

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 1)

| | |
|-----------------|---------------------------|
| Nama Sekolah | : SMKN BP AL -ATIQUIYAH |
| Mata pelajaran | : Desain Media Interaktif |
| Komp. Keahlian | : Multimedia |
| Kelas/Semester | : XII / Ganjil |
| Tahun Pelajaran | : 2020/2021 |
| Alokasi Waktu | :13JP |

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. Keterampilan

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Multimedia*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Pengetahuan

Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

4.1 Keterampilan

Mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.1 Indikator Pengetahuan

3.1.1 Menjelaskan konsep media

3.1.2 Menjelaskan manfaat media

3.1.3 Menjelaskan tools dan penggunaannya untuk pembuatan media

4.1 Indikator Keterampilan

4.1.1 Mengidentifikasi konsep media

4.1.2 Mengidentifikasi manfaat media

4.1.3 Mengimplementasikan tools dan penggunaannya dalam pembuatan media.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.1 Pengetahuan

3.1.1 Peserta didik mampu menyebutkan konsep media Interaktif lithophane berbasis c

3.1.2 Peserta didik mampu menjelaskan manfaat media Interaktif lithophane berbasis 3D dengan benar

3.1.3 Peserta didik mampu menjelaskan tools dan penggunaannya dalam pembuatan media Interaktif lithophane 3D dengan benar

4.1 Keterampilan

- 4.1.1 Peserta didik terampil dalam mengidentifikasi konsep media Interaktif lithophane berbasis 3D sesuai panduan
- 4.1.2 Peserta didik terampil dalam mengimplementasikan manfaat media Interaktif lithophane berbasis 3D sesuai panduan
- 4.1.3 Peserta didik terampil dalam mengimplementasikan tools dan penggunaannya dalam pembuatan media Interaktif lithophane dengan benar

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Definisi media Interaktif lithophane
- 2. Manfaat media Interaktif lithophane
- 3. Tools dan penggunaannya

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : *Scientific Approach*
- 2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
- 3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|-------------|------------------------|--|--|---------------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30 detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa c. Guru menanyakan kesiapan Peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya "Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?" | b. Peserta didik bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 30 detik 1 menit |
| | Apersepsi dan motivasi | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada Peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dalam kehidupan sehari-hari nantinya. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan | Kajian Materi | a. Guru menjelaskan | a. Mengamati, | 40 menit |

| | | | | |
|---------|--|--|--|----------|
| Inti | (Think) | materi tentang konsep media Interaktif lithophane dan media interaktif | menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 5 menit |
| | Berpasangan (Pair) | b. Guru memberi kesempatan kepada Peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 60 menit |
| | Berbagi (Share) | c. Guru meminta Peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan. | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif. | 45 menit |
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | d. Guru memberikan kesempatan kepada Peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. | d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. | 15 menit |
| | | e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai konsep media Interaktif lithophane kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan Peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap Peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | |
| Penutup | Refleksi hasil | a. Guru menanyakan | a. Peserta didik | 4 menit |

| | | | | |
|---------------|-------------------------------------|--|---|----------------|
| | belajar | kepada Peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. | mengemukakan kesulitan dan hal-hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. | 2 menit |
| | Menarik kesimpulan | b. Guru dan Peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) | b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini | 2 Menit |
| | Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | |
| JUMLAH | | | | 180 Mnt |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. 3D printing
 - e. Image pendukung
 - f. Lithophane
 - g. filament
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

- Lembar Penilaian (Lampiran 1)
- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
 - b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
 - c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQUIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum

NIP :

DEDE HERU, S.Kom

NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 2)

Nama Sekolah : SMK BP AL -ATIYAH
Mata pelajaran : Desain Media Interaktif
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu :26JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.2 Pengetahuan

Memahami Desain / Perancangan alur untuk Multimedia Interaktif berbasis halaman web.

4.2 Keterampilan

Membuat desain / perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.2 Indikator Pengetahuan

3.2.1 Menjelaskan konsep perancangan alur Multimedia

3.2.2 Menjelaskan konsep Flowchart pada tahap perancangan Multimedia Interaktif

3.2.3 Menjelaskan konsep Storyboard pada perancangan alur multimedia interaktif

4.2 Indikator Keterampilan

4.2.1 Mengidentifikasi tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan

4.2.2 Mengimplementasikan Flowchart dalam membuat Tahap Perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan

4.2.3 Mengimplementasikan Storyboard dalam pembuatan Media Interaktif berbasis Halaman Web sesuai panduan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.2 Pengetahuan

3.2.1 Peserta didik Mampu menyebutkan tahap – tahap perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Web dengan teliti

3.2.2 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep Flowchart pada tahap Perancangan Multimedia Interaktif dengan teliti

3.2.3 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep Storyboard pada Perancangan Multimedia Interaktif dengan teliti

4.2 Keterampilan

- 4.2.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi tahap perancangan Multimedia Interaktif.
- 4.2.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan Flowchart dalam Tahap Perancangan Multimedia Interaktif berbasis halaman web.
- 4.2.3 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan Storyboard dalam Tahap Perancangan Multimedia Interaktif berbasis halaman web.

E. MATERI

- 1. Flowchart
- 2. Storyboard

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : *Scientific Approach*
- 2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
- 3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|---|--|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari Desain / Perancangan Alur untuk Multimedia Interaktif Berbasis Halaman. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang Konsep Perancangan Alur, Tahap Perancangan, Flowchart dan Storyboard Multimedia Interaktif Berbasis Halaman Web | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru | 40 menit |
| | | | | 5 menit |

| | | | | |
|---------|---|--|--|---|
| | <p>Berpasangan (<i>Pair</i>)</p> <p>Berbagi (<i>Share</i>)</p> <p>Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran)</p> | <p>melalui tayangan power point</p> <p>b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan</p> <p>c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan (membuat flowchart dan storyboard).</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka.</p> <p>e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini.</p> | <p>dengan seksama.</p> <p>b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru.</p> <p>c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan, yaitu membuat flowchart dan storyboard dengan proaktif.</p> <p>d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil flowchart dan storyboard yang telah mereka rancang dan mendengarkan saran dari guru.</p> <p>e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.</p> | <p>60 menit</p> <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> |
| Penutup | <p>Refleksi hasil belajar</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Mempersiapkan pembelajaran lanjutan</p> | <p>a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan.</p> <p>b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar)</p> <p>c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya</p> | <p>a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini.</p> <p>b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru</p> | <p>4 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 Menit</p> |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 3)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Media Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu :26JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.3 Pengetahuan

Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

4.3 Keterampilan

Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.3 Indikator Pengetahuan

3.3.1 Menjelaskan Tujuan dan manfaat prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif

3.3.2 Menjelaskan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif

3.3.3 Menjelaskan interaksi pengguna desain user interface pada multimedia interaktif

3.3.4 Menjelaskan perancangan desain user interface pada multimedia interaktif

4.3 Indikator Keterampilan

4.3.1 Mengidentifikasi Tujuan dan manfaat prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif

4.3.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif

4.3.3 Mengimplementasikan interaksi pengguna desain user interface pada multimedia interaktif

4.3.4 Mengimplementasikan perancangan desain user interface pada multimedia interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.3 Pengetahuan

3.3.1 Peserta didik Mampu menyebutkan Tujuan dan manfaat prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif dengan teliti.

- 3.3.2 Peserta didik Mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain user interace pada multimedia interaktif dengan teliti.
- 3.3.3 Peserta didik Mampu menjelaskan interaksi pengguna desain user interace pada multimedia interaktif dengan teliti.
- 3.3.4 Peserta didik Mampu menjelaskan perancangan desain user interace pada multimedia interaktif dengan teliti.
- 4.3 Keterampilan
 - 4.3.1 Peserta didik Terampil dalam menyebutkan Tujuan dan manfaat prinsip-prinsip desain user interace pada multimedia interaktif sesuai panduan
 - 4.3.2 Peserta didik Terampil dalam menjelaskan prinsip-prinsip desain user interace pada multimedia interaktif sesuai panduan
 - 4.3.3 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan interaksi pengguna desain user interace pada multimedia interaktif sesuai panduan
 - 4.3.4 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan perancangan desain user interace pada multimedia interaktif sesuai panduan

E. MATERI

- 1. Tujuan dan manfaat
- 2. Prinsip desain user interface
- 3. Interaksi Pengguna
- 4. Perancangan : template, menu, tombol

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : *Scientific Approach*
- 2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
- 3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|-------------|------------------------|--|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari prinsip-prinsip | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5menit |

| | | | | |
|---------------|--------------------------------|---|--|--|
| | | desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | | |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5menit |
| | | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan. | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan, yaitu belajar prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | 60 menit |
| | Berbagi (<i>Share</i>) | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. | d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil belajar prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang telah mereka kerjakan dan mendengarkan saran dari guru. | 45 menit |
| | | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya |

| | | | | |
|---------------|---------------------------------------|--|--|------------------|
| | | | serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | |
| Penutup | Refleksi hasil belajar | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. | 4 menit |
| | Menarik kesimpulan | b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) | b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini | 2 menit |
| | Mempersiapkan pembelajaran anlanjutan | c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media

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

2. Sumber Belajar

Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQUIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 4)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Media Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Alokasi Waktu :39JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.4 Pengetahuan

Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

4.4 Keterampilan

Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.4 Indikator Pengetahuan

3.4.1 Menjelaskan Fungsi-fungsi tool aplikasi

3.4.2 Menjelaskan Theme dan animasi

4.4 Indikator Keterampilan

4.4.1 Mengidentifikasi Fungsi-fungsi tool aplikasi

4.4.2 Mengimplementasikan Theme dan animasi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.4 Pengetahuan

3.4.1 Peserta didik Mampu menyebutkan Fungsi-fungsi tool aplikasi dengan benar

3.4.2 Peserta didik Mampu menjelaskan Theme dan animasi dengan benar

4.4 Keterampilan

4.4.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi Fungsi-fungsi tool aplikasi

4.4.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan Theme dan animasi

E. MATERI

1. Fungsi-fungsi tool aplikasi

2. Theme dan Animasi

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

3.4.2.1 Pendekatan : *Scientific Approach*

3.4.2.2 Model Pembelajaran

: TPS (*Think, Pair, Share*)

3.4.2.3 Materi Pembelajaran

: Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|--|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama-sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru | 5 menit |
| | | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar | c. Peserta didik | 60 menit |

| | | | | |
|---------|---|--|--|--------------------------------------|
| | Berbagi (Share) | mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 45 menit 15 menit |
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | e. kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | | |
| Penutup | Refleksi hasil belajar Menarik kesimpulan Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal-hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 4 menit 2menit 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

3.4.2.4 Alat dan Media

- Laptop
- LCD
- Slide presentasi
- Boardmaker
- Penghapus Papan

3.4.2.5 Sumber Belajar

Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

3.5 Penilaian Kognitif / Pengetahuan

3.6 Penilaian Psikomotorik / Keterampilan

3.7 Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 5)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL - ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Media Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Alokasi Waktu :39JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.5 Pengetahuan

Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

4.5 Keterampilan

Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.5 Indikator Pengetahuan

3.5.1 Menjelaskan Image dan animasi

3.5.2 Menjelaskan Audio, video dan object

4.5 Indikator Keterampilan

4.5.1 Mengimplementasikan image dan animasi ke sajian multimedia interaktif

4.5.2 Mengimplementasikan audio, video dan object ke sajian multimedia interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.5 Pengetahuan

3.5.1 Peserta didik Mampu menjelaskan image dan animasi ke dalam sajian multimedia interaktif dengan benar

3.5.2 Peserta didik Mampu menjelaskan audio, video dan object ke dalam sajian multimedia interaktif dengan benar

4.5 Keterampilan

4.5.1 Peserta didik terampil dalam mengimplementasikan image dan animasi ke dalam sajian multimedia interaktif sesuai panduan

4.5.2 Peserta didik terampil dalam mengimplementasikan audio, video dan object ke dalam sajian multimedia interaktif sesuai panduan

E. MATERI

1. Menambahkan Image dan animasi
2. Menambahkan Audio, video

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 3.5.2.1 Pendekatan : *Scientific Approach*
 3.5.2.2 Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
 3.5.2.3 Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|---|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30 detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | c. Guru meminta peserta didik untuk | | 5 menit |

| | | | | |
|---------|--|--|---|---|
| | <p>Berbagi (Share)</p> <p>Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran)</p> | <p>berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka.</p> <p>e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini.</p> | <p>c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan, yaitu membuat flowchart dan storyboard dengan proaktif.</p> <p>d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil belajar dan mendengarkan saran dari guru.</p> <p>e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.</p> | <p>60 menit</p> <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> |
| Penutup | <p>Refleksi hasil belajar</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Mempersiapkan pembelajaran lanjutan</p> | <p>a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan.</p> <p>b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar)</p> <p>c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya</p> | <p>a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini.</p> <p>b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru</p> | <p>4 menit</p> <p>2menit</p> <p>2 Menit</p> |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER

BELAJAR 3.5.2.4 Alat dan Media

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

3.5.2.5 Sumber Belajar

Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

3.6 Penilaian Kognitif/ Pengetahuan

3.7 Penilaian Psikomotorik/ Keterampilan

3.8 Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum

NIP :

DEDE HERU, S.Kom

NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 6)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Multimedia Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Alokasi Waktu :39JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.6 Pengetahuan

Memahami style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

4.6 Keterampilan

Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.6 Indikator Pengetahuan

3.6.1 Menjelaskan pengenalan style

3.6.2 Menjelaskan penerapan style

4.6 Indikator Keterampilan

4.6.1 Mengidentifikasi style

4.6.2 Mengimplementasikan style

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.6 Pengetahuan

3.6.1 Peserta didik Mampu menjelaskan pengenalan style dengan teliti

3.6.2 Peserta didik Mampu menjelaskan implementasi penerapan style dengan teliti

4.6 Keterampilan

4.6.1 Peserta didik Terampil dalam menjelaskan pengenalan style sesuai panduan

4.6.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan penerapan style sesuai panduan

E. MATERI

1. Pengenalan Style

2. Penerapan Style

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific Approach*

2. Model Pembelajaran : TPS (*Think, Pair, Share*)
3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|--|--|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5 menit |
| | Berpasangan | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan | 60 menit |

| | | | | |
|---------------|---|---|--|--------------------------------------|
| | (Pair) Berbagi (Share) Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif. d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil belajar dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 45 menit 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar Menarik kesimpulan Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 4 menit 2menit 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan

2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 7)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Multimedia Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 13JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.7 Pengetahuan

Mengevaluasi produk web

4.7 Keterampilan

Membuat review terhadap produk web

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.7 Indikator Pengetahuan

3.7.1 Menjelaskan pengertian evaluasi produk web

3.7.2 Menjelaskan review produk web

4.7 Indikator Keterampilan

4.7.1 Mengidentifikasi pengertian evaluasi produk web

4.7.2 Mengimplementasikan review produk web.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.7 Pengetahuan

3.7.1 Peserta didik Mampu menyebutkan pengertian evaluasi produk web dengan benar

3.7.2 Peserta didik Mampu menjelaskan review produk web dengan benar

4.7 Keterampilan

4.7.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi pengertian evaluasi produk web sesuai panduan

4.7.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan review produk web sesuai panduan

E. MATERI

4. Pengertian evaluasi produk web.

5. Review produk web

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific Approach*

2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*

3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|-----------------------------------|--|---|---|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30 detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama-sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari evaluasi dan review produk web. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang evaluasi dan review produk web | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 5menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan. | b. Peserta didik menanya secara responsive danproaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 60 menit |
| | | Berbagi (<i>Share</i>) | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan, |
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian | | | |

| | | | | |
|---------------|---|---|---|--------------------------------------|
| | hasil pembelajaran) | berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | dengan proaktif. d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar Menarik kesimpulan Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal-hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 4 menit 2menit 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

- a. Penilaian Kognitif/ Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik/ Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 8)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Multimedia Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu :39JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.8 Pengetahuan

Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif

4.8 Keterampilan

Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.8 Indikator Pengetahuan

3.8.1 Menjelaskan pengenalan action script

3.8.2 Menjelaskan penerapan action script

4.8 Indikator Keterampilan

4.8.1 Mengimplementasikan action script pada multimedia interaktif

4.8.2 Mengimplementasikan penerapan action script pada multimedia interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.8 Pengetahuan

3.8.1 Peserta didik Mampu menyebutkan pengertian action script pada multimedia interaktif dengan teliti.

3.8.2 Peserta didik Mampu menjelaskan penerapan action script pada multimedia interaktif.

4.8 Keterampilan

4.8.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi action script pada multimedia interaktif sesuai panduan.

4.8.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan penerapan action script pada multimedia interaktif sesuai panduan.

E. MATERI

1. Pengenalan Action Script
2. Pengenalan Action Script

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 3.8.1.1 Pendekatan : *Scientific Approach*
 3.8.1.2 Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
 3.8.1.3 Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|---|---|-------------------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat menggunakan program (coding) pada Multimedia Interaktif dalam kehidupan sehari-hari nantinya. | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 1menit 5menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang menggunakan program (coding) pada Multimedia Interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5 menit 60 menit |

| | | | | |
|---------|--|---|---|--|
| | <p>Berbagi (Share)</p> <p>Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran)</p> | <p>yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka.</p> <p>e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini.</p> | <p>c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif.</p> <p>d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru.</p> <p>e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.</p> | <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> |
| Penutup | <p>Refleksi hasil belajar</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Mempersiapkan pembelajaran lanjutan</p> | <p>a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan.</p> <p>b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar)</p> <p>c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya</p> | <p>a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini.</p> <p>b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini</p> <p>c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru</p> | <p>4 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 Menit</p> |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

3.8.1.4 Alat dan Media

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

3.8.1.5 Sumber Belajar
Lembar Kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)
3.9 Penilaian Kognitif / Pengetahuan
3.10 Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
3.11 Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 9)

Nama Sekolah Mata : SMK BP AL-ATIQIYAH
pelajaran Kompetensi : Desain Multimedia Interaktif
Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu :52JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.9 Pengetahuan

Menerapkan pengolahan multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)

4.9 Keterampilan

Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.9 Indikator Pengetahuan

- 3.9.1 Menjelaskan konsep bekerja dengan input text
- 3.9.2 Menjelaskan konsep bekerja dengan dinamic text
- 3.9.3 Menjelaskan konsep pengolahan data
- 3.9.4 Menjelaskan konsep penanganan form

4.9 Indikator Keterampilan

- 4.9.1 Mengimplementasikan bekerja dengan input text
- 4.9.2 Mengimplementasikan bekerja dengan dinamic text
- 4.9.3 Mengimplementasikan pengolahan data
- 4.9.4 Mengimplementasikan penanganan form

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.9 Pengetahuan

- 3.9.1 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep bekerja dengan input text dengan teliti.
- 3.9.2 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep bekerja dengan dinamic text dengan teliti
- 3.9.3 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep pengolahan data dengan teliti
- 3.9.4 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep penanganan form dengan teliti

4.9 Keterampilan

- 4.9.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi bekerja dengan input text sesuai panduan
- 4.9.2 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi bekerja dengan dinamic text sesuai panduan

4.9.3 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan pengolahan data sesuai panduan

4.9.4 Peserta didik Terampil dalam penanganan form sesuai panduan

E. MATERI

1. Bekerja dengan input text
2. Bekerja dengan dinamic text
3. Action Script pengolahan data
4. Penanganan Form

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

- 3.9.4.1 Pendekatan : *Scientific Approach*
 3.9.4.2 Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
 3.9.4.3 Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|--|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1menit |
| | Apersepsi dan motivasi | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding) dalam kehidupan sehari-hari nantinya. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding) | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk | | |

| | | | | |
|---------|---|--|--|-----------|
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5menit |
| | Berbagi (<i>Share</i>) | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan. | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif. | 60menit |
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. | d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil flowchart dan storyboard yang telah mereka rancang dan mendengarkan saran dari guru. | 45 menit |
| | | e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding) kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal –hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. | 4 menit |
| | Menarik kesimpulan | b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) | b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini | 2 menit |
| | Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

3.9.4.4 Alat dan Media

- Laptop
- LCD
- Slide presentasi

- d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan
- 3.9.4.5 Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

- Lembar Penilaian (Lampiran 1)
- 3.10 Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- 3.11 Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- 3.12 Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQUIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 10)

Nama Sekolah : SMK BP AL-ATIQIYAH
Mata pelajaran : Desain Multimedia Interaktif
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020 /2021
Alokasi Waktu :65JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.10 Pengetahuan

Memahami mekanisme pengolahan data pada produk multimedia Interaktif

4.10 Keterampilan

Mengolah data pada produk multimedia interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.10 Indikator Pengetahuan

3.10.1 Menjelaskan konsep pengolahan data produk multimedia interaktif

4.10 Indikator Keterampilan

4.10.1 Mengimplementasikan pengolahan data produk multimedia interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.10 Pengetahuan

3.10.1 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep pengolahan data produk multimedia interaktif dengan teliti.

4.10 Keterampilan

4.10.1 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan pengolahan data produk multimedia interaktif sesuai panduan.

E. MATERI

1. Project pengolahan data produk multimedia interaktif

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific Approach*
2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
3. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama-sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari project pengolahan produk multimedia interaktif. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang project pengolahan produk multimedia interaktif. | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif | 40 menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan. | Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 5menit |
| | | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 60 menit |
| | Berbagi (<i>Share</i>) | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan | 45 menit |

| | | | | |
|---------|--|---|--|---------------------------------------|
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai project pengolahan produk multimedia interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif. d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar Menarik kesimpulan Mempersiapkan pembelajaran anjutan | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal-hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 4 menit 2 menit 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. PenghapusPapan
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 11)

Nama Sekolah : SMK BP AL-ATIQIYAH
Mata pelajaran : Desain Multimedia Interaktif
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 13JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan
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. Keterampilan
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

- 3.11 Pengetahuan
Memahami publikasi multimedia interaktif
- 4.11 Keterampilan
Melakukan publikasi multimedia interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.11 Indikator Pengetahuan
 - 3.11.1 Menjelaskan pengertian publikasi
 - 3.11.2 Menjelaskan langkah-langkah publikasi
- 4.11 Indikator Keterampilan
 - 4.11.1 Mengidentifikasi pengertian publikasi
 - 4.11.2 Mengimplementasikan langkah-langkah publikasi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3.11 Pengetahuan
 - 3.11.1 Peserta didik Mampu menyebutkan pengertian publikasi dengan benar.
 - 3.11.2 Peserta didik Mampu menjelaskan langkah-langkah publikasi dengan benar
- 4.11 Keterampilan
 - 4.11.1 Peserta didik Terampil dalam mengidentifikasi pengertian publikasi sesuai panduan
 - 4.11.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan langkah-langkah publikasi sesuai panduan

E. MATERI

1. Pengertian Publikasi
2. Langkah-langkah publikasi

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific Approach*
2. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat melakukan publikasi multimedia interaktif | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang melakukan publikasi multimedia interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 5menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan | b. Peserta didik menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 60menit |
| | | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif. | |

| | | | | |
|---------|---|---|---|--------------------------------------|
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai melakukan publikasi multimedia interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 45 menit 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar Menarik kesimpulan Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 4 menit 2menit 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA,ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. PenghapusPapan
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

- Lembar Penilaian (Lampiran 1)
- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
 - b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
 - c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 12)

Nama Sekolah : SMK BP AL-ATIQIYAH
Mata pelajaran : Desain Multimedia Interaktif
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu :65JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.12 Pengetahuan

Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif

4.12 Keterampilan

Mendesain produk multimedia interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.12 Indikator Pengetahuan

3.12.1 Menjelaskan konsep perancangan produk pembelajaran interaktif

4.12 Indikator Keterampilan

4.12.1 Mengimplementasikan perancangan produk pembelajaran interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

3.12 Pengetahuan

3.12.1 Peserta didik Mampu menjelaskan pembuatan produk multimedia interaktif dengan teliti.

4.12 Keterampilan

4.12.1 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan produk multimedia interaktif sesuai panduan

E. MATERI

1. Membuat produk pembelajaran interaktif

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

2. Pendekatan : *Scientific Approach*

3. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*

4. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Peserta didik | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Peserta didik menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Peserta didik beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan peserta didik dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari mendesain produk multimedia interaktif. | d. Peserta didik mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang mendesain produk multimedia interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | Peserta didik duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | c. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan | b. Peserta didik menanya secara responsive danproaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5menit |
| | | d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik | c. Peserta didik mulai berkumpul dengan kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan | 60 menit |
| | Berbagi (<i>Share</i>) | | | 45 menit |

| | | | | |
|---------|--|--|---|-----------|
| | Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran) | secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka. e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai mendesain produk multimedia interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. | dengan proaktif. d. Peserta didik secara berkelompok mengkonsultasikan hasil diskusi dan mendengarkan saran dari guru. e. Peserta didik mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. | 15 menit |
| Penutup | Refleksi hasil belajar | a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan. | a. Peserta didik mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini. | 4 menit |
| | Menarik kesimpulan | b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar) | b. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini | 2 menit |
| | Mempersiapkan pembelajaran lanjutan | c. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya | c. Peserta didik mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru | 2 Menit |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan
2. Sumber Belajar
Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2019

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 13)

Nama Sekolah : SMK BP AL-ATIQIYAH
Mata pelajaran : Desain Multimedia Interaktif
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XII / Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 13JP

A. KOMPETENSI INTI

3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

3.13 Pengetahuan

Mengevaluasi produk media Interaktif

4.13 Keterampilan

Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.13 Indikator Pengetahuan

3.13.1 Menjelaskan konsep Evaluasi produk media interaktif.

3.13.2 Menjelaskan konsep pembuatan Laporan produk multimedia interaktif

4.13 Indikator Keterampilan

4.13.1 Mengimplementasikan tahap-tahap konsep Evaluasi produk media interaktif

4.13.2 Mengimplementasikan konsep pembuatan Laporan produk multimedia interaktif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN.

3.13 Pengetahuan

3.13.1 Peserta didik Mampu Menjelaskan konsep Evaluasi produk media interaktif dengan teliti.

3.13.2 Peserta didik Mampu menjelaskan konsep pembuatan Laporan produk multimedia interaktif dengan teliti.

4.13 Keterampilan

4.13.1 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan konsep Evaluasi produk media interaktif sesuai panduan.

4.13.2 Peserta didik Terampil dalam mengimplementasikan konsep pembuatan Laporan produk multimedia interaktif sesuai panduan.

E. MATERI

1. Evaluasi produk media interaktif

2. Pembuatan laporan produk multimedia interaktif

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

4. Pendekatan : *Scientific Approach*
5. Model Pembelajaran : *TPS (Think, Pair, Share)*
6. Materi Pembelajaran : Diskusi kelompok, penugasan, Tanya jawab

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---------------|--------------------------------|--|---|---------------|
| | | Kegiatan Pembelajaran Guru | Kegiatan Pembelajaran Siswa | |
| Pendahuluan | Pembukaan | a. Guru memberikan salam | a. Siswa menjawab salam guru | 30detik |
| | Berdoa | b. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa | b. Siswa beserta guru bersama –sama berdoa menurut keyakinannya masing-masing | 30 detik |
| | Apersepsi dan motivasi | c. Guru menanyakan kesiapan siswa dalam menerima materi belajar hari ini dengan bertanya “Bagaimana kabar kalian hari ini? Apakah sudah siap untuk belajar?” | c. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran. | 1 menit |
| | | d. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dengan menceritakan secara singkat manfaat mempelajari membuat Laporan pembuatan produk multimedia interaktif . | d. Siswa mendengarkan cerita dan motivasi dari guru dengan seksama dan serius, selain itu juga merespon stimulus yang diberikan oleh guru | 5 menit |
| Kegiatan Inti | Kajian Materi (<i>Think</i>) | a. Guru menjelaskan materi tentang membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif | a. Mengamati, menalar, dan menanya secara responsive dan proaktif Siswa duduk ditempat duduknya masing-masing dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. | 40 menit |
| | | b. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan | b. Siswa menanya secara responsive dan proaktif mengenai penjelasan materi dari guru. | 5 menit |
| | Berpasangan (<i>Pair</i>) | c. Guru meminta siswa untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk sebelumnya agar | c. Siswa mulai berkumpul dengan | 60 menit |

| | | | | |
|---------|--|---|--|--|
| | <p>Berbagi (<i>Share</i>)</p> <p>Evaluasi hasil belajar (Penilaian hasil pembelajaran)</p> | <p>mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka.</p> <p>e. Guru memberikan tes tulis sebagai <i>post test</i> mengenai pembuatan laporan pembuatan produk multimedia interaktif kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pada hari ini.</p> | <p>kelompoknya dan mengerjakan pekerjaan yang telah diberikan dengan proaktif.</p> <p>d. Siswa secara berkelompok mengkonsultasikan hasil flowchart dan storyboard yang telah mereka rancang dan mendengarkan saran dari guru.</p> <p>e. Siswa mengerjakan tes tulis atau <i>post test</i> yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> | <p>45 menit</p> <p>15 menit</p> |
| Penutup | <p>Refleksi hasil belajar</p> <p>Menarik kesimpulan</p> <p>Mempersiapkan pembelajaran lanjutan</p> | <p>a. Guru menanyakan kepada siswa tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan.</p> <p>b. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (Membuat ikhtisar)</p> <p>c. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya</p> | <p>a. Siswa mengemukakan kesulitan dan hal – hal yang masih kurang dipahami mengenai materi hari ini.</p> <p>b. Siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini</p> <p>c. Siswa mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru</p> | <p>4 menit</p> <p>2 menit</p> <p>2 Menit</p> |
| JUMLAH | | | | 180 Menit |

H. MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Media
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Slide presentasi
 - d. Boardmaker
 - e. Penghapus Papan
2. Sumber Belajar

Lembar kerja praktikum, Komputer/Laptop, Internet

I. PENILAIAN

Lembar Penilaian (Lampiran 1)

- a. Penilaian Kognitif / Pengetahuan
- b. Penilaian Psikomotorik / Keterampilan
- c. Penilaian Sikap

.....,..... 2021

Mengetahui :
Kepala Sekolah SMK BP AL-ATIQIYAH

Guru Mata Pelajaran

Prof. Dr. H. Sulasman, M.Hum
NIP :

DEDE HERU, S.Kom
NIP :