

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMKS MADANI BREBES
Kompetensi keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Teknik Pengolahan Audio dan Video
Kelas/Semester : X / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 1JP x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	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..
KI.4	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 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

B. Kompetensi Dasar

KD pada KI-3

3.1 Memahami alur proses produksi multimedia

KD pada KI-4

4.1 Membuat alur proses produksi multimedia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.1.1 Menjelaskan proses Pre Production multimedia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menjelaskan proses pre-production multimedia dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);
2. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat Mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial: Concept definition, Design, Production plan, Documentation, Assemble team, Building prototype, Clear right, Client sign-off

, and funding dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

3. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat membuat contoh alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre Production dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

E. Materi Pembelajaran

Fakta : Alir proses produksi multimedia

Konsep : Diagram alir proses produksi multimedia

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik learning
2. Model : Problem based learning
3. Metode : penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan (Orientasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online dan stand by (Google Classroom) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa (Google Classroom) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi. (GoogleForm) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang proses Pre Production multimedia Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (Google Classroom) untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	5 menit

Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi melalui forum diskusi Di (google Cllassroom) 2. Menyampaikan manfaat materi pembelajaran 	20 menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik melalui (Google Meet) . 2. Mendiskusikan kompetensi yang telah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya terkait dengan kompetensi yang akan dipelajari, yaitu alir proses produksi multimedia; 3. Menyampaikan indikator kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan, yaitu alir proses produksi multimedia; 4. Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 5. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. 6. Memberikan soal pre-test. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melihat berbagai hasil produksi multimedia (contohnya media interaktif berupa video interaktif) melalui Link (Youtube). 2. Guru menugaskan peserta didik mencari informasi melalui media internet untuk mengidentifikasi berbagai contoh produk multimedia. 3. Guru menugaskan peserta didik mencari informasi melalui media internet mengenai diagram alir proses produksi multimedia. 	
B. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pemahaman terkait materinya 4. Peserta didik memperhatikan arahan guru di google cllassroom tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya 	5 menit

I. Sumber Belajar

- a. Sumantoro Kasdhani, 2018. Teknik Pengolahan Audio dan Video :Penerbit Erlangga
- b. Google Cllassroom link : <https://classroom.google.com/c/MTUyODM3ODkxMjMy>

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Bentuk Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian

- a. Pengetahuan : QUIZ dan Penugasan
- b. Keterampilan : Penugasan

2. Instrumen Penilaian

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan (KD 3.10)

Contoh kisi-kisi Quiz

Prosedur Penilaian :

1. Penilaian pengetahuan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">• Mengamati terkait dengan alir proses produksi multimedia• Mengumpulkan bahan untuk mengetahui kendala apa yang terdapat di alir proses produksi multimedia	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu	Quiz
2.	Psikomotorik a. Pelaporan tertulis	Pengamatan	Proses pembuatan laporan dan penyelesaian laporan via <i>google classroom</i>	Lembar Pengamatan

2. Penilaian ketrampilan (soal/LK/job sheet, kunci jawaban dan skor terlampir)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMKS MADANI BREBES

Brebes, September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. MUJAHIDIN, M.Pd
NIPY. 20130421002

YOGA ANDRIYANTO, S.Kom
NIPY. 20130421015

Lampiran: Kuis Individu

**KUIS INDIVIDU
(waktu 20 menit)**

1. Yang merupakan alir proses produksi produk multimedia adalah..
 - a. pre-production, production, post-production
 - b. production, pre-production, post-production
 - c. production, pre-production, post-production
 - d. post-production, pre-production, production
 - e. pre-production, post-production, production**

2. Di bawah ini bagian dari pre-production, kecuali.....
 - a. hunting lokasi
 - b. pembuatan storyboard
 - c. ide dan konsep
 - d. pembuatan script**
 - e. riset desain

3. Yang merupakan pengertian dari production adalah.....
 - a. tahap awal pengumpulan semua data dan elemen yang berkaitan dengan produksi
 - b. tahap penyelesaian akhir (finishing) dari sebuah rangkaian yang meliputi pengeditan gambar, penataan title, grafik, animasi, dan special effect, music, sound effect, audio dubbing.
 - c. Tahap eksekusi lapang berupa syuting, yang mengacu pada persiapan yang dihasilkan dari proses pre-production**
 - d. Proses pemberian label pada kepingan CD/DVD, dan pembuatan cover CD/DVD tersebut
 - e. Penjelasan secara singkat tentang ide cerita, yang akan memberikan batasan dalam pembuatan script, sehingga tidak keluar dari tema.

4. Offline editing merupakan bagian dari proses....
 - a. Pre-production
 - b. editing
 - c. Production**
 - d. logging
 - e. Post-production

5. Di bawah ini merupakan bagian dari humanware dalam aspek penunjang multimedia, kecuali..
 - a. Juru kamera
 - b. kamera video**
 - c. Sutradara
 - d. animator
 - e. Penulis scenario

6. Langkah terakhir yang dilakukan dalam proses purna produksi adalah..
 - a. Mengeluarkan produk pertama
 - b. pengujian akhir
 - c. Penilaian
 - d. menyimpan semua bahan produksi**
 - e. Meninjau kembali perangkat lunak dan konten

7. Tahap akhir penyempurnaan software atau produk multimedia yang telah dibuat dalam proses produksi, merupakan pengertian dari...
 - a. Tes awal
 - b. membangun versi alfa
 - c. Evaluasi
 - d. merevisi desain
 - e. Membangun versi beta**

8. Berikut adalah langkah-langkah dalam penentuan konsep atau ide pada proses pra produksi, kecuali
 - a. Menentukan judul
 - b. Menentukan target audience
 - c. Menentukan rencana kerja
 - d. menentukan gambar yang akan ditampilkan**
 - e. menentukan gaya yang ingin ditampilkan

9. Yang bukan merupakan aspek penunjang dalam membuat produk multimedia adalah.
 - a. Perangkat lunak
 - b. beta testing**
 - c. Hardware
 - d. humanware
 - e. Perangkat keras

10. Yang merupakan pengertian dari storyboard, adalah...
 - a. Penjabaran tentang kebutuhan yang diperlukan dalam produksi
 - b. Daftar gambar dari setiap adegan yang divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau gambar**
 - c. Pembentukan anggota tim yang sesuai dengan kebutuhan
 - d. Hal-hal yang berhubungan dengan data dan informasi keseluruhan produksi dari awal hingga akhir produksi
 - e. Daftar table yang ditandai dengan warna pada setiap kegiatan yang dilakukan.

Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Membuat laporan tentang alir Proses Produksi Multimedia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMKS MADANI BREBES
Kompetensi keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Teknik Pengolahan Audio dan Video
Kelas/Semester : X / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 1 JP x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	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..
KI.4	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 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

B. Kompetensi Dasar

KD pada KI-3

3.1 Memahami alur proses produksi multimedia

KD pada KI-4

4.1 Membuat alur proses produksi multimedia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.1.2 Mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial: Concept definition, Design, Production plan, Documentation, Assemble team, Building prototype, Clear right, Client sign-off , and funding

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menjelaskan proses pre-production multimedia dengan benar disertai rasa ingin

tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

2. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial: Concept definition, Design, Production plan, Documentation, Assemble team, Building prototype, Clear right, Client sign-off, and funding dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);
3. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat membuat contoh alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre Production dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

E. Materi Pembelajaran

Fakta : Alir proses produksi multimedia

Konsep : Diagram alir proses produksi multimedia

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik learning
2. Model : Problem based learning
3. Metode : penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 12

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online (Google Classroom) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa (Google Classroom) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi. (GoogleForm) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit

	<p>kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang alir proses produksi multimedia 6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (Google Classroom) untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	
7. Inti	<p>Mengamati: Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengunduh Power Point materi tentang proses pre production secara sekuensial yang selanjutnya diamati untuk diidentifikasi terkait proses pre production secara sekuensial (Google Classroom)</p> <p>Menanya: Menganalisa masalah tentang alir proses produksi multimedia</p> <p>Mengeksplorasi: Mengeksplorasi terkait proses pre production secara sekuensial</p> <p>Mengasosiasi: Mengolah data tentang proses pre production secara sekuensial</p> <p>Mengkomunikasikan: Mengkomunikasikan tentang proses pre production secara sekuensial</p>	20 menit
B. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi. 3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pemahaman terkait materinya 4. Peserta didik memperhatikan arahan guru di <i>google classroom</i> tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya 	5 menit

I. Sumber Belajar

- a. Sumantoro Kasdhani, 2018. Teknik Pengolahan Audio dan Video :Penerbit Erlangga
- b. Google Classroom link : <https://classroom.google.com/c/MTUyODM3ODkxMjMy>

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Bentuk Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian

- a. Pengetahuan : QUIZ dan Penugasan
- b. Keterampilan : Penugasan

2. Instrumen Penilaian

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Contoh kisi-kisi Quiz

Prosedur Penilaian :

1. Penilaian pengetahuan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">• Mengamati terkait dengan proses pre production secara sekuensial• Mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu	Quiz
2.	Psikomotorik Pelaporan tertulis	Pengamatan	Proses pembuatan laporan dan penyelesaian laporan	Lembar Pengamatan

2. Penilaian ketrampilan (soal/LK/job sheet, kunci jawaban dan skor terlampir)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMKS MADANI BREBES

Brebes, September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. MUJAHIDIN, M.Pd
NIPY. 20130421002

YOGA ANDRIYANTO, S.Kom
NIPY. 20130421015

Lampiran: Kuis Individu

KUIS INDIVIDU
(waktu 20 menit)

1. Menentukan bentuk isi cerita yang ingin ditampilkan, informasi property yang akan digunakan, gambar yang akan ditampilkan baik berupa video, animasi maupun image, kebutuhan sound merupakan proses-proses yang dilakukan pada tahap...
 - a. Penentuan konsep/ide
 - b. budgeting
 - c. Perencanaan produksi
 - d. scheduling
 - e. **Desain**
2. Yang termasuk dalam aspek penunjang humanware dalam pembuatan produk multimedia adalah...
 - a. Software
 - b. **editor**
 - c. Hardware
 - d. linier
 - e. processor
3. tidak membuat audience salah persepsi terhadap pesan yang disampaikan adalah maksud dari..
 - a. Eye contact
 - b. **misunderstanding**
 - c. Feedback
 - d. release golden master
 - e. Audience effect
4. Beta testing adalah..
 - a. **Pengujian akhir dari penyempurnaan software atau produk multimedia yang melewati proses produksi.**
 - b. Evaluasi kembali produk multimedia yang telah melewati proses produksi
 - c. Meninjau kembali konsep yang digunakan
 - d. Menyimpan semua bahan produksi
 - e. Merevisi desain
5. Yang tidak termasuk dalam proses purna produksi adalah..
 - a. Pengujian akhir
 - b. **first testing**
 - c. Beta testing
 - d. evaluation
 - e. Penilaian
6. Tujuan dibuatnya hak cipta adalah..
 - a. Menghemat biaya
 - b. Mencegah perpecahan antar kelompok
 - c. Melindungi produk
 - d. **Produk yang dibuat mempunyai kekuatan hukum dan tidak ditiru.**
 - e. Memudahkan untuk mendapatkan uang.
7. Release golden master adalah..
 - a. **Mengeluarkan produk multimedia untuk pertama kali.**
 - b. Merevisi desain
 - c. Menyimpan semua bahan produksi.

- d. Penyempurnaan software
- e. Mmembangun versi beta
- 8. Yang tidak termasuk dalam tahapan perencanaan produksi adalah...
 - a. Storyboard
 - b. dokumentasi**
 - c. Budgeting
 - d. menentukan peralatan yang dibutuhkan
 - e. Scheduling
- 9. adobe photosop adalah salah satu software pendukung multimedia yang digunakan untuk mengolah...
 - a. Video
 - b. image**
 - c. Animasi
 - d. vektor
 - e. Teks
- 10. software pendukung multimedia yang digunakan untuk mengolah/membuat animasi adalah..
 - a. coreldraw
 - b. Microsoft word
 - c. pothosop
 - d. paint
 - e. macromedia flash**

Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial: Concept definition, Design, Production plan, Documentation, Assemble team, Building prototype, Clear right, Client sign-off , and funding

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMKS MADANI BREBES
Kompetensi keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Teknik Pengolahan Audio dan Video
Kelas/Semester : X / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 1 JP x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

KI.3	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..
KI.4	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 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

B. Kompetensi Dasar

KD pada KI-3

3.1 Memahami alur proses produksi multimedia

KD pada KI-4

4.1 Membuat alur proses produksi multimedia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

4.1.1 Membuat contoh alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre Production

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat menjelaskan proses pre-production multimedia dengan benar disertai rasa ingin

tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

2. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat mengilustrasikan proses pre production secara sekuensial: Concept definition, Design, Production plan, Documentation, Assemble team, Building prototype, Clear right, Client sign-off, and funding dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);
3. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan dapat membuat contoh alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre Production dengan benar disertai rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif);

E. Materi Pembelajaran

Fakta : Alir proses produksi multimedia

Konsep : Diagram alir proses produksi multimedia

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik learning
2. Model : Problem based learning
3. Metode : penugasan

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Power Point
 - b. Internet
2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. Smartphone
 - c. Komputer

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 12

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online (Google Classroom) 2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa (Google Classroom) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuat list absensi. (GoogleForm) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit

	<p>kepada peserta didik dan bagi yang sudah memahaminya untuk memberikan emoticon</p> <p>5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang alir proses produksi multimedia</p> <p>6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam (Google Cllassroom) untuk memulai pembelajaran jarak jauh.</p>	
7. Inti	<p>Mengamati: Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mengunduh Power Point materi tentang contoh alur proses produksi multimedia (Google Cllassroom)</p> <p>Menanya: Menganalisa masalah tentang dari pre production dan alur proses produksi multimedia</p> <p>Mengeksplorasi: Mengeksplorasi terkait contoh alur proses produksi multimedia</p> <p>Mengasosiasi: contoh alur proses produksi multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan: Mengkomunikasikan tentang alir proses multimedia</p>	20 menit
B. Penutup	<p>1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik merefleksikan penguasaan materi yang telah di pelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</p> <p>3. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pemahaman terkait materinya</p> <p>4. Peserta didik memperhatikan arahan guru di <i>google cllassroom</i> tentang apa yang perlu dipersiapkan untuk pertemuan selanjutnya</p>	5 menit

I. Sumber Belajar

- Sumantoro Kasdhani, 2018. Teknik Pengolahan Audio dan Video :Penerbit Erlangga
- Google Cllassroom link : <https://classroom.google.com/c/MTUyODM3ODkxMjMy>

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Bentuk Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian

- Pengetahuan : QUIZ dan Penugasan
- Keterampilan : Penugasan

2. Instrumen Penilaian

A. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Contoh kisi-kisi Quiz

Prosedur Penilaian :

1. Penilaian pengetahuan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre ProductionMengumpulkan bahan untuk mengetahui kendala apa yang terdapat di alir proses produksi multimedia serta Pre Production	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu	Quiz
2.	Psikomotorik a. Pelaporan tertulis	Pengamatan	Proses pembuatan laporan dan penyelesaian laporan	Lembar Pengamatan

2. Penilaian ketrampilan (soal/LK/job sheet, kunci jawaban dan skor terlampir)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala SMKS MADANI BREBES

Brebes, September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. MUJAHIDIN, M.Pd
NIPY. 20130421002

YOGA ANDRIYANTO, S.Kom
NIPY. 20130421015

Lampiran: Penugasan Individu

Penugasan

- Membuat contoh alur proses produksi multimedia yang terdiri dari proses Pre Production