

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Alfattaah Boarding School
Mata pelajaran	: Desain Multimedia Interaktif
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XII / Genap
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif 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, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah tentang penerapan sistem operasi jaringan secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.8 Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif
 - 3.8.1 Menjelaskan pengenalan action script
 - 3.8.2 Menjelaskan penerapan action script
- 4.8 Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif
 - 4.8.1 Mengimplementasikan action script pada multimedia interaktif
 - 4.8.2 Mengimplementasikan penerapan action script pada multimedia interaktif

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengenalan Action Scrib dan menjelaskan penerapan Action Scrib dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri, dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

D. MATERI

1. Pengenalan Action script
2. Penerapan Action script

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : PJBL
3. Metode : Diskusi kelompok, Tanya Jawab, Penugasan

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN:

a. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Guru memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari
3. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
5. Guru menyampaikan karakter dan penilaian yang akan dilaksanakan

b. Kegiatan inti (sintaks model pembelajaran)

Sintaks	Aktivitas
Orientasi Peserta didik pada masalah	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan di pelajari dengan cara Mengamati gambar tampilan Aplikasi/ program yang berhubungan dengan Bahasa

	Pemrograman (coding) Action Scrib untuk dapat dikembangkan peserta didik.
Mengorganisasi peserta didik	Guru memfasilitasi peserta didik untuk memahami masalah yang disajikan yaitu mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, apa yang mereka perlu ketahui, dan apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah terkait materi pengenalan dan penerapan Action Scrib.
Membimbing penyelidikan individu/kelompok	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan Diskusi dan saling tukar informasi terkait pengenalan dan penerapan Action Scrib
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Menyampaikan dan Mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang pengenalan dan penerapan Action Scrib
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik menganalisa dan menyimpulkan masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran yang telah dilakukan tentang pengenalan dan penerapan Action Scrib

c. Kegiatan penutup

1. Peserta didik, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.
2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan.
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.
4. Guru memberikan tugas untuk membuat makalah tentang media pembelajaran Interaktif yang menggunakan coding Action Scrib 2.0 atau Action Scrib 3.0
5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

G. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Alat dan Media

- a. Laptop
- b. LCD
- c. Slide presentasi
- d. Boardmaker
- e. Penghapus Papan

Sumber Belajar

Modul Desain Multimedia Interaktif Kelas XII, Komputer/Laptop, Internet

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian :
 - Sikap : lembar observasi
 - Pengetahuan : tes tertulis
 - Keterampilan: lembar observasi
2. Pembelajaran Remedial
3. Pembelajaran Pengayaan

Demak, Desember 2021

Mengetahui :

Kepala Sekolah SMK Alfattaah
Boarding School

Guru Mata Pelajaran

Ali Musyarop, S.Pd

Achmad Bachtiar, S.Si

Lampiran Penilaian:

PENGAMATAN SIKAP

Kompetensi : **Sikap**
Satuan Pendidikan : **SMK Alfattaah Boarding School**
Kelas/Semester : **XII/Genap**
Mata Pelajaran : **Desain Multimedia Interaktif**
Pertemuan ke :
Alokasi waktu :

1. Kompetensi dasar :
Berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas dari dalam pembelajaran
Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia Interaktif
2. Indikator
 1. Peserta didik dapat berperilaku jujur dalam menyalin informasi dari buku sumber
 2. Peserta didik dapat bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.
 3. Peserta didik dapat berperilaku disiplin dalam mengumpulkan tugas
 4. Peserta didik dapat menunjukkan kerja sama dalam belajar teknik pemrograman (coding) pada multimedia Interaktif
 5. Peserta didik dapat berperilaku santun dalam belajar.

Nomor peserta didik :
Nama Absen Peserta didik :

No.	Sikap	Kriteria	Hasil	
			Ya	Tidak
1.	Jujur	1. Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca. 2. Menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang diterima		
2.	Tanggung jawab	1. Melaksanakan tugas sesuai dengan perintah guru 2. Menyelesaikan tugas sampai selesai.		
3.	Disiplin	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan.		
4.	Bekerja sama	Menghargai pekerjaan teman dan berperan aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.		
5.	Santun	1. Menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik. 2. Menghargai adanya perbedaan pendapat.		

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN/PSIKOMOTOR

Kompetensi : **Keterampilan**
Satuan Pendidikan : **SMK Alfattaah Boarding School**
Kelas/Semester : **XII/Genap**
Mata Pelajaran : **Desain Multimedia Interaktif**
Pertemuan ke :
Alokasi waktu :

A. Kompetensi Dasar

Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif

B. Indikator

Mengimplementasikan action script pada multimedia interaktif

Mengimplementasikan penerapan action script pada multimedia interaktif

Isilah dengan tanda centang (√) apabila seorang siswa melakukan aktivitas !

No .	Nama	Aspek keterampilan *)					Nilai **)
		1	2	3	4	5	

*) Keterangan:

1. Aktifitas bertanya
2. Aktifitas menjawab
3. Aktifitas mencatat
4. Akurasi jawaban
5. Akurasi pertanyaan

***) Keterangan

1. Sangat Terampil, jika 5 keaktifan
2. Terampil, jika 4 keaktifan
3. Cukup Terampil, jika 3 keaktifan
4. Kurang Terampil, jika 2 keaktifan
5. Tidak Terampil, jika 1 keaktifan