

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK Negeri 1 Muara Enim</b>
<b>Bidang Keahlian</b>	<b>: Teknologi Informasi dan Komunikasi</b>
<b>Program Keahlian</b>	<b>: Teknik Komputer dan Informatika</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Desain Media Interaktif</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XII / Gasal</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Fungsi-fungsi Tool Aplikasi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 45 menit</b>

## A. Kompetensi Dasar

- 3.4. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.4. Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

## B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

### 1. Pengetahuan

#### a. Produk

- 1) **Memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 2) **Menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 3) **Menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

#### b. Proses

**Menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

### 2. Keterampilan

- a. **Mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- b. **Mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

## C. Tujuan Pembelajaran:

### 1. Pengetahuan

#### a. Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

#### b. Proses

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

### 2. Keterampilan

1. Melalui praktikum siswa mampu **mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
2. Melalui praktikum siswa mampu **mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

## D. Materi Pembelajaran

Fungsi-fungsi tool aplikasi

- Insert
- Halaman
- Theme
- View

## E. Pendekatan, Model dan Metode

- Pendekatan : *Scientific Learning*
- Model Pengajaran : *Project Based Learning* (PJBL)
- Metode : Demonstrasi, Diskusi dan Tanya Jawab

## F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

### Media

1. LMS Google Classroom
2. Slide Presentasi
3. LKPD

### Alat dan Bahan

1. Laptop / PC
2. Internet
3. Browser

### Sumber Belajar

1. Modul /Buku TIK  
Desain Media Interaktif Kelas XII SMK. 2019. Penerbit Buku Pendidikan IKAPI. Penulis Ricky Firmasyah, S.T., M.Kom.  
  
Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta.
2. Video Pembelajaran  
Youtube : Adwindu Priatma Channell  
<https://youtu.be/PaoEjUENpIQ>
3. Internet  
<https://metodeku.com/cara-membuat-website-di-google-sites/>

## G. Langkah Pembelajaran

### 1. Pendahuluan

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberi salam dan memulai pelajaran dengan membaca basmallah dan berdoa menurut kepercayaannya masing-masing.</li><li>2. Guru menyapa kondisi peserta didik.</li><li>3. Mengcek kehadiran peserta didik dengan cara absensi dan pengisian kehadiran melalui Google Classroom.</li><li>4. Memotivasi siswa dengan menanyakan contoh tool aplikasi.</li><li>5. Guru menjelaskan aturan pada saat kegiatan pembelajaran.</li><li>6. Menjelaskan tujuan pembelajaran produk, proses, keterampilan, alat</li></ol>	<p>Disiplin Religius</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Teknologi</p> <p>Communioation</p>	15 Menit

<p>dan bahan yang dibutuhkan dalam pengoperasian dan penggunaan tool multimedia interaktif berbasis halaman web.</p> <p>7. Guru menunjukkan contoh gambaran project yang akan dibuat.</p>			
---	--	--	--

## 2. Inti

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p><b>Sintak-1: Penentuan Project</b></p> <p>1. Guru meminta Peserta didik untuk menyaksikan Slide Presentasi mengenai tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.</p> <p>2. Guru memberikan pertanyaan mendasar yang bersifat eksploratif pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang bermuara pada penugasan diantaranya :</p> <p>a. Contoh tool aplikasi</p> <p>b. Fungsi-fungsi tool aplikasi</p> <p>c. Fungsi tool halaman pada aplikasi</p> <p>d. Fungsi tema halaman pada aplikasi</p> <p>3. Guru mempraktikkan penggunaan tool aplikasi media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites.</p> <p>4. Peserta didik mengamati tahapan-tahapan penggunaan tool aplikasi multimedia interaktif berbasis web.</p> <p>5. Peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat tentang Tutorial yang telah ditampilkan.</p> <p>6. Guru memberikan aturan yang akan dikerjakan oleh peserta didik dalam penggunaan tool aplikasi multimedia interaktif berbasis web menggunakan Google Sites.</p>	<p>Gotong Royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p>	<p>20 menit</p>
<p><b>Sintak-2 : Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Project</b></p> <p>7. Peserta didik mempersiapkan peralatan dan memeriksa kesiapan perangkat masing-masing.</p> <p>8. Peserta didik menggunakan peralatan dan</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p>	<p>5 menit</p>

<p>perangkat yang sudah disampaikan oleh guru.</p> <p>9. Peserta didik menentukan rancangan yang telah ditentukan guru untuk dikerjakan.</p> <p>10. Peserta didik harus membuat akun (Google) jika belum memiliki akun sebelum memulai perancangan multimedia interaktif berbasis web dalam menggunakan Google Sites.</p>			
---	--	--	--

<p><b>Sintak-3 : Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Project</b></p> <p>11. Peserta didik menyepakati rentang waktu yang akan dibutuhkan untuk project multimedia interaktif berbasis web menggunakan Google Site.</p> <p>12. Peserta didik menargetkan kesepakatan waktu yang telah ditentukan dalam menyelesaikan project penggunaan tool multimedia interaktif berbasis halaman web.</p> <p>13. Guru memantau dan memberikan bimbingan jika peserta didik mengalami kesulitan.</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p> <p>HOTS</p>	<p>5 menit</p>
<p><b>Sintak-4 : Penyelesaian Project dengan Fasilitas dan Monitoring Guru</b></p> <p>14. Guru membagikan LKPD melalui Google Classroom</p> <p>15. Melakukan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melakukan Login melalui halaman Google.com</li> <li>Peserta didik memilih google Apps yang akan digunakan</li> <li>Peserta didik memilih Google Sites</li> <li>Peserta didik melakukan rancangan multimedia interaktif sesuai yang telah ditentukan oleh guru.</li> <li>Peserta didik mengoperasikan tool aplikasi sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>Peserta didik menggunakan tool aplikasi sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>Peserta didik mengatur rancangan sesuai yang telah ditentukan oleh guru, sehingga tampilan terlihat menarik.</li> <li>Peserta didik mengkreasikan</li> </ol>	<p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration Creative</p> <p>HOTS</p>	<p>25 menit</p>

<p>tampilan media interaktif berbasis web sehingga terlihat menarik</p> <p>i. Peserta didik mereview hasil yang telah dibuat.</p> <p>j. Peserta didik mempublish hasil yang telah dibuat.</p> <p>k. Peserta didik mengirimkan link desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web melalui Google Classroom.</p> <p>16. Guru memonitoring aktivitas peserta didik sesuai waktu yang telah disepakati.</p>			
<p><b>Sintak-5 : Penyusunan Laporan dan Presentasi /Publikasi hasil Project</b></p> <p>17. Peserta didik berdiskusi bersama guru membahas desain project yang telah dibuat.</p> <p>18. Peserta didik memaparkan hasil dari sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang telah dibuat.</p> <p>19. Peserta didik memberikan tanggapan dan masukan terkait pengimplementasian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang telah dibuat.</p> <p>20. Peserta didik menyampaikan hasil publikasi project dalam bentuk link Multimedia Interaktif berbasis web yang telah dibuat melalui Google Classroom.</p>	<p>Gotong royong</p> <p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p> <p>HOTS</p>	<p>10 menit</p>
<p><b>Sintak-6 : Evaluasi Proses dan Hasil Project</b></p> <p>21. Peserta didik bersama dengan guru menyimpulkan dan merefleksikan hasil dari desain proyek yang telah dibuat.</p> <p>22. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan dari perancangan produk yang telah dilakukan.</p>	<p>Mandiri</p> <p>Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p>	<p>5 menit</p>

### 3. Penutup

Kegiatan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual ataupun kelompok.</li> <li>3. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Menutup pembelajaran dengan Berdoa.</li> </ol>	<p>Mandiri Religius Bertanggung Jawab</p>	<p>Critical Thingking Communication Collaboration</p> <p>HOTS</p>	<p>5 menit</p>

#### H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian
  - a. Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
  - b. Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
  - a. Produk : Ujian Tulis
  - b. Proses : Format Assesmen Kinerja Proses
  - c. Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan
2. Instrumen penilaian
  - a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
  - b. LP2 : Sikap Sosial
  - c. LP3 :Produk dilengkapi kunci LP1
  - d. LP4 :Proses
  - e. LP5 :Keterampilan
3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

#### I. Lampiran

1. Materi pembelajaran
2. Rubrik penilaian

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Muara Enim, 7 Agustus 2021  
Guru Mata Pelajaran,

**Misniati, S.Pd., M.Si.**  
NIP.19680814 199512 2 001

**Adwindu Priatma, S.Kom.**  
NIP. -

## Lampiran 1. Materi pembelajaran

### BAHAN AJAR

<b>Sekolah</b>	<b>: SMK Negeri 1 Muara Enim</b>
<b>Bidang Keahlian</b>	<b>: Teknologi Informasi dan Komunikasi</b>
<b>Program Keahlian</b>	<b>: Teknik Komputer dan Informatika</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Desain Media Interaktif</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XII / Gazal</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Fungsi-fungsi Tool Aplikasi</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 45 menit</b>

#### A. Kompetensi Dasar

- 3.4. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.4. Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

##### 1. Pengetahuan

###### a. Produk

- 1) **Memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 2) **Menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 3) **Menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

###### b. Proses

**Menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

##### 2. Keterampilan

- a. **Mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- b. **Mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

## C. Tujuan Pembelajaran:

### 1. Pengetahuan

#### a. Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

#### b. Proses

Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

### 2. Keterampilan

- a. Melalui praktikum siswa mampu **mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
- b. Melalui praktikum siswa mampu **mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

## **D. Uraian Materi Ajar**

### **Penggalan Materi 1**

#### **1. Prosedur Pengoperasian Tool Aplikasi Multimedia Interaktif berbasis Web**

Prosedur pengoperasian adalah tata cara atau langkah-langkah untuk mengoperasikan suatu aplikasi atau hal lainnya dengan benar sesuai dengan standar pengoperasiannya.

Tool merupakan peralatan yang sangat penting dalam mengelola suatu aplikasi. Setiap tool memiliki fungsinya masing-masing dan memiliki karakter tertentu yang bisa digunakan untuk mengelola aplikasi tersebut.

Setiap tool memiliki ketentuan dalam mengelolanya sesuai dengan ketentuan dan tata letak sesuai dengan grupnya masing-masing sehingga memudahkan dicari dan digunakan oleh user.

Pada dasarnya di dalam perancangan aplikasi multimedia interaktif secara umum menggunakan Adobe Flash di karenakan mudah untuk digunakan. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin canggih banyak sekali software bermunculan. Sehingga untuk merancang aplikasi media interaktif bisa menggunakan software yang lainnya sebagai alternatif, seperti iSpring dan PowerPoint bisa di lakukan.

Sedangkan untuk membuat media interaktif berbasis halaman web, kita bisa memanfaatkan Google Sites sebagai salah satu aplikasi yang disediakan oleh Google.

Sebagai tahap awal pada prosedur pengoperasian aplikasi Multimedia Interaktif berbasis Web harus memenuhi kriteria kebutuhan dari software yang akan di gunakan sebagai syarat mutlak yang harus dimiliki, antara lain:

1. Perangkat komputer
2. Internet
3. Browser
4. Google Akun
5. Memahami fungsi tools aplikasi

Tahukah kamu bahwa sekarang kamu bisa membuat media interaktif berbasis halaman websendiri tanpa perlu jago coding? Salah satu tool yang memudahkannya adalah Google Sites, yang dimiliki oleh Google inc.

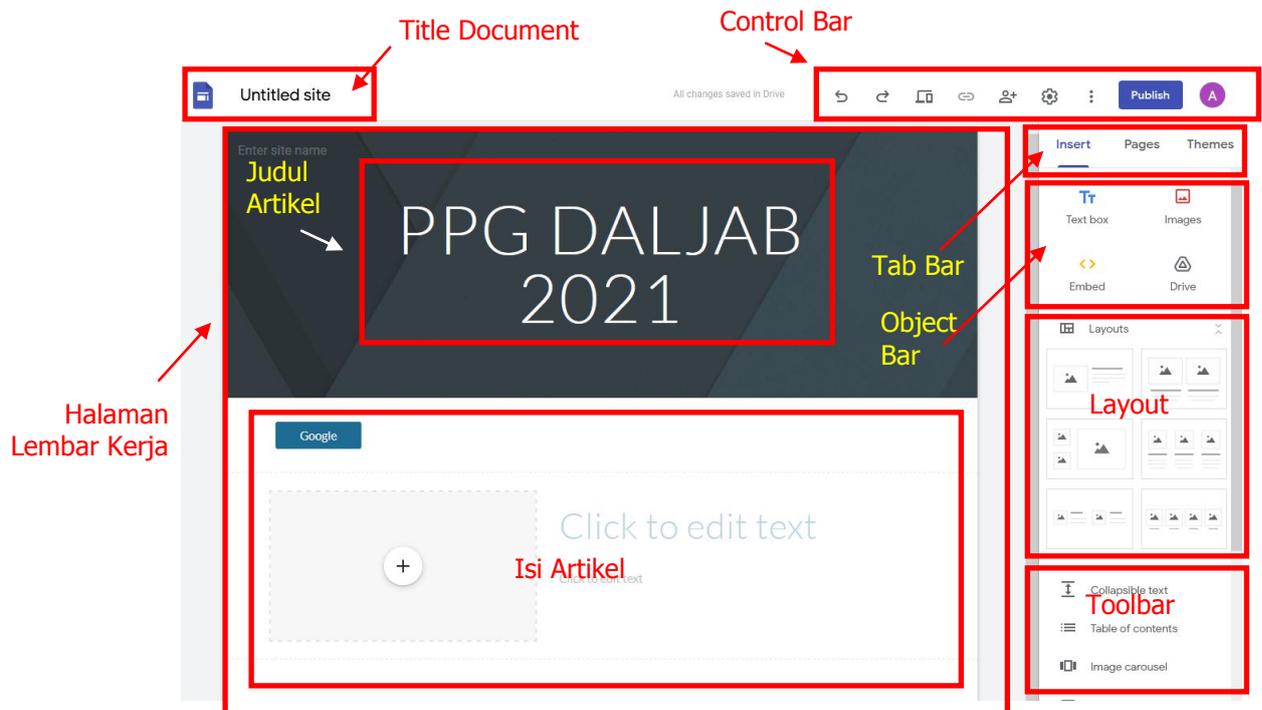
Di era yang serba digital ini, hampir semua orang atau bisnis membutuhkan situs untuk menjadi portal utamanya. Namun, banyak yang belum tahu bahwa ternyata membuat website bisa dilakukan dengan mudah. Salah satu website builder yang sangat mudah digunakan adalah Google Sites. Dikutip dari Business Insider, kamu bisa berkolaborasi dengan siapa pun juga untuk membuat situs melalui Sites. Jadi, anggapan bahwa membuat situs itu sulit tidak berlaku di tool yang satu ini. Kamu hanya perlu akun Google, lalu mulai membuat website dan bisa dari nol atau menggunakan template yang sudah ada.

Keunggulan Google Sites:

1. Kolaborasi dengan siapa pun
2. Fleksibilitas yang mempermudah pekerjaan
3. Fitur preview mudah dan lengkap
4. Integrasi dengan tools Google lainnya

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, kita akan membahas sedikit tentang apa yang ada halaman Google Sites untuk membuat sebuah media interaktif berbasis halaman web. Pertama yang pojok kanan

tersebut adalah judul dokumen. Kemudian ada juga judul halaman atau judul dari artikel. Dan yang kosong adalah bagian body atau nantinya adalah isi dari artikel kita. Icon yang tampak seperti gambar orang merupakan fitur share untuk membagikan situs kita kepada orang tertentu. Dan yang terakhir adalah fitur tema, tata letak serta teks dan gambar untuk membuat halaman web.



Tool-tool yang disediakan oleh Google Sites :



**Undo**, mengembalikan aksi yang pernah dilakukan sebelumnya

**Redo**, mengulang langkah yang sudah dibatalkan sebelumnya dari menu Undo

**Preview**, melihat hasil sebelum di Publish

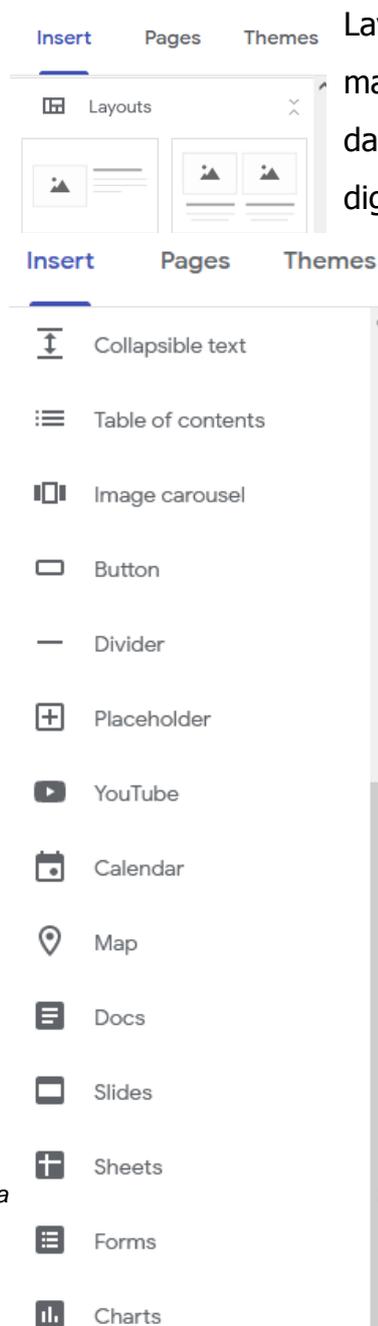
**Link**, menghubungkan

**Share**, membagikan hak akses untuk mengelola halaman dengan teman

**Setting**, pengaturan halaman web yang kita buat

**Publish**, mempublish / memposting halaman web yang kita buat sehingga bisa dilihat oleh pengguna.

Tool	Fungsi
 Text box	Untuk menambahkan text
 Images	Untuk Menambahkan Gambar
 Embed	Untuk menambahkan plugin bisa berupa Video, audio ataupun widget lainnya
 Drive	Untuk menambahkan file dengan mengambil yang berada pada Drive Anda



Layout digunakan untuk membuat tampilan text maupun gambar / objek yang telah ditentukan dalam bentuk template dan siap untuk digunakan.

**Collapsible Text**, Fitur ini digunakan untuk melakukan show dan hidden konten. Jika di terjemahkan yaitu membuka dan menutup konten.

**Table of Contents**, membuat tabel kontent sebagai pengelompokan.

**Image Carousel**, membuat slide image

**Button**, membuat tombol

**Divider**, membuat garis pembatas

**Placeholder**, menambahkan sebuah penempatan objek, bisa berupa image, video, calendar, ataupun map

**Youtube**, menambahkan video Youtube

**Slide**, menambahkan slide presentasi ppt

**Sheets**, menambahkan isi dari file Excel

**Forms**, menambahkan formulir

**Charts**, menambahkan grafik

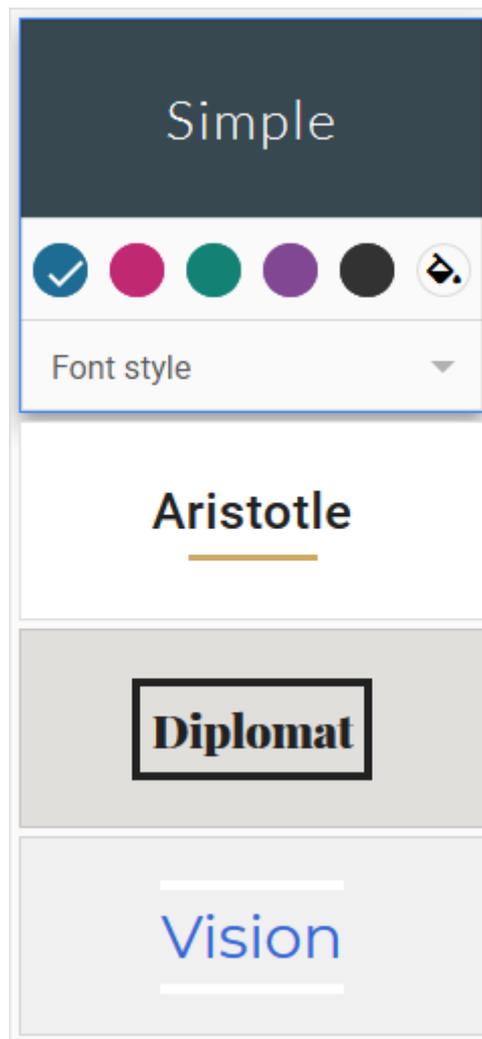
Fungsi tab Pages cukup jelas, yaitu menampilkan berapa banyak halaman website yang Anda miliki beserta strukturnya. Di tab ini juga Anda dapat menambahkan halaman ke website

 Filter pages

---

 Home

Tab terakhir adalah **Themes** yang memungkinkan Anda untuk memilih tema dari website yang Anda buat. Sebuah tema meliputi font tulisan, aksesoris warna website, dan pilihan latar belakang untuk bagian banner.



Google Sites menawarkan enam pilihan tema untuk membuat sebuah website yang menarik dan unik. Meskipun sudah menentukan satu tema, Anda masih bisa menentukan ukuran font dan latar belakang yang digunakan. Cukup klik saja elemen yang digunakan.

## **Penggalan Materi 2**

### **Pengimplementasian penggunaan Tool Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Halaman Web dan Media Interaktif**

Untuk masuk ke halaman Google Sites, Anda harus memiliki Akun Google terlebih dahulu. Apabila Anda belum memiliki Akun Google silahkan daftar terlebih dahulu. Dikarenakan untuk mengelola Aplikasi Multimedia Interaktif berbasis Web menggunakan Google Sites wajib memiliki Akun Google.

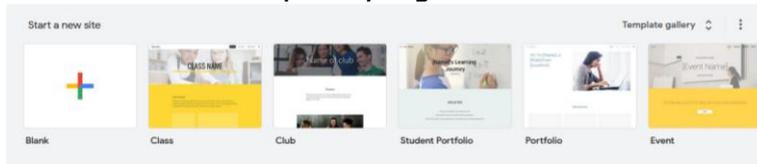
Pada pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu menggunakan berbagai tool yang ada pada Google Sites dalam membuat multimedia interaktif berbasis web. Agar peserta didik lebih paham sebagai contoh membuat media interaktif mengenal makanan khas Palembang dengan menggunakan tool yang ada pada Google Site.

Langkah-langkah membuat Google Sites:

1. Daftar Akun Google terlebih dahulu.
2. Jika telah terdaftar lakukan Login. Melalui alamat [www.google.com](http://www.google.com)
3. Kemudian masuk ke Menu Google di pojok kanan atas (Google Apps)

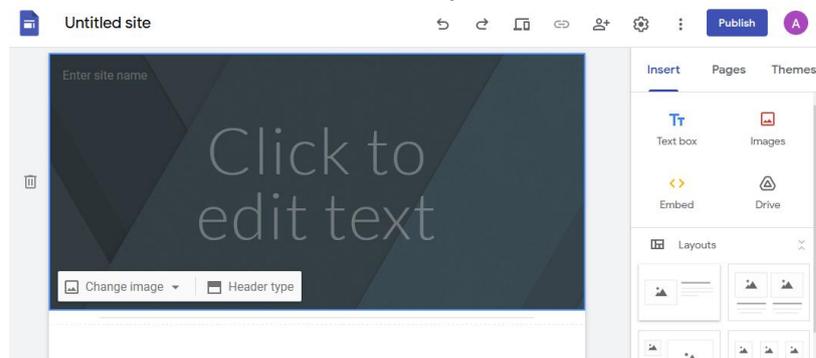


4. Kemudian Pilih Sites 
5. Anda akan diarahkan pembuatannya apakah Lembar Kosong atau memanfaatkan template yang telah ada.

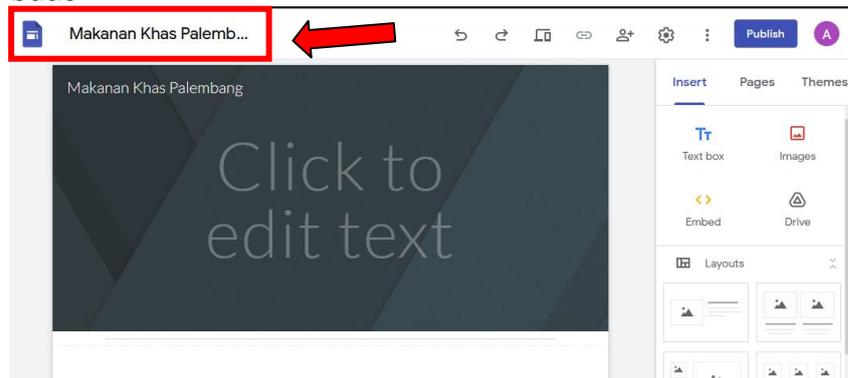


6. Pilih Blank jika kita ingin menggunakan lembar kosong.

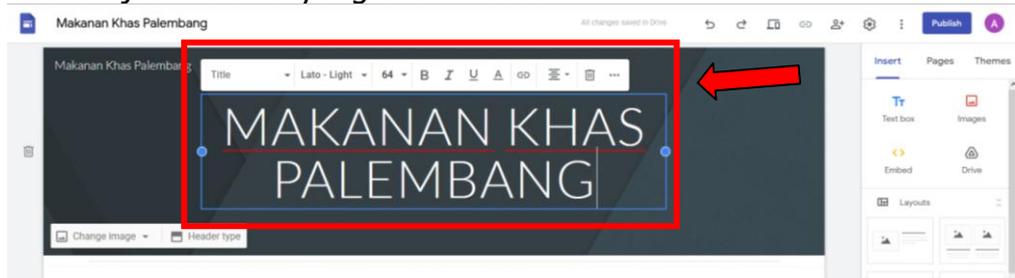
7. Jika berhasil maka muncul tampilan berikut :



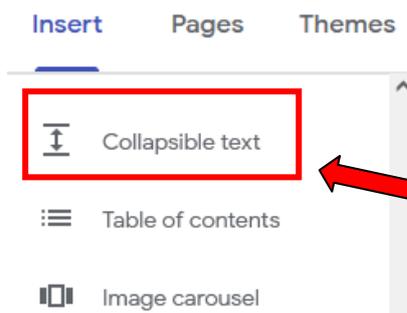
8. Tentukan Judul **Lembar Kerja / Title Document** yang akan kita buat



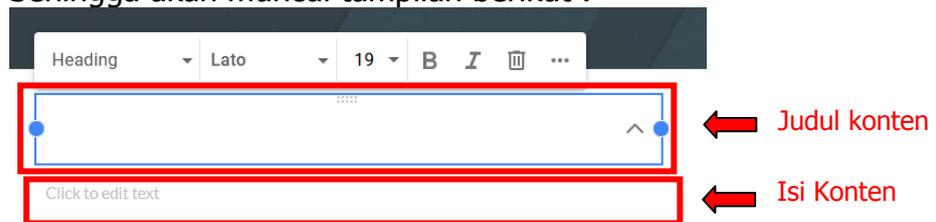
9. Ketikkan judul artikel yang akan dibuat



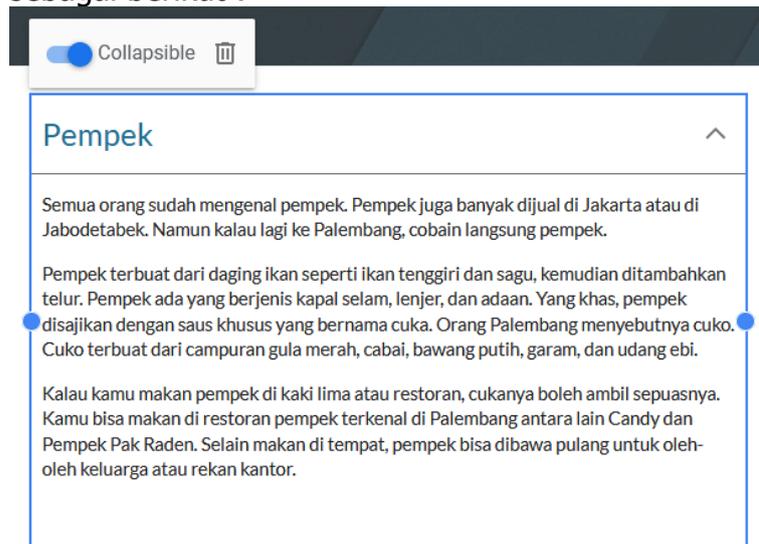
10. Memanfaatkan Tool Collapsible Text untuk membuat Show dan Hidden konten. Klik **Insert** → **Collapsible Text**



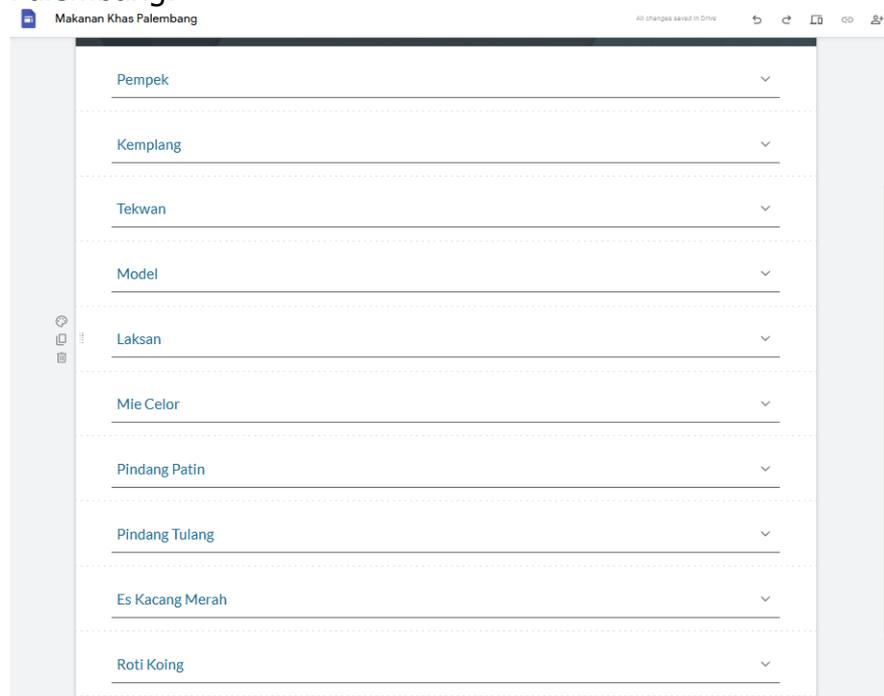
11. Sehingga akan muncul tampilan berikut :



12. Ketiklah judul dan isi konten mengenai pempek khas Palembang sebagai berikut :

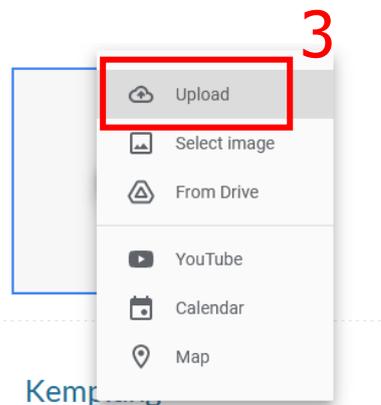
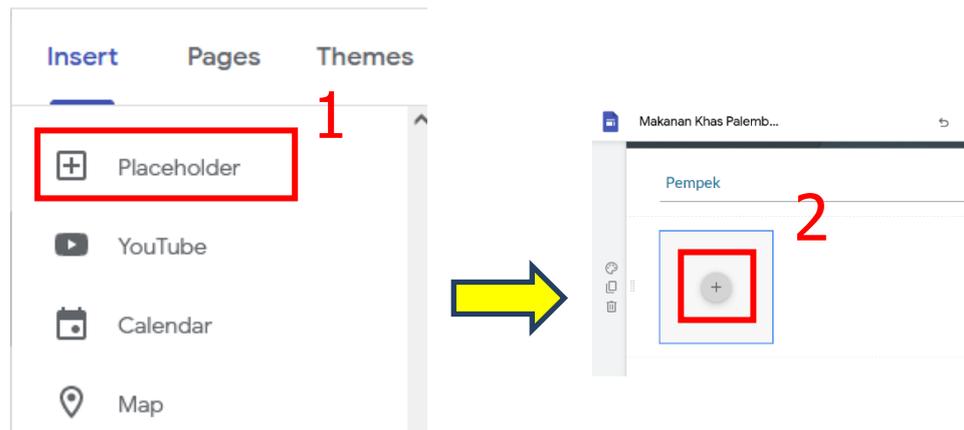


13. Silahkan tambah beberapa konten lagi berkaitan dengan makanan khas Palembang dengan cara yang sama seperti langkah-langkah sebelumnya.
14. Ini adalah tampilan konten mengenai beberapa makanan khas Palembang.

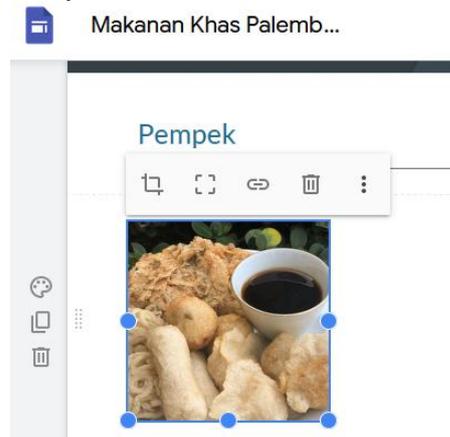


15. Menambahkan gambar dari masing-masing makanan tersebut. Klik salah satu konten tersebut.

16. Klik di bagian awal isi dari konten tersebut. Kemudian klik **Insert** → **Placeholder**



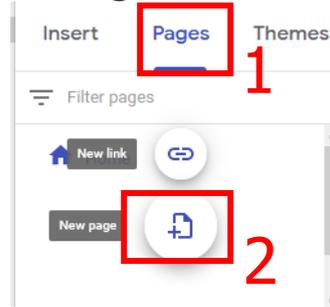
17. Kemudian cari file yang ingin Anda inputkan. Sehingga muncul tampilan berikut:



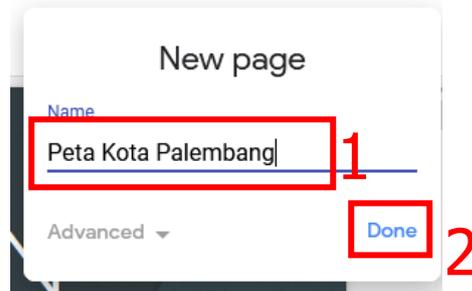
18. Silahkan tambahkan gambar pada makanan khas Palembang yang lainnya sesuai dengan langkah-langkah sebelumnya.

19. Membuat Halaman Baru dari Makanan Khas Palembang dengan Nama Peta Kota Palembang

20. Klik **Pages** → **New Page**



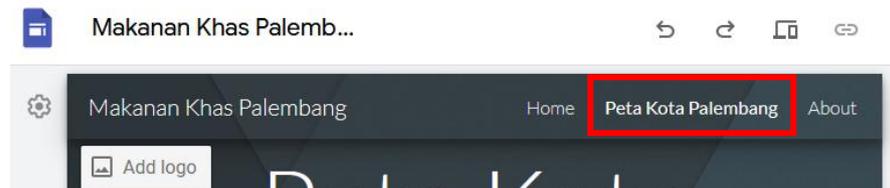
21. Silahkan ketik Nama halaman baru yang Anda buat



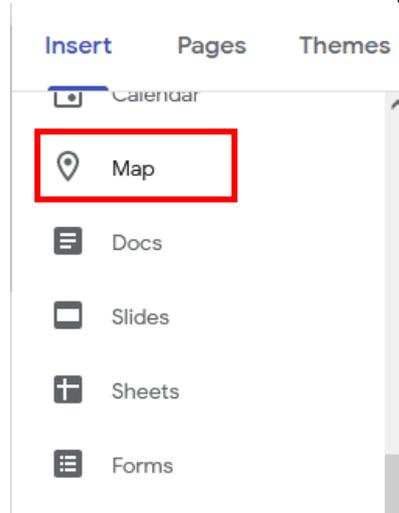
22. Jika judul silahkan Klik Done

23. Tambahkan 1 halaman lagi dengan nama About yang berisikan biodata anda. Langkah-langkahnya sama seperti sebelumnya.

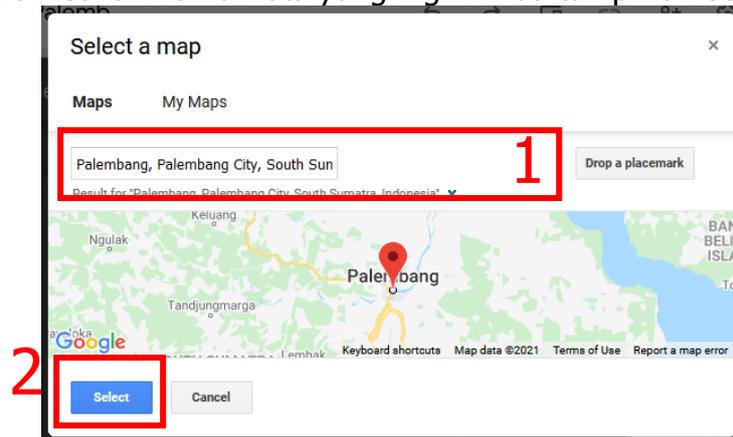
24. Silahkan klik Halaman Peta Kota Palembang di atas judul konten



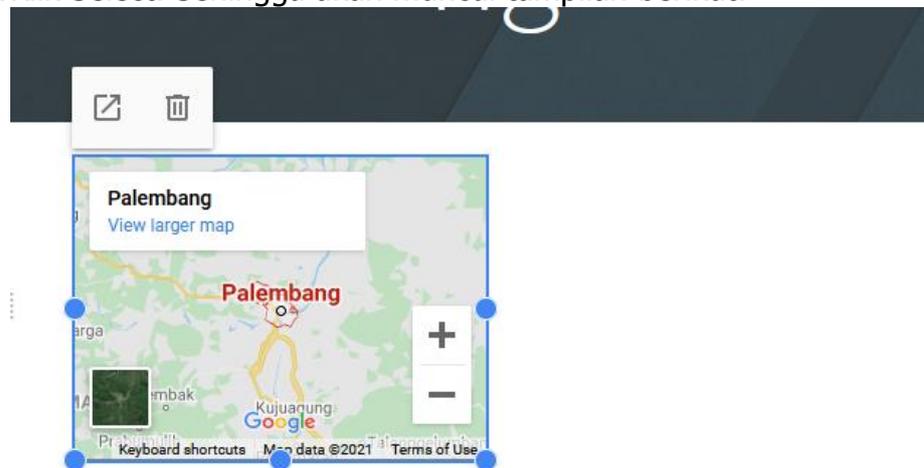
25. Kita akan menambahkan Peta Kota Palembang melalui tool Map. Silahkan Klik **Insert** → **Map**



26. Ketikkan nama Kota yang ingin Anda tampilkan sebagai berikut :

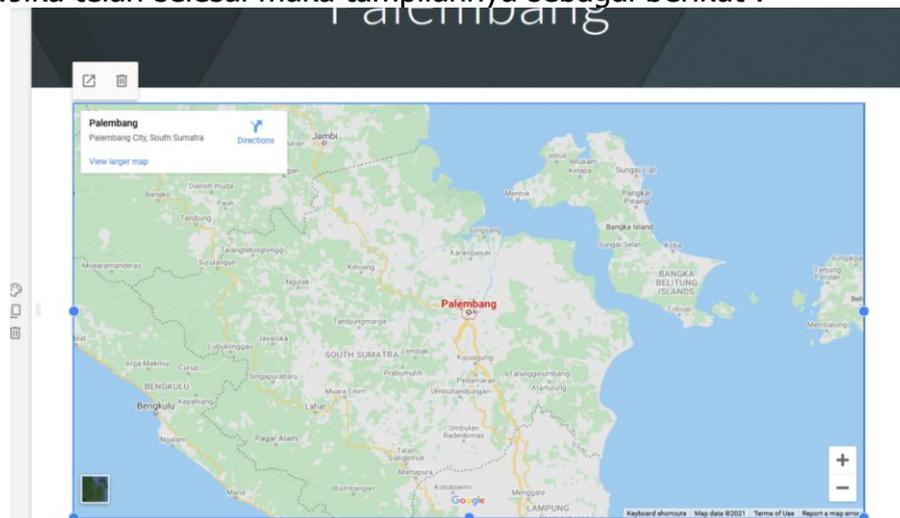


27. Klik Select. Sehingga akan muncul tampilan berikut:

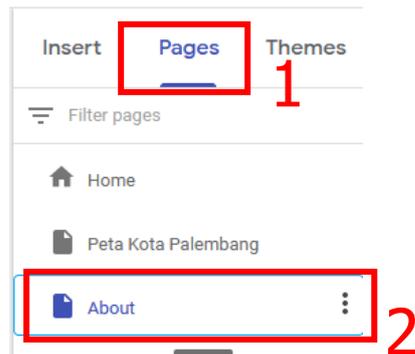


28. Silahkan atur kelebaran tampilan Map yang Anda inginkan.

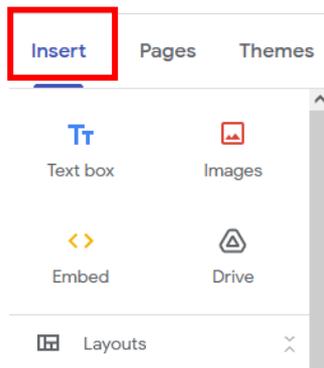
29. Jika telah selesai maka tampilannya sebagai berikut :



30. Klik **Pages** → **About** untuk mengelola halaman About.



31. Kemudian kembali ke Tab **Insert**



32. Kemudian tambahkan Biodata Anda dengan memanfaatkan Tool yang ada sesuai dengan keinginan Anda.

33. Kemudian silahkan Preview hasil.



34. Jika telah dianggap menarik silahkan Publish hasil yang telah Anda buat.

Penjelasan diatas merupakan beberapa contoh pengoperasian dan penggunaan tool aplikasi dalam perancangan media interaktif berbasis web. Masih banyak tool yang bisa Anda gunakan dan manfaatkan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Selain harus menguasai keterampilan dalam menggunakan fitur – fitur tersebut yang di bahas pada modul ini, peserta didik juga harus memahami fungsi pada setiap tool yang ingin digunakan sesuai dengan ketentuan, agar media interaktif yang dirancang lebih menarik dan informasi yang ingin di sampaikan dapat ditampilkan sesuai rancangan.

## **E. Rujukan**

Ricky Firmansyah. 2019. Desain Media Interaktif, Penerbit HUB Buku Pendidikan, Bandung.

Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta

<https://cupuart.com/bab-2-mengoperasikan-aplikasi-multimedia-interaktif-dmi/>

<https://metodeku.com/cara-membuat-website-di-google-sites/>

<https://kodingin.com/collapsible-pada-materialize/>

# Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

## Fungsi Tool Aplikasi

Nama Kelompok : .....

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

### A. Kompetensi Dasar

- 3.4. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.4. Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

#### 1. Pengetahuan

##### a. Produk

- 1) **Memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 2) **Menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.
- 3) **Menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

##### b. Proses

**Menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web.

#### 2. Keterampilan

- a. **Mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- b. **Mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

## C. Tujuan Pembelajaran:

### 1. Pengetahuan

#### a. Produk

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **memahami** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 2) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.
- 3) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menyimpulkan** fungsi-fungsi tool pada prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar berdasarkan LP3 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

#### b. Proses

- 1) Setelah membaca bahan ajar dan memperhatikan tayangan slide presentasi, secara mandiri siswa mampu **menjelaskan** langkah-langkah prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan LP4 dengan penilaian minimal sama dengan KKM.

### 2. Keterampilan

- a. Melalui praktikum siswa mampu **mengoperasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web sesuai dengan rincian tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.
- b. Melalui praktikum siswa mampu **mengimplementasikan** tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sesuai dengan tugas kinerja di LP 5 dengan disiplin, tanggung jawab dan nilai kinerja minimal sama dengan KKM.

## D. Langkah Pembelajaran

Kerjakan soal berikut ini dengan menuliskan deskripsi hasil penjelasan dari fungsi Multimedia berikut ini :

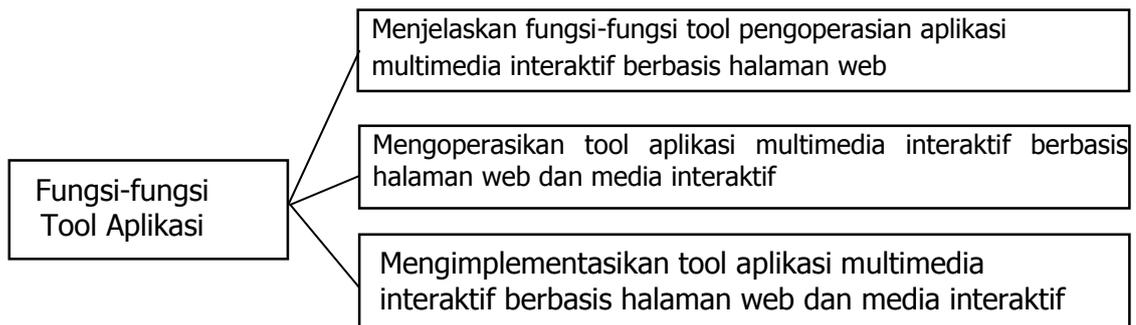
<b>Tool Aplikasi</b>	<b>Fungsi</b>
<b>Collapsible Text</b>	
<b>Table of Contents</b>	
<b>Image Carousel</b>	
<b>Button</b>	

<b>Divider</b>	
<b>Placeholder</b>	
<b>Youtube</b>	
<b>Slide</b>	
<b>Sheets</b>	
<b>Forms</b>	
<b>Charts</b>	
<b>Page</b>	
<b>Theme</b>	
<b>Preview</b>	

## E. Diskusi

Membahas mengenai pengoperasian dan penggunaan tool dalam multimedia interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites. Buatlah 2-3 orang kelompok, bersama kelompok merancang kembali halaman website di Google Sites yang sebelumnya dibuat. Dengan melengkapi konten-konten berkaitan dengan makanan khas Palembang menggunakan peralatan yang telah disediakan sehingga terlihat lebih menarik. Yang terdiri dari Foto, Video, maupun unsur multimedia lainnya.

## F. Peta Konsep



## G. Daftar Pustaka

Ricky Firmansyah. 2019. Desain Media Interaktif, Penerbit HUB Buku Pendidikan, Bandung.

Hanif Al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Penerbit Andi, Yogyakarta

<https://cupuart.com/bab-2-mengoperasikan-aplikasi-multimedia-interektif-dmi/>

<https://metodeku.com/cara-membuat-website-di-google-sites/>

<https://kodingin.com/collapsible-pada-materialize/>



## KUNCI JAWABAN LKPD

### Fungsi Tool Aplikasi

<b>Tool Aplikasi</b>	<b>Fungsi</b>	<b>Skor</b>
<b>Collapsible Text</b>	Fitur ini digunakan untuk melakukan show dan hidden konten. Jika di terjemahkan yaitu membuka dan menutup konten	10
<b>Table of Contents</b>	membuat tabel konten sebagai pengelompokan	10
<b>Image Carousel</b>	membuat slide image	10
<b>Button</b>	membuat tombol	5
<b>Divider</b>	membuat garis pembatas	10
<b>Placeholder</b>	menambahkan sebuah penempatan objek, bisa berupa image, video, calender, ataupun map	5
<b>Youtube</b>	menambahkan video Youtube	5
<b>Slide</b>	menambahkan slide presentasi ppt	10
<b>Sheets</b>	menambahkan isi dari file Excel	10
<b>Forms</b>	menambahkan formulir	5
<b>Charts</b>	menambahkan grafik	10
<b>Page</b>	Mengelola halaman	5
<b>Theme</b>	Tema baik itu warna wallpaper dan layout	10
<b>Preview</b>	Melihat hasil dari pembuatan tampilan	5
<b>Total</b>		<b>100</b>

### Diskusi :

Tampilan Hasil Multimedia interaktif berbasis halaman web yang terdiri dari Foto dan Video ataupun unsur lainnya mengenai makanan khas Palembang dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web.

## Lampiran 2. Rubrik penilaian

**Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian**

	<b>LP1 dan Butir Soal</b>	<b>Kunci LP dan Butir Soal</b>
<b>Sikap Prilaku Karakter</b>	<b>LP1</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Sikap Sosial</b>	<b>LP2</b>	
<b>Produk:</b> Menjelaskan fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web	LP 3 Produk: Butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Kunci LP 1 produk Butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
<b>Proses:</b> Menjelaskan penerapan prosedur pengoperasian tool aplikasi multimedia interaktif berbasis media interaktif	LP 4 Proses: RTK (Real Time Kinematic) 1, 2, 3, 4, 5	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru
<b>Keterampilan:</b> Mengimplementasikan tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	LP 5 Keterampilan: RTK 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru

Siswa :  
 Kelas :  
 Tanggal :

### LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

#### Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas siswa siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)  (Standar Isi Kompetensi Inti SMK berdasarkan Lampiran Permendikbud No.21 Tahun 2016, halaman 11)	Skor Perolehan									
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kedisiplinan										
2	Kejujuran										
3	Kerja sama (Peduli)										
4	Responsif terhadap informasi										
5	Tanggung Jawab										
6	Memecahkan masalah										
7	Kemandirian (Pro-aktif)										
8	Ketekunan (Berkesinambungan)										

$$\text{Nilai Attitude (Nat)} = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

$B_n$  dan  $E_n$  skor  $B$  dan  $E$  pada aspek sikap ke  $n$

$n_{max}$  = banyak aspek sikap =8

$S_{max}$  = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai Nat

## DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (*ATTITUDE*)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dariguru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama (Peduli)	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama temanmaupun guru,pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Responsif terhadap informasi	Respon terhadap akses informasi dan memanfaatkannya	Respon terhadap akses informasi tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang respon dalam mencari informasi baru	Respon terhadap akses informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung jawab jika diawasi	Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggungjawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian (Pro-aktif)	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan (berkesinambungan)	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau dibimbing	Kurang tekun walau dibimbing

Siswa :  
Kelas :  
Tanggal :

## LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

### Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

### Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

Keterangan;

*D = Memerlukanperbaikan*  
*C = Menunjukkan kemajuan*  
*B =Memuaskan*  
*A = SangatBaik*

Muara Enim, .....

Pengamat,

()

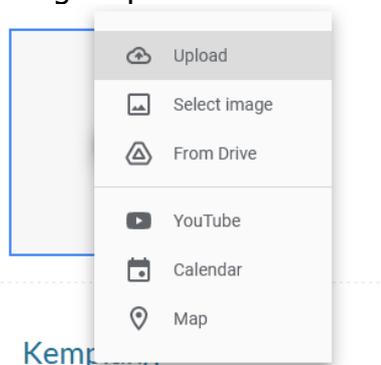
Nama:

NIS:

Tanggal:

### LP3 : Produk

1. Dalam merancang media interaktif berbasis halaman web, contoh software /penyedia aplikasi yang dapat kita gunakan adalah ....
2. Tombol Undo, Redo, Preview, Setting dan Publish terdapat pada menu ....
3. Si Andi akan membuat multimedia intreraktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites. Sedangkan untuk masuk ke Google Sites harus memiliki akun Google, Andi belum memiliki akun tersebut. Langkah yang harus di lakukan Andi adalah ....
4. Fitur ini digunakan untuk melakukan show dan hidden konten. Jika di terjemahkan yaitu membuka dan menutup konten. Tool yang digunakan tersebut adalah ....
5. Pada tool pembuatan media interaktif berbasis halaman web terdapat tool yang bisa dimanfaatkan untuk membuat formulir / data pengisian. Tool apa yang digunakan pada penggunaan tersebut?
6. Pada menu insert pada tool placeholder terdapat pilihan Upload dan Select Image. Apa perbedaan antara kedua menu tersebut? Jelaskan!



7. Tuliskan langkah-langkah menambahkan konten Maps pada penerapan media interaktif berbasis halaman web !

### Kunci LP3 : Produk

No	Jawaban	Skor
1	Google Sites	10
2	Control Bar	10
3	Registrasi Akun	10
4	Collapsible Text	10
5	Forms	10
6	Upload digunakan menambahkan file ke dalam media penyimpanan Drive yang di ambil dari media penyimpanan internal PC / media penyimpanan lainnya. Sedangkan Select Image digunakan untuk memilih gambar yang telah tersedia di Drive untuk ditambahkan ke dalam konten yang kita ingin masukkan.	20
7	<ul style="list-style-type: none"><li>- Silahkan Klik Insert → Map</li><li>- Ketikan nama Kota yang ingin Anda tampilkan</li><li>- Kemudian Klik Select untuk menyelesaikan pilihan kota yang menjadi utama untuk ditampilkan</li><li>- Silahkan atur kelebaran tampilan Map yang Anda inginkan.</li><li>- Jika telah selesai maka akan tampil peta yang telah Anda pilih</li></ul>	30
<b>Total</b>		<b>100</b>

Nama :

NIS :

Tanggal :

#### LP4 : Proses

#### Prosedur :

1. Guru meminta siswa menjelaskan fungsi tool aplikasi dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif!
2. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
3. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dimulai
4. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini:

#### Format Assesmen Kinerja Proses

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Siswa Sendiri	Oleh Guru
1	Siswa menjelaskan langkah-langkah penggunaan tool Insert pada halaman Google Sites	15		
2	Siswa menjelaskan langkah-langkah membuat halaman / page dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	15		
3	Siswa menjelaskan langkah-langkah mengubah tema pada menu tab dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	15		
4	Siswa menjelaskan langkah-langkah cara salah satu tool pada menu insert pada sajian multimedia interaktif berbasis halaman Web seperti Map, Collapsible Text, Table of Contents, Image Carousel, Button, Divider, Placeholder, Youtube, Slide, Sheets, Forms, Charts	40		
5	Siswa menjelaskan langkah-langkah cara mem-preview dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dan mampu menjelaskan fungsi dari tool tersebut	15		
	Skor Total	100		

Muara Enim,

2021

Siswa

Guru,

( )

( )

Nama :

NIS :

Tanggal :

### LP5 : Keterampilan

1. Siapkan komputer untuk digunakan masing-masing siswa
2. Tugas siswa mengoperasikan aplikasi dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif menggunakan Google Sites untuk membuat halaman dan menambahkan konten apa saja yang dibutuhkan dalam membuat konten mengenai Makanan Khas Palembang serta tentukan tema yang akan digunakan. Untuk halaman terdiri dari Home, Peta, dan About.
3. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini.
4. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dilakukan
5. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

#### Format Assesmen Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Siswa Sendiri	Oleh Guru
1	Membuka jendela Browser	10		
<b>Melakukan Login Akun Google</b>				
2	Masuk ke Akun Google masing-masing	10		
<b>Menggabungkan Unsur Multimedia</b>				
3	Tampilan Halaman Home	20		
4	Kelengkapan Konten	20		
5	Pembuatan Page Peta dan About	10		
6	Kesesuaian dengan Tema	15		
7	Penentuan Tema, pewarnaan, dll	15		
	Skor Total	100		

Muara Enim,

2021

Siswa

Guru

( )

( )