

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 6 SURABAYA
Mata Pelajaran	: C3.26 DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF
Komp. Keahlian	: MULTIMEDIA
Kelas/Semester	: XII/GANJIL
Tahun Pelajaran	: <b>2018 - 2019</b>
Alokasi Waktu	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan 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.
- I-3: Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4: Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Lingkungan hidup dan sumber daya alam sebagai anugrah Tuhan yang maha Esa harus dijaga kelestarian dan kelangsungan hidupnya

- 1.2 Pengembangan dan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar harus selaras dan tidak merusak dan mencemari lingkungan, alam dan manusia
- 2.1 Menunjukkan sikap disiplin dan tanggung jawab dalam melaksanakan langkah-langkah kerja sesuai standar ISO
- 2.2 Menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan melalui kegiatan yang berhubungan dengan pemeriksaan, perawatan dan perbaikan bearing, seal dan gasket
- 3.1 Memahami Konsep Multimedia Interaktif

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 4.1.1 Melaksanakan Prosedur Pembuatan Multimedia Interaktif
- 4.1.2 Melaksanakan Pengemasan / Finishing Multimedia interaktif kedalam bentuk VCD dan Pemeliharaannya.

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mengamati, diskusi, dan praktik siswa mampu:

1. Menjelaskan fungsi Multimedia Interaktif didalam dunia usaha maupun sebagai media pembelajaran;
2. Menjelaskan jenis-jenis bentuk media Multimedia Interaktif;
3. Menjelaskan prosedur Pembuatan Media Interaktif;
4. Melaksanakan Finishing Multimedia interaktif kedalam VCD.
5. Melaksanakan pemeliharaan terhadap project yang telah dibuat.

### D. Materi Pembelajaran

1. Konsep Multimedia Interaktif;
2. Storyboard;
3. Desain User Interface;
4. Pengenalan Aplikasi;
5. Unsur-unsur multimedia;
6. Pembuatan Produk Multimedia Interaktif berbasis halaman;

### E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Problem Based Learning

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan, tutorial, praktik

### F. Media Pembelajaran

LCD, Laptop, Bahan Tayang (PPT)

### G. Sumber Belajar

Buku Siswa, Buku Guru, jurnal, internet.

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran akan dimulai.</li><li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa baik kemampuan proses maupun kemampuan produk serta manfaatnya bagi karir siswa (motivasi).</li><li>• Menjelaskan strategi pembelajaran yang digunakan.</li><li>• Siswa diingatkan pada materi sebelumnya tentang berbagai jenis teks.</li><li>• Memberikan Pre Tes.</li></ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<p>Penentuan Pertanyaan Mendasar (Start With the Essential Question)</p> <p>Guru menanyakan kepada siswa Berbagai multimedia interaktif dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Mendiskusikan manfaat multimedia interaktif</p> <p>Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia interaktif</p>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Mendesain Perencanaan Proyek (Menanya dan Mengumpulkan Informasi)</p> <p>Guru menugaskan siswa membaca Modul, Tutorial Software Multimedia Interaktif.</p> <p>Siswa Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia interaktif</p> <p>Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang hal-hal yang berhubungan dengan Manfaat Multimedia Interaktif.</p> <p>Siswa menggali informasi yang berhubungan dengan Manfaat Multimedia Interaktif.</p> <p>Siswa berdiskusi tentang prosedur pembuatan Project Multimedia Interaktif.</p> <p>Siswa melakukan presentasi</p> <p>Siswa memberikan tanggapan dan masukan terhadap pertanyaan yang muncul pada saat presentasi.</p> <p>Menyusun Jadwal (Create a Schedule).</p> <p>Siswa membuat tim dan menyusun jadwal pengumpulan bahan dalam pembuatan media Pembelajaran interaktif</p> <p>Guru menentukan jadwal kapan Project pembuatan desain Media interaktif dapat dipresentasikan</p> <p>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)</p> <p>Siswa membuat perancangan dan desain multimedia</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>interaktif.</p> <p>Guru mengamati aktivitas siswa dan mengamati kegiatan siswa selama proses praktik.</p> <p>Siswa mereview project yang belum dicrate</p> <p>Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa</p> <p>Siswa mengamati dan memberikan tanggapan terhadap setiap tim</p> <p>Siswa menerima masukan dan memperbaiki desain multimedia interaktif</p> <p>.</p> <p>Menguji Hasil (Assess the Outcome)</p> <p>Siswa menyajikan hasil project bersama Timnya dan Guru.</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman (Evaluate the Experience)</p> <p>Siswa dan guru memberikan masukan terhadap tim lain.</p> <p>Tim yang bersangkutan memperbaiki project yang dirasa kurang pas.</p>	
Penutup	<p>Siswa menanyakan hal-hal yang masih ragu.</p> <p>Guru membantu siswa untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi.</p> <p>Siswa menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru.</p> <p>Melaksanakan evaluasi.</p> <p>Guru memberi tugas untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan</p>	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	memberikan pesan untuk tetap belajar.	

## I. Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

#### a. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
dst																		

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

1. Tertib mengikuti intruksi
2. Mengerjakan tugas tepat waktu
3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
3. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

## Tanggung Jawab

1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur.
2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
3. Mengajukan usul pemecahan masalah.
4. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

## Santun

1. Berinteraksi dengan teman secara ramah
2. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
3. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
4. Berperilaku sopan

## 2. Penilaian pengetahuan

### a. Kisi-kisi Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Menjelaskan fungsi berbagai bearing, seal dan gasket serta prosedur perawatannya	3.3.1. Menjelaskan pengertian, tujuan, ruang lingkup jenis spesifikasi bearing dan gasket serta fungsinya	Siswa dapat menjelaskan pengertian, Tentang apa itu media Multimedia interaktif, Manfaat dan Tujuan pembuatan media Interaktif	Tes tulis	. Jelaskan fungsi Multimedia Interaktif?
	3.3.2 Menjelaskan prosedur Pembuatan Multimedia interaktif	Siswa dapat menjelaskan		. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Multimedia interaktif . Jelaskan prosedur Pembuatan Multimedia Interaktif?

	3	Menjelaskan prosedur pengemasan multimedia interaktif kedalam bentuk VCD	prosedur Pembuatan Multimedia interaktif  Siswa dapat menjelaskan Contoh-contoh Media Multimedia Interaktif  Siswa dapat membuat finishing setup sebuah project Multimedia interaktif		. Sebutkan macam-macam Multimedia Interaktif?  . Bagaimana cara Membuat Setup Autorun untuk media interaktif?
--	---	--	---	--	---

b. Rubrik Penyajian

No.	Nama Siswa/ Kelompok	Fungsi Design Multimedia Interaktif				Fungsi CD Pembelajaran Interaktif				Prosedur Pembuatan CD Pembelajaran Interaktif				Cara membuat CD interaktif Menjadi Autorun				Pengemasan dan design pengemasan CD interaktif			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					



Keterangan:

Indikator penilaian pengetahuan

- 1) Fungsi Design Multimedia interaktif
    - a) Jika menjawab tepat dan benar skor 4
    - b) Jika menjawab sebagian besar benar skor 3
    - c) Jika menjawab sebagian kecil benar skor 2
    - d) Jika salah jawabannya skor 1
  - 2) Fungsi CD Pembelajaran interaktif
    - a) Jika menjawab tepat dan benar skor 4
    - b) Jika menjawab sebagian besar benar skor 3
    - c) Jika menjawab sebagian kecil benar skor 2
    - a) Jika salah jawabannya skor 1
  - 3) Prosedur Pembuatan CD Pembelajaran Interaktif
    - a) Jika menjawab tepat dan benar skor 4
    - b) Jika menjawab sebagian besar benar skor 3
    - c) Jika menjawab sebagian kecil benar skor 2
    - a) Jika salah jawabannya skor 1
  - 4) Cara Membuat CD interaktif menjadi Autorun
    - a) Jika menjawab tepat dan benar skor 4
    - b) Jika menjawab sebagian besar benar skor 3
    - c) Jika menjawab sebagian kecil benar skor 2
    - a) Jika salah jawabannya skor 1
  - 5) Cara pembuatan design pengemasan CD interaktif
    - a) Jika menjawab tepat dan benar skor 4
    - b) Jika menjawab sebagian besar benar skor 3
    - c) Jika menjawab sebagian kecil benar skor 2
    - a) Jika salah jawabannya skor 1
- a. Instrumen Pemasangan Gasket pada Blok Kepala Silinder

Contoh Pengolahan Nilai

$$\text{Nilai Akhir A} = \frac{(4 \times 10) + (3 \times 10) + (3 \times 40) + (4 \times 30) + (3 \times 10)}{100} = 85.0 = 3.40$$

4

$$\text{Nilai Akhir B} = \frac{(2 \times 10) + (3 \times 10) + (4 \times 40) + (2 \times 30) + (3 \times 10)}{4} = 75.0 = 2.80$$

4

$$\text{Nilai Akhir C} = \frac{(3 \times 10) + (4 \times 10) + (4 \times 40) + (2 \times 30) + (2 \times 10)}{4} = 77.5 = 1.00$$

4

b. Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Skor	Kriteria
Keselamatan Kerja	4	Mempersiapkan dan menggunakan alat keselamatan kerja dan memperhatikan saat bekerja dengan baik dan benar
	3	Mempersiapkan dan menggunakan alat keselamatan kerja dan memperhatikan saat bekerja dengan baik dan benar dengan sedikit kesalahan
	2	Mempersiapkan dan menggunakan alat keselamatan kerja dan memperhatikan saat bekerja dengan baik dan benar dengan banyak kesalahan
	1	Tidak mempersiapkan dan memakai keselamatan kerja
Persiapan Alat	4	Mempersiapkan dan menggunakan alat kerja dengan baik dan benar
	3	Mempersiapkan dan menggunakan alat kerja dengan baik dan benar dengan banyak bimbingan dari guru
	2	Mempersiapkan dan menggunakan alat kerja dengan baik dan benar dengan sedikit bimbingan dari guru
	1	Tidak mempersiapkan dan menggunakan alat kerja dengan baik dan benar
Proses Kerja	4	Melakukan praktik pemasangan gasket dengan benar dan tepat tanpa bimbingan sesuai dengan SOP
	3	Melakukan praktik pemasangan gasket dengan benar dan tepat dengan sedikit bimbingan dari guru sesuai dengan SOP

Aspek	Skor	Kriteria
	2	Melakukan praktik pemasangan gasket dengan benar dan tepat dengan banyakt bimbingan dari guru sesuai dengan SOP
	1	Melakukan praktik pemasangan gasket tidak benar dan tepat
Hasil Kerja	4	Hasil kerja baik dan benar dan dapat berfungsi dengan baik
	3	Hasil kerja baik dan benar dan tidak dapat berfungsi dengan baik
	2	Hasil kerja tidak baik dan benar dan tidak dapat berfungsi dengan baik
	1	Tidak ada hasil kerja
Waktu	4	Penyelesaikan pekerjaan tepat waktu
	3	Penyelesaikan pekerjaan dengan penambahan sedikit waktu
	2	Penyelesaikan pekerjaan dengan penambahan waktu banyak
	1	Tidak menyelesaikan pekerjaan

Nilai total adalah penjumlahan nilai dari kelima aspek (K3, Persiapan alat, Proses, Hasil, dan Waktu). Nilai total dalam bentuk ratusan dikonversi kedalam bentuk 1 s.d. 4

#### 4. Konversi Skor

INTERVAL SKOR	HASIL KONVERSI	PREDIKAT	KRITERIA
96-100	4.00	A	SB
91-95	3.67	A-	
86-90	3.33	B	B
81-85	3.00	B+	
75-80	2.67	B-	

INTERVAL SKOR	HASIL KONVERSI	PREDIKAT	KRITERIA
70-74	2.33	C+	C
65-69	2.00	C	
60-64	1.67	C-	
55-59	1.33	D+	K
<54	1.00	D	

Sumber : SK Dirjen Dikmen No. 781 Tahun 2013 tentang LCK SMK.

Surabaya, 16 Juli 2018

Guru Mata Pelajaran,

**NGARIYANTO,S.Pd**

**NIP -**