver, Notepad++, dll. Agar dokumen HTML bisa dibuka di browser, untuk penamaan dokumen berekstensi “.htm” atau “.html” (tanda petik tidak perlu dituliskan karena digunakan sebagai penjelas saja.

1.1.2 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: **<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 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: Ini adalah sebuah paragraf

 adalah tag pembuka, dalam contoh ini p adalah tag untuk paragraph, 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.

*pengecualian beberapa tag tidak berpasangan, seperti <br> untuk break (pindah baris) atau <hr> untuk horizontal line (garis horizontal) ditulis dengan <br />, dan <hr />. Tag ini dikenal juga dengan sebutan self closing tag.

HTML tidak case-sensitif, dalam artian 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.

1.1.3 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 . Elemen tidak hanya berisi text, namun juga bisa tag lain.

Contoh elemen:

 Ini adalah sebuah paragraf

Dari contoh diatas, Ini adalah sebuah paragraf merupakan elemen dari tag .

1.1.4 Struktur Dasar HTML

```
<html>
<head>
<title>JUDUL HALAMAN WEB</title>
<body>
ISI HALAMAN WEB
</body>
</html>
```

Dari struktur dasar HTML di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. **Elemen HTML,** menyatakan pada browser bahwa dokumen web yang digunakan adalah HTML.

b. **Elemen Head,** merupakan kepala dari dokumen HTML. Tag <head> dan tag </head> terletak diantara tag <html> dan tag </html>.

c. **Elemen Title,** merupakan judul dari dokumen HTML yang ditampilkan pada judul jendela browser. Tag <title> dan tag </title> terletak diantara tag <head> dan tag </head>.

d. **Elemen Body**, digunakan untuk menampilkan isi dokumen HTML. Tag BODY terletak dibawah tag </head>. Elemen BODY mempunyai attribute dan property menspesifikasikan khususnya warna dan latar belakang dokumen yang akan ditampilkan pada browser.

1.2 Elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web

1.2.1 Elemen HEAD

Bagian Head sebenarnya tidak harus ada pada dokumen HTML, tetapi pemakaian head yang benar akan meningkatkan kegunaan suatu dokumen HTML. Isi bagian head - kecuali judul dokumen - tidak akan terlihat oleh pembaca dokumen tersebut. Elemen-elemen pada bagian head akan mengerjakan tugas-tugas sebagai berikut :

- Menyediakan judul dokumen
- Menjembatani hubungan antar dokumen
- Memberitahu browser untuk membuat form pencarian
- Menyediakan metode untuk mengirim pesan ke tipe browser

Elemen yang mungkin terdapat pada bagian head :

1. Tag <title>, digunakan untuk memberi judul dokumen.

Penggunaannya adalah sebagai berikut : <title> Judul </title>

2. Tag <base>, digunakan untuk menentukan basis URL sebuah dokumen. Penggunaannya adalah sebagai berikut berikut : <base href=”url”>
   Contoh : <base href=”//www.alamat.com/direktori”>
3. Tag <link>, digunakan untuk menunjukkan relasi antar dokumen HTML.
   Penggunaannya adalah sebagai berikut : <link [{revirel}=”teks”] href=”url”>
   Contoh :
   <link rel=”copyright” href=”copyright.htm”>
4. Tag <meta>, digunakan untuk mendefinisikan informasi-informasi di luar HTML Informasi meta dapat digunakan oleh browser untuk menjalankan suatu aktivitas yang belum didukung oleh HTML.

1.2.2 Elemen BODY

BODY digunakan mendefinisikan teks beserta formatnya yang hendak ditampilkan sebagai isi halaman web. Atributnya :

ATRIBUTUT	FUNGSI
alink	digunakan untuk mengatur warna active link dokumen dengan default merah.
background	Digunakan untuk mengatur latar belakang dengan gambar/image.
bgcolor	Digunakan untuk mengatur warna latar belakang dokumen, dengan warna putih sebagai default-nya.
bgproperties	Jika nilai atribut ini diisi “FIXED”, maka gambar latar belakang tidak ikut tergulung
leftmargin	Batas kiri dokumen
link	Untuk mengatur warna link dokumen dengan warna biru sebagai warna default
text	Digunakan untuk mengatur warna teks dokumen, dengan warna hitam sebagai warna default.
topmargin	Menentukan batas atas
vlink	Untuk mengatur warna visited link dokumen dengan default ungu

Code Warna:

Pengaturan warna dalam dokumen HTML menggunakan mode kombinasi RGB (red, green, blue). Setiap warna ditampilkan dalam dua digit nilai heksadesimal (0, 1, 2, ..., F). Setiap bagian dua digit kode menunjukkan banyaknya intensitas dari kombinasi warna merah, hijau dan biru. Misalnya untuk warna kuning, dibuat dengan pencampuran warna sebagai berikut:

Red	Green	Blue
FF	FF	00

Berarti untuk warna kuning dapat dibuat dengan kode #ffff00. Disamping itu, pembuatan warna dapat juga dibuat dengan langsung menggunakan nama warna dalam bahasa inggris, misalnya kuning=”yellow”.

Berikut ini warna-warna yang dapat digunakan dalam halaman HTML.

WARNA	NILA	WARNA	NILA
Black	#000000	Silver	#C0C0C0
Maroon	#800000	Red	#FF0000
Green	#008000	Lime	#00FF00
Olive	#808000	Yellow	#FFFF00
Navy	#000080	Blue	#0000FF
Purple	#800080	Fuchsia	#FF00FF
Teal	#008080	Aqua	#00FFFF
Gray	#808080	White	#FFFFFF

1.2.3 Komentar

Komentar adalah bagian dari kode HTML yang diabaikan oleh browser. Kegunaan komentar dalam kode HTML adalah sebagai keterangan. Sebuah komentar diawali dengan <!-- dan diakrhiri dengan -->.

1.2.4 Memberi Identitas

Kadang-kadang orang yang merancang suatu halaman web ingin mencantumkan namanya pada dokumen web tersebut atau mungkin mencantumkan hak cipta terhadap dokumen tersebut. Untuk mencantumkan informasi-informasi tersebut digunakan tag <ADDRESS>. Umumnya informasi tersebut diletakkan pada bagian paling akhir suatu dokumen.

1.3 Memformat Dokumen HTML

Dalam HTML terdapat beberapa tag yang dapat digunakan untuk memformat dokumen. Tag-tag tersebut diantaranya adalah :

1. Tag <br>, Digunakan untuk pindah ke baris baru . Tidak memerlukan penutup </br> atau bisa di tulisa lagsung
2. Tag <p>, Digunakan untuk pindah alinea atau membuat paragraf baru. Tag ini bisa diberi akhiran </P> tapi juga bisa tidak diberi. Dalam tag ini juga bisa digunakan untuk mengatur perataan kiri, tengah, kanan dan kiri-kanan, yaitu dengan attribut ALIGN. Attribut align mempunyai nilai: LEFT, RIGHT, CENTER dan JUSTIFY

3. No Line Break: <nobr> Bila digunakan tag ini maka teks yang panjang tidak secara otomatis pindah baris bawahnya bila baris pertama sudah terlalu panjang.
4. Tag <hr>, digunakan untuk membuat garis horisontal.

Atrbutnya :

ATRIBUT	FUNGSI
align	Merupakan posisi vertikal garis pemisah. Nilainya adalah LEFT, RIGHT, atau CENTER
width	Digunakan untuk menentukan ketebalan garis.
size	Digunakan untuk menentukan panjang garis dalam satuan pixel.
noshade	Menonaktifkan efek tiga dimensi.
color	Menentukan warna garis batas.

5. Tag <h**n**>. <Hn>..</Hn>

   Digunakan untuk mengatur ukuran huruf pada header. "n" mempunyai nilai antara 1 - 6 atau antara <H1> sampai <H6>, dengan <H1> merupakan ukuran terbesar dan <H6> merupakan ukuran terkecil.

6. Tag <pre>, membuat tampilan dokumen HTML pada browser sama dengan tampilan pada teks editor. Dengan tag <pre>, maka tag <p> dan tag <br> jadi tidak diperlukan lagi.
7. Tag , Teks rata tengah

1.3.1 Memformat Karakter

Format terhadap karakter yang ditampilkan akan sangat berguna untuk membuat sebuah dokumen HTML yang menarik.

1. Logical Format

Logical format akan menerapkan layout dokumen secara logis dan terstruktur. Tag-tag yang termasuk logical format adalah sebagai berikut :

- <cite>,digunakan untuk menandai suatu kutipan (Citation).
- <code>,digunakan untuk menampilkan kode-kode pemrograman, misalnya bahasa C.
- , digunakan untuk menandai suatu teks yang ditekankan oleh penulis.
- <kbd>, dugunakan untuk menandai suatu teks yang harus dimasukkan oleh user melalui keyboard.
- <samp>, digunakan untuk menandai suatu teks yang dimaksudkan sebagai contoh.
- , digunakan untuk menandai bagian yang terpenting dari suatu teks.
- <var>, digunakan untuk menampilkan nama variabel.

- <dfn>, digunakan untuk menandai sebuah subdefinisidari daftar definisi.

Semua tag tersebut memerlukan tag penutupnya masing-masing.

2. Physical Format

Physical format adalah format terhadap fisik suatu font. Tag-tag yang termasuk physical format adalah sebagai berikut :

- <b>, untuk menampilkan huruf tebal.
- <i>, untuk menampilkan huruf miring.
- <u>, untuk menampilkan garis bawah pada teks.
- <tt>, untuk menampilkan huruf seperti huruf mesin ketik.
- <strike>, untuk menampilkan garis horizontal pada bagian tengah huruf.
- <big>, untuk menampilkan ukuran huruf yang lebih besar.
- <small>, untuk menampilkan ukuran huruf yang lebih kecil.
- <sub>, untuk menampilkan subscript.
- <sup>, untuk menampilkan superscript.

Semua tag-tag tersebut memerlukan penutupnya masing-masing.

3. Tag <blockquote>

Digunakan untuk menandai bagian yang dikhususkan pada sebuah dokumen, misalnya kutipan kitab suci, kata mutiara dll. Teks yang diberi ini akan menjorok ke dalam.

4. Font <font> Digunakan untuk mengatur huruf dokumen HTML. Tag FONT mempunyai attribut, yaitu: SIZE, FACE, COLOR.

- size: Digunakan untuk mengatur ukuran font. Ukuran font yang digunakan berkisar antara 1 - 7 dengan 1 merupakan ukuran terkecil dan 7 merupakan ukuran terbesar.
- face: Digunakan untuk mengatur jenis atau nama font. Anda bisa memilih maksimal 3 jenis font yang masing-masing dipisahkan oleh koma. Bila terdapat spasi yang terletak pada nama font maka harus digunakan tanda garis bawah (_). Dalam memilih jenis font ini harus dipertimbangkan apakah font yang kita gunakan pada halaman web kita nantinya akan terdapat pada komputer pengguna yang lain (pengakses web kita). Pendeknya kita tidak usah menggunakan font-font yang bentuknya aneh-aneh, gunakan saja font standar. Tapi bila Anda ingin menggunakan font yang sedikit "aneh" Anda bisa menggunakan graphic.

- color: Digunakan untuk mengatur warna font. Didefinisikan dengan menggunakan nilai RGB/HEX atau bisa juga langsung menggunakan nama warna (red misalnya).

5. Karakter Khusus

HTML menyediakan sejumlah simbol yang berguna untuk menampilkan makna khusus bagi browser.

Simbol	**HTML**	**Simbol**	**HTML**
Ä	Ä	ä	ä
Ë	Ë	ë	ë
Ï	Ï	ï	ï
Ö	Ö	ö	ö
Ü	Ü	ü	ü
β	ß	¼	¼
©	©	<	<
®	®	>	>
™	&#8482	»	»
Spasi		«	«
&	&	÷	÷
x	×		

1.4 List HTML

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. Ada dua macam daftar, yaitu UNORDERED lists (ul) dan ORDERED lists (ol).

- adalah tag untuk membuat daftar item tidak berurut
- adalah tag untuk membuat item dari daftar urutan
- Tag list tersebut dapat ditambahkan atribut TYPE dengan nilai:

  Disc : Bulatan hitam (●)

  Square : Kotak (■)

  Circle : Bulatan kosong (○)
- adalah tag untuk membuat daftar item berurut
- adalah tag untuk membuat item dari daftar urutan
- Tag list tersebut dapat ditambahkan atribut TYPE dengan nilai:

  1 : Angka latin

  A : Huruf A

  a : Huruf a

I : Angka romawi

- Definition list

Definition list membuat daftar definisi mirip seperti tampilan pada kamus, dengan definisi suatu istilah agak menjorok ke kanan. Tiga buah pasang tag yang terkait dengan definition list adalah:

✓ **<DL> ... </DL>** untuk menyatakan tempat bagi daftar definisi.

✓ **<DT> ... </DT>** untuk menyatakan tempat bagi istilah yang akan didefinisikan.

✓ **<DD> ... </DD>** untuk menyatakan tempat bagi definisi dari istilah.

BAB II TABEL HTML

1.2 Tag-Tag Dasar TABEL

Table merupakan cara untuk menampilkan informasi dalam halaman web dengan bentuk kolom dan baris. Tabel dalam HTML dibuat dengan menggunakan tag awal **<TABEL>** dan tag penutup **</TABLE>**. Tag ini memiliki beberapa bagian penting, seperti dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tag	Fungsi
<TABLE>...</TABLE>	Mendefinisikan sebuah tabel dalam HTML.
<CAPTION>…</CAPTION>	Membentuk judul tabel. Posisi default dari judul adalah ditengah pada bagian paling atas tabel. Atribut align="bottom" dapat digunakan untuk menempatkan judul pada bagian bawah tabel. Catatan: judul dapat diberi tag apa saja.
<TH>…</TH>	Membuat judul kolom. Secara default teks dalam sel ini ditebalkan dan ditampilkan ditengah.
<TR>…</TR>	Membentuk baris pada suatu tabel.
<TD>...</TD>	Membuat sebuah sel data. Secara default teks dalam sel ini ditampilkan rata kiri, dan ditengah secara vertikal.

1.3 Atribut Tabel

Terdapat tiga tag atau elemen utama yang digunakan dalam pembuatan table, yaitu: <table>, <tr>, dan <td>. Yang perlu diingat adalah bahwa tag <tr> dan <td> harus terletak di antara tag <table> dan </table>.

a. <table>

Digunakan untuk mendefinisikan pembuatan tabel. Memiliki attribut:

- align - perataan: rata kiri (left), tengah (center) atau kanan (right).
- valign – mengatur bentuk perataan secara vertikal
- bgcolor – mengatur warna latar belakang (background) dari tabel.
- background – menentukan gambar yang digunakan sebagai background tabel
- color – Untuk mengatur warna suatu sel dalam tabel
- border – menentukan ukuran border tabel (dalam pixel). Nilai untuk atribut ini dari dimulai dari 0 yang berarti tidak ada garis. Semakin besar angka semakin tebal garis.
- rowspan – menggabungkan beberapa baris
- colspan – menggabungkan beberapa kolom
- cellpadding - jarak antara isi cell dengan batas cell (dalam pixel).
- cellspacing – mengatur spasi/jarak antar cell (dalam pixel).
- width – menentukan lebar tabel dalam pixel (px) atau percent (%).
- height – Menentukan tinggi tabel

b. <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.

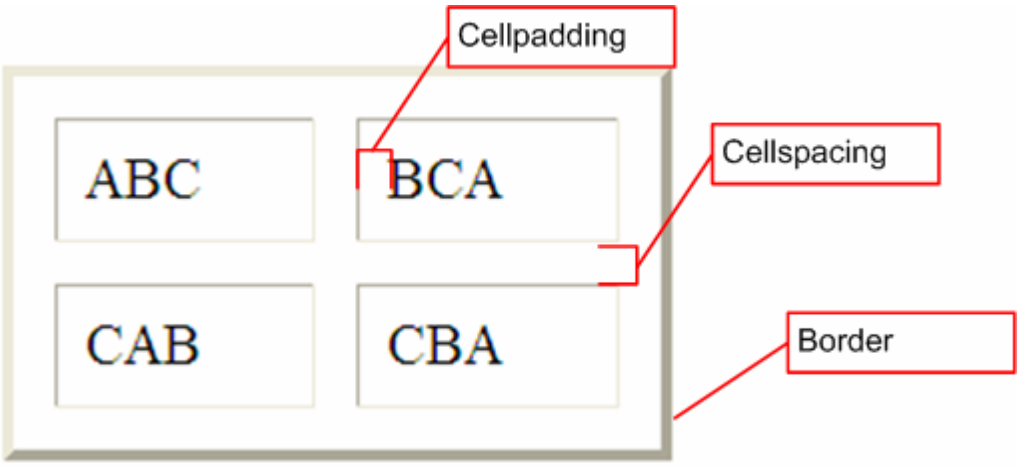
c. <td>

Tag ini digunakan untuk membuat kolom baru pada tabel. Attributnya adalah:

- align – untuk menentukan perataan kolom
- background – untuk menentukan image yang digunakan sebagai latar belakang dari kolom.
- bgcolor – untuk menentukan warna latar belakang
- colspan - lihat gambar contoh
- height – untuk mengatur ukuran tinggi cell dalam pixels.

- nowrap – untuk membuat supaya isi dari kolom tetap berada pada satu baris.
- rowspan - lihat gambar contoh
- valign – untuk mengatur perataan vertikal: top, middle atau bottom.
- width – untuk menentukan lebar kolom dalam pixel (px) atau percent (px).

Berikut ini perbedaan antara cellpadding, cellspacing, dan border:



1.4 Pemformatan Tabel

a. Menambahkan Judul Tabel

Judul dalam tabel dibedakan menjadi tiga macam, yaitu judul tabel, judul kolom table dan judul baris tabel. Judul tabel atau biasa disebut CAPTION terletak dibagian luar tabel yang bisa berada dibawah atau diatas tabel. Secara default caption diletakkan dibagian atas suatu tabel, tetapi juga dapat diletakkan dibawah suatu tabel dengan menambahkan atribut ALIGN=BOTTOM pada elemen caption tersebut.

Judul kolom atau judul baris dibuat dengan elemen yang sama yaitu elemen TABLE HEADER <TH>. Judul kolom terletak pada sel disebelah kiri atau kolom pertama suatu tabel, sedangkan judul baris terletak pada baris pertama suatu tabel. Judul baris atau judul kolom akan tercetak tebal.

Contoh (save dengan nama judul-tabel.html):

```
<html>
<head>
<title>Pembuatan Judul Table</title>
</head>
<body> <font face=”arial” size=”2” color=”maroon”>
<table border=”1”>
<caption align=”bottom”><b><u>Daftar Alamat</u></b></caption>
<tr>
<th width=”60” align=”left”>No.</th>
<td width=”150”>1.</td>
<td width=”200”>2.</td>
</tr>
```

```
<tr>
<th align=”left”>Nama</th>
<td>Wahyu</td>
<td>Lesmono</td>
</tr>
<tr>
<th align=”left”>Alamat</th>
<td>Bekasi</td>
<td>Kranji</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

b. Mengatur Lebar dan Tinggi Suatu Tabel

Lebar tabel diatur dengan menggunakan atribut WIDTH dan untuk mengatur tinggi table dengan atribut HEIGHT. Jika atribut WIDTH dan HEIGHT digunakan dalam elemen TABLE nilainya menunjukkan lebar dan tinggi tabel terhadap BROWSER sedangkan jika digunakan pada elemen TH dan TD, nilainya merupakan lebar dan tinggi dari suatu tabel. Nilai atribut mengunakan ukuran % (max 100%) dan ukuran pixel.

Contoh (save dengan nama judul-tabel2.html):

```
<html>
<head>
<title>Mengatur Lebar dan Tinggi Tabel</title>
</head>
<body> <font face=arial size=2 color=tahoma>
<table border=1 width=100%>
<caption align=top><b><u>Daftar Alamat</u></b></caption>
<tr>
<th width=40>No.</th>
<th width=150>Nama</th>
<th width=200>Alamat</th>
</tr>
<tr>
<td align=center>1.</td>
<td height=50>Wahyu</td>
<td height=50>Bekasi</td>
</tr>
```

```
<tr>
<td align=center>2.</td>
<td height=30>Lesmono</td>
<td height=30>Kranji</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

c. Perataan dalam Tabel

Perataan dalam tabel dikenal dua macam, yaitu perataan secara horizontal dengan atribut ALIGN dan perataan vertikal dengan atribut VALIGN, serta untuk membuat suatu tabel posisinya menjadi ditengah-tengah layar browser.

Contoh (save dengan nama perataan-tabel.html):

```
<html>
<head>
<title>Membuat Perataan Table</title>
</head>
<body> <font face="arial" size="2" color="tahoma">
<table border="1" align="center">
<caption align="top"> <b>Daftar Alamat</b> <hr width="110"> </caption>
<tr>
<th width="40">No.</th>
<th width="150">Nama</th>
<th width="200">Alamat</th>
</tr>
```

```
<tr>
<td align="center">1.</td>
<td align="center" valign="middle" height="50">Wahyu</td>
<td align="right" valign="top" height="50">Bekasi</td>
</tr>
<tr>
<td align="center">2.</td>
<td align="left" valign="baseline" height="50">Lesmono</td>
<td align="left" valign="bottom" height="50">Kranji</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

d. Membuat Warna Pada Tabel

Didalam pewarnaan tabel kita dapat mengatur warna latar belakang dan teks serta warna bordernya. Untuk menentukan warna latar belakang pada suatu tabel, gunakan atribut **BGCOLOR** sedangkan untuk warna border dapat menggunakan beberapa atribut sbb:

Atribut	**Fungsi**
BORDERCOLOR	Mengubah warna keseluruhan border
BORDERCOLORLIGHT	Mengubah warna border bagian atas dan kiri
BORDERCOLORDARK	Mengubah warna border bagian bawah dan kanan

Contoh (save dengan nama warna.html):

```
<HTML>
<table border="1" bgcolor="#CCFFFF">
<tr>
<th>NAMA</th>
<th>NO ABSEN</th>
</tr>
<tr>
<td>Iftah Khoiriyah</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Arum Nur Fauziah</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Virgi Rofiul Maulida</td>
<td>30</td>
</tr>
</table>
</HTML>
```

e. Penggabungan Baris/Kolom

Untuk menggabungkan baris/kolom (merge) digunakan atribut COLSPAN dan ROWSPAN. COLSPAN digunakan untuk menggabung-kan beberapa kolom menjadi 1 sedangan ROWSPAN menggabungkan beberapa baris menjadi 1.

Contoh COLSPAN (save dengan nama colspan.html):

```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
<td colspan="2">LUAS AREA KOTA</td>
</tr>
<tr>
<td>KEBUMEN</td>
<td>6000</td>
</tr>
<tr>
<td>CILACAP</td>
<td>7000</td>
</tr>
<tr>
<td>PURBALINGGA</td>
<td>8000</td>
</tr>
</table>
</HTML>
```

Contoh ROWSPAN (save dengan nama rowspan.html)::

```
<HTML>
<table border="1">
<tr>
<td rowspan="2">KEBUMEN</td>
<td> Karangsari</td>
</tr>
<tr>
<td>Kewedusan</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2">SEMARANG</td>
<td>Manyaran</td>
</tr>
<tr>
<td>Gunung Pati</td>
</tr>
</table>
</HTML>
```

f. Cellpadding dan Cellspacing

CELLPADDING digunakan untuk mengatur spasi antara border dengan tulisan, sedangkan CELLSPACING digunakan untuk mengatur spasi antar dua buah sel.

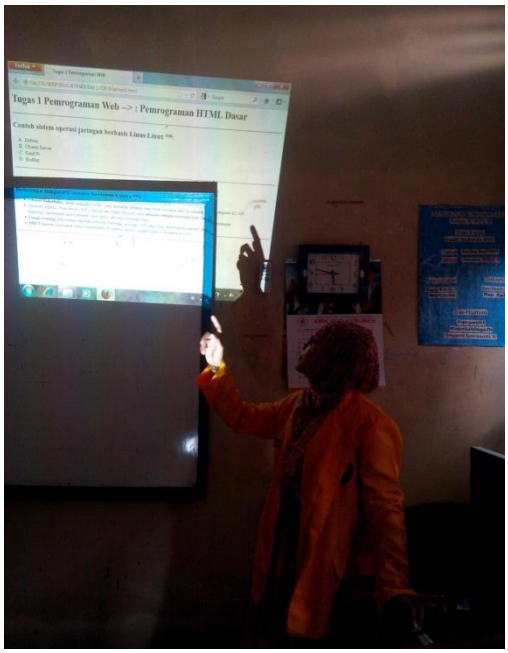
Contoh (save dengan merge-tabel.html):

```
<html>
<head>
<title>Contoh Merge, Cell dan Pedd</title>
</head>
<body>
<table       border="2"       align="center"       bordercolor="#000000"
bgcolor="#FFFFFF" cellspacing="4" cellpadding="8" width="100%">
<font face="arial" size="2" color="black">
<tr>
<td bgcolor="#EEEEEE" colspan="2" align="center">Kelas</td>
<td bgcolor="#EEEEEE" align="center" rowspan="2">Keterangan</td>
</tr>
<tr>
<td width="200" bgcolor="#DFF9F9" align="center">I</td>
<td width="200" bgcolor="#DFF9F9" align="center">II</td>
</tr>
<tr>
<td>Ali</td>
<td>Umar</td>
<td align="center">Lunas</td>
</tr>
</table>
</body>
</head>
</html>
```

2.4 Desain Halaman Web dengan Konsep Tabel

Berikut ini contoh desain halaman web yang menggunakan konsep tabel:

Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1 dan 2. Guru menyampaikan materi

Gambar 3 dan 4. Guru membimbing pelatihan

Gambar 5 dan 6. Guru mengecek pemahaman

Gambar 7 dan 8. Siswa mengerjakan soal evaluasi

Lampiran 24. Lembar Bimbingan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
Gedung E6 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 8508104

Nama : Iftah Khoiriyah
NIM : 5302410128
Jurusan : Teknik Elektro
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Pembimbing : Drs. Henry Ananta, M.Pd

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	12 Mei 2019	ACC judul	
2.	6 Juni 2019	ACC proposal	
3.	19 Juli 2019	Bimbingan Bab I	
4.	22 Juli 2019	Membahas Landasan Teori (Bab II)	
5.	29 Agustus 2019	Bimbingan Bab III	
6.	1 Oktober 2019	Hasil Penelitian	
7.	6 Oktober 2019	Bimbingan Bab IV	
8.	13 Oktober 2019	Revisi Bab IV	
9.	20 Oktober 2019	ACC Bab IV	
10.	27 Oktober 2019	Bimbingan Bab V	
11.	4 November 2019	ACC Bab V	
12.	5 November 2019	Bimbingan Jurnal	

Lampiran 25. Struktur Kurikulum SMK/MAK Tahun 2013/2014

PROGRAM KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
KOMPETENSI KEAHLIAN : REKAYASA PERANGKAT LUNAK

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib)							
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	PKN	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Penjasorkes	3	3	3	3	3	3
Kelompok C (Kejuruan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian							
10	Fisika	2	2	2	2	-	-
11	Pemrograman Dasar	2	2	2	2	-	-
12	Sistem Komputer	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Perakitan Komputer	4	4	-	-	-	-
14	Pengelolaan Informasi	4	4	-	-	-	-
15	Sistem Operasi	3	3	-	-	-	-
16	Jaringan Dasar	4	4	-	-	-	-
17	Pemrograman WEB	3	3	-	-	-	-
C3. Paket Keahlian RPL							
18	Permodelan Perangkat Lunak	-	-	4	4	-	-
19	Pemrograman Berorientasi Objek	-	-	6	6	-	-
20	Basis Data	-	-	4	4	-	-
21	Pemrograman Model	-	-	4	4	-	-
22	Administrasi Basis Data	-	-	-	-	4	4
23	Pemrograman Desktop	-	-	-	-	4	4
24	Pemrograman Web Dinamis	-	-	-	-	6	6
25	Kerja Proyek	-	-	-	-	10	10
TOTAL		48	48	48	48	48	48