

# RPP 1


## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah** : SMK Dewantara  
**Mata Pelajaran** : Desain Media Interaktif  
**Kelas/Semester** : XII/I  
**Tahun Pelajaran** : 2021-2022  
**Alokasi Waktu** : 1 x 16 JP (@ = 45 Menit)

### A. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar		Tujuan Pembelajaran
3.1	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Melalui pembelajaran <i>on-line</i> (daring) dengan model pembelajaran <b>Discovery Based Learning (DBL)/Inquiry Learning</b> , peserta didik mampu <b>Menjelaskan definisi multimedia interaktif, Menjelaskan elemen-elemen multimedia interaktif, Menjabarkan macam-macam multimedia interaktif, Menyebutkan contoh aplikasi multimedia interaktif dalam berbagai bidang, Menjelaskan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, Menjelaskan pengertian, sejarah, cara kerja, dan unsur-unsur web, Menjelaskan kriteria web yang baik, dan Menjabarkan fungsi web</b> , sehingga peserta didik dapat Bersahabat/komunikatif, kerja keras, kreatif, dan tanggung jawab, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, responsip, santun, dan kerjasama. <b>(abad 21, HOTS)</b>
4.1	Mendemonstrasi kan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	

### B. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1 s.d. 8

Pendahuluan	Kegiatan Inti	Penutup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dan Orang tua diinformasikan melalui LMS yg telah disepakati (WhatsApp Group) untuk mempersiapkan perangkat yang diperlukan dalam belajar (<i>on-line</i>).</li> <li>• Guru memotivasi peserta didik dan mendata presensi melalui Google Form dengan link : <a href="https://forms.gle/qZlaWkGx8VBDnGdt9">https://forms.gle/qZlaWkGx8VBDnGdt9</a> (TPACK)</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan dan materi pelajaran yang akan berlangsung (<i>zommetting/google meeting</i>) (TPACK)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencermati masalah sehari-hari yang berkaitan dengan definisi multimedia interaktif, elemen-elemen multimedia interaktif, aplikasi multimedia interaktif, multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, macam-macam multimedia interaktif, dan pengembangan multimedia interaktif melalui tayangan pada link berikut : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Slafvdp814o">https://www.youtube.com/watch?v=Slafvdp814o</a>  </li> <li>• Guru memberikan penjelasan singkat definisi multimedia interaktif, elemen-elemen multimedia interaktif, aplikasi multimedia interaktif, multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, macam-macam multimedia interaktif, dan pengembangan multimedia interaktif, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Pertemuan 2).</li> <li>• Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan <i>self-assesment</i> (penilaian sendiri), dan evaluasi dengan bimbingan orang tua.</li> <li>• Peserta didik membuat kesimpulan dan menyampaikan laporan hasil pembelajaran <i>on-line</i> yang diperolehnya kepada guru mata pelajaran melalui google form dengan link berikut ini. <a href="https://forms.gle/rATXRf1hquGhyztv5">https://forms.gle/rATXRf1hquGhyztv5</a></li> <li>• Guru melakukan penilaian dan membuat rekapitulasi hasil belajar peserta didik.</li> </ul>

	<p>lainnya secara bersahabat/komunikatif, kerja keras, kreatif, dan tanggung jawab Dan Guru menyampaikan penjelasan <i>World Wide Web</i> (WWW) atau juga dikenal dengan website atau situs merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (<i>hyperlink</i>) (Pertemuan 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan Multimedia interaktif berbasis web sering mengandung unsur-unsur yang berinteraksi langsung dengan pengguna (<i>user</i>), sehingga dapat digunakan untuk mengontrol pengiriman suara atau video klip, memanipulasi objek 3D, ataupun bermain <i>game</i>. Komputer dan koneksi internet yang cepat, membuat multimedia berbasis web jauh lebih layak daripada di masa lalu (Pertemuan 4).</li> <li>• Peserta didik dipersilakan utk bertanya atau mengemukakan pendapatnya (<b>Critical Thinking</b>) tentang tayangan tersebut dan ditanggapi (<b>Creativity</b>) oleh peserta didik lainnya.</li> <li>• Peserta didik setelah berdiskusi(<b>Collaboration</b>) menyajikan (<b>Communication</b>) hasil analisisnya di bagian komentar dan ditanggapi oleh peserta didik lain dengan arahan guru . (<b>STEM</b>)</li> </ul>	
--	--	--

### C. Penilaian Pembelajaran

Penilaian yang dilakukan meliputi:

- **Penilaian Sikap** (*berupa laporan kehadiran mengikuti PJJ/keberadaan peserta didik di kelas online.*)
- **Penilaian Pengetahuan** (*berupa keaktifan bertanya/menanggapi dan kelengkapan pengisian LKPD*)
- **Penilaian Keterampilan** (*penilaian portofolio berupa LKPD*).

**Mengetahui :**  
**Kepala Sekolah**

**AHMAD WILDAN, S.PdI**

Cibinong, ..... Juli 2021

**Pengampu**  
**Mapel DMI**

**Asih Nopriadi, S.T**