

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>:</b>	<b>SMKN 19 JAKARTA</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>:</b>	<b>MULTIMEDIA</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>:</b>	<b>3.9 Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif 4.9 Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>:</b>	<b>Desain Media Interaktif</b>
<b>Materi</b>	<b>:</b>	<b>HTML dan CSS</b>
<b>Kelas /Semester</b>	<b>:</b>	<b>XII/ Ganjil</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>:</b>	<b>Jam Pelajaran @10 Menit</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>:</b>	<b>2021/ 2022</b>

### A. Kompetensi inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  
Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.  
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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	<b>PENGETAHUAN</b> 3.9 Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif	3.9.1 Menyempurnakan potongan kode program (coding) pada halaman web
2	<b>KETERAMPILAN</b> 4.9 Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)	4.9.1 Membuat layout dasar pada halaman web

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati data yang ada, peserta didik mampu menyempurnakan potongan kode program (coding) pada halaman web dengan percaya diri.
2. Setelah mengobservasi data yang ada, peserta didik mampu membuat layout dasar pada halaman web dengan percaya diri.

## D. Materi Pembelajaran

1. **Konseptual**  
HTML dan CSS
2. **Prosedural**  
HTML dan CSS
3. **Metakognitif**  
Membuat Layot Dasar

### Materi Remedial & Pengayaan :

- Remedial : Berdasarkan analisis hasil maka bisa ditentukan soal yang di remedial
- Pengayaan : Lebih naik 1 tahap dibandingkan materi reguler

## E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Saintifik Learning*  
Model Pembelajaran : *Discovery Learning*  
Metode : Penugasan dan Diskusi

## F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
<b>Pendahuluan</b>		
1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Memberi pesan moral tentang bersyukur kepada Tuhan. 3. Melakukan pengkondisian peserta didik (membersihkan sampah di sekitar kelas, merapihkan baju dan atribut sekolah)– (Lingkungan Hidup, PPK).		3 Menit
<b>Kegiatan Inti</b>		
Simulation (Pemberian rangsangan)	1. Guru menayangkan video atau slide HTML dan CSS. 2. Peserta didik mengamati video atau slide yang disajikan	7 menit
Problem Statement (Identifikasi Masalah)	1. Peserta didik setelah melihat tayangan video/slide dapat menyempurnakan potongan kode program (coding) dengan benar. 2. Peserta didik setelah melihat tayangan video/slide dapat membuat layout dasar pada halaman web dengan percaya diri.	
Data Collection (Pengumpulan Data)	1. Peserta didik setelah menggali informasi melalui internet dan buku sumber dapat menyempurnakan potongan kode (coding) dengan benar dan bertanggung jawab. 2. Peserta didik berdiskusi untuk membuat layout dasar pada halaman web dengan benar dan bertanggung jawab.	
Verification (Pembuktian)	1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing – masing. 2. Peserta didik memberikan tanggapan dari hasil diskusi kelompok tersebut. 3. Peserta didik membandingkan hasil diskusi dengan teori.	
Generalization (Menarik Kesimpulan)	1. Peserta didik membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran hari ini 2. Guru mengkonfirmasi terkait dengan informasi hasil dari kesimpulan peserta didik.	
<b>Penutup (5 menit)</b>		
Guru Bersama Peserta didik baik secara individual maupun kelompok : <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan umpan balik (post test, Quiz dll).</li> <li>Guru memberikan tugas dan menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>Mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan doa ( jam terakhir ).</li> </ol>		

## **G. Media Pembelajaran**

1. Media : LCD, Laptop, whiteboard
2. Alat dan Bahan : Buku Tulis Siswa, PowerPoint
3. Sumber belajar :
  - Buku pelajaran Rudi Nurcahyo, S.Kom, Lin Mulyati, S.Kom., 2018, Desain Media Interaktif, Penerbit Kitto Book, Malang
  - Internet

## **H. Penilaian Hasil Belajar (PHB)**

1. Menyempurnakan potongan kode (coding) pada halaman web (pengetahuan) **Soal Terlampir**
2. Membuat layout dasar pada halaman web (keterampilan) **Soal Terlampir**

**Kriteria Penskoran :**

**1. Lembar Penilain Pengetahuan**

No. Soal	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2

$$\text{Nilai} = \text{Skor Maksimal} * 10$$

**2. Lembar Penilaian Kinerja**

No	NAMA PESERTA DIDIK	ASPEK YANG DINILAI						SKOR/ JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	
1								

**Aspek yang dinilai :**

1. Kemampuan menyampaikan pendapat.
2. Kemampuan memberikan argumentasi
3. Kemampuan memberikan kritik.
4. Kemampuan mengajukan pertanyaan.
5. Kemampuan menggunakan bahasa yang baik.
6. Kelancaran berbicara.

**Penskoran :****Jumlah skor :**

A. Tidak Baik	Skor 1	44 – 50 = Sangat Baik	( 85 – 100)
B. Kurang Baik	Skor 2	38 – 43 = Baik	( 70 – 84 )
C. Cukup Baik	Skor 3	32 - 37 = Cukup	(60 - 69 )
D. Baik	Skor 4	10 - 31 = Kurang	( >=59 )
E. Sangat Baik	Skor 5		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang di peroleh} * 10}{6}$$

### 3. Lembar Penilaian Keterampilan Terlampir pada LKPD

### 4. Lembar Penilaian Sikap Indikator Penilaian Sikap :

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		A	B	C	D
1.	Kedisiplinan				
2.	Kesantunan				
3.	Tanggung Jawab				

**Rubrik:*****Indikator sikap kedisiplinan selama proses pembelajaran di kelas***

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap disiplin selama proses pembelajaran.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

***Indikator sikap kesantunan selama proses pembelajaran di kelas***

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak menunjukkan kesantunan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Cukup *jika* ada sedikit usaha menunjukkan kesantunan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tetapi belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* sudah ada usaha menunjukkan kesantunan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tetapi belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* kesantunan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tetapi belum ajeg/konsisten secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

***Indikator sikap tanggung jawab selama proses pembelajaran di kelas***

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak menunjukkan sikap tanggung jawab selama proses pembelajaran.

2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk menunjukkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha bertanggung jawab dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

### **Lembar Penilaian Keterampilan**

#### **Indikator Penilaian Keterampilan :**

Memiliki keterampilan dalam berfikir yang ditunjukkan melalui kegiatan bertanya dan menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### **Rubrik:**

##### ***Indikator keterampilan berfikir selama proses belajar mengajar berlangsung***

1. Tidak terampil *jika* sama sekali tidak pernah mengemukakan pertanyaan dan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Kurang terampil *jika* ada sedikit usaha untuk mengemukakan pertanyaan dan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Terampil *jika* mampu mengemukakan pertanyaan dan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Sangat terampil *jika* mampu mengemukakan pertanyaan dan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

#### **Program Remedial :**

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 80 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes.

#### **Program Pengayaan :**

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 80 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan.