



**DESAIN MEDIA
INTERAKTIF**

**KELAS XII
MULTIMEDIA**

SEMESTER GANJIL

Nama Siswa/Kelompok :

1.

2.

3.

4.

5.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

MATERI PELAJARAN

Desain Media Interaktif Kompetensi dasar 3.5 berkenaan dengan menerapkan penggabungan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web. Unsur-unsur multimedia yang terdiri dari teks, image, animasi, audio dan video



SMK NEGERI 1 SAMPIT

A. Kompetensi Dasar

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

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.5.1 Memahami tentang menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- 3.5.2 Menjelaskan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- 4.5.1 Menggunakan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- 4.5.2 Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. Tujuan pembelajaran

1. Setelah membaca bahan ajar peserta didik Mampu memahami dan menjelaskan unsur-unsur multimedia dengan benar dan tepat.
2. Melalui kegiatan diskusi berkelompok peserta didik mampu menggunakan unsur-unsur multimedia pada sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dengan benar dan percaya diri.
3. Melalui praktikum Peserta didik Mampu menggabungkan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dengan disiplin dan penuh tanggung jawab.
4. Melalui kegiatan presentasi peserta didik mampu mendemonstrasikan hasil penggabungan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dengan baik dan komunikatif.

D. Alat dan Bahan

1. Personal Computer
2. Smartphone
3. Aplikasi Google Classroom
4. Aplikasi Google Sites

E. PETUNJUK PEMBELAJARAN

Untuk membantu peserta didik dalam menguasai kemampuan di atas, LKPD ini dibagi menjadi 2 LKPD sebagai berikut :

1. LKPD 1 Diskusi

- a) Analisis Unsur – unsur multimedia dari daftar yang ditampilkan, jelaskan dan tunjukkan contoh penggunaan sesuai urutan.
- b) Penggunaan Google Sites sebagai media Menggabungkan unsur – unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web

2. LKPD 2 Praktikum

Bersama kelompok buatlah sebuah media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites yang berisi informasi dengan tema Budaya Indonesia, seperti suku, kesenian, bahasa daerah, kuliner khas dan lain sebagainya seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan sebagai berikut :

Membuat 1 halaman utama yang berisi semua unsur – unsur multimedia seperti :

- 1) Teks
- 2) Image/gambar
- 3) Animasi
- 4) Audio/suara
- 5) Video

3. LKPD 3 Praktikum

Menambahkan 1 halaman untuk menampilkan data Kelompok yang berisi :

- 1) NIS
- 2) Nama Siswa
- 3) Tempat, tanggal lahir
- 4) Kelas
- 5) Foto

LKPD 1	Nama Kelompok	1. _____
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN DISKUSI		2. _____
SMK NEGERI 1 SAMPIT	Kelas	3. _____
		4. _____
		5. _____

A. LKPD 1 DISKUSI

1. Analisis Unsur – unsur multimedia dari daftar yang ditampilkan, jelaskan dan tunjukkan contoh penggunaan sesuai urutan.
2. Kelebihan dan kekurangan dari fitur yang ada pada Google Sites dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web

B. CAPAIAN

Setelah mempelajari Bahan ajar dan materi yang terdapat di LKPD serta menggali informasi secara mandiri lewat internet, peserta didik diharapkan dapat memahami

1. Pemanfaatan Unsur – unsur multimedia pada kehidupan sehari - hari
2. Penggunaan Google Sites sebagai media Menggabungkan unsur – unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web

C. LANDASAN TEORI

Unsur-unsur dari pada multimedia diantaranya yaitu teks, image/gambar, animasi, Audio, dan video. berikut penjelasan dan pengertian dari unsur - unsur tersebut :

1. Teks



Teks merupakan kombinasi dari huruf - huruf yang membentuk suatu perkataan atau ayat yang bertugas untuk menerangkan atau membicarakan sebuah masalah atau topik dan topik itu tersebut dapat berupa perintah, pengingat, maupun informasi bagi setiap orang yang membacanya. Teks dapat dibuat, dibentuk dan disajikan dengan berbagai rupa model huruf dan ukuran.

2. Image/gambar



Image/Gambar merupakan garis, lingkaran, kotak, bayangan, warna dan lain sebagainya yang dapat kita ciptakan dari berbagai media dan objek. Dengan adanya image/gambar penyampaian sebuah informasi akan lebih menarik dan efektif terlebih bila dalam sebuah grafik yang dibuat, anda mampu mengatur penempatan bagian bagian grafik serta keselarasan warna yang ada didalamnya.

3. Animasi



Animasi ialah bentuk dari gambar bergerak yang berupa susunan dari objek/gambar itu sendiri yang ditampilkan secara bergantian menjadikan objek terlihat seolah hidup, animasi sendiri memiliki arti berupa jiwa, hidup, semangat, yang berasal dari kata latin yaitu "anima". animasi sangat digemari tidak hanya oleh anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun sebab sifat dari animasi dapat menarik perhatian banyak orang untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan.

4. Audio



Audio dalam sistem komunikasi berupa suara, audio merupakan aliran bunyi dalam bentuk digital seperti halnya musik, dan sebagainya, audio/suara sendiri juga memiliki faktor yang begitu penting dan banyak digunakan sebagai media bisnis pengajaran dan sebagainya dikarenakan audio yang sesuai secara tidak langsung dapat menarik perhatian serta membawa audien untuk merasakan pesan dari suatu media tersebut.

5. Video



Video merupakan sebuah media digital berupa susunan atau urutan gambar-gambar yang dapat memberikan ilusi dan fantasi serta gambaran terhadap media yang bergerak tersebut. Video menyediakan satu kaedah yaitu dapat menyalurkan informasi yang amat menarik dan secara langsung. Video pun adalah sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi.

D. LANGKAH KERJA

1. Lakukanlah telaah materi dan diskusikanlah dengan anggota kelompok terkait dengan unsur-unsur multimedia dan penggunaan Google Sites.
 - a. Analisis Unsur – unsur multimedia dari daftar yang ditampilkan, jelaskan dan tunjukkan contoh penggunaan sesuai urutan.
 - b. Kelebihan dan kekurangan dari fitur yang ada pada Google Sites dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web

E. TEMPAT PENYELESAIAN

1. Analisis Unsur – unsur multimedia dari daftar yang ditampilkan, jelaskan dan tunjukkan contoh penggunaan sesuai urutan.

Contoh :

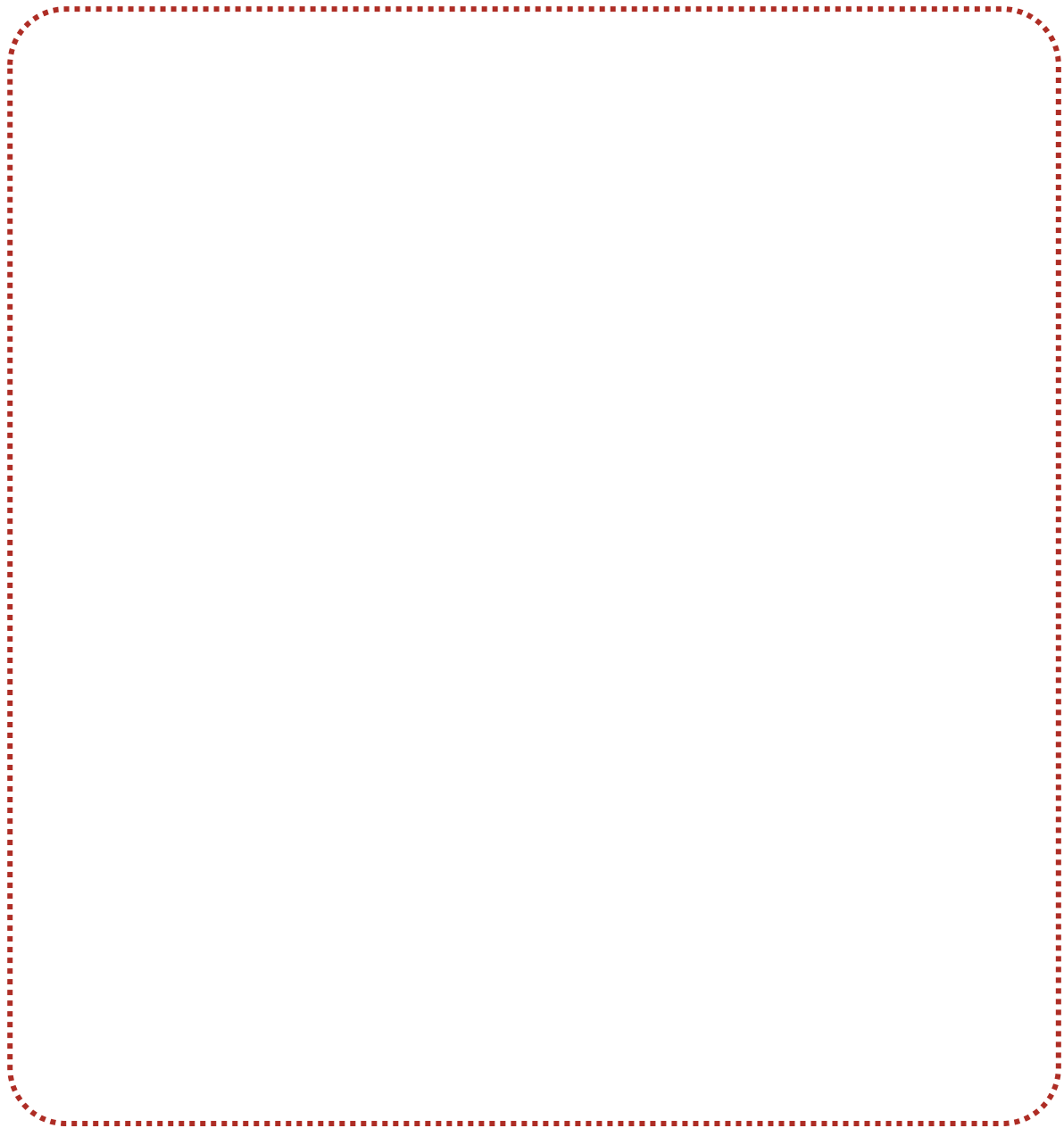
No	Unsur – unsur Multimedia	Fungsi	Contoh penggunaan
1	Teks	Teks berfungsi sebagai penyampai informasi, berita atau promosi berupa tulisan huruf dan angka	Brosur

Lembar Kerja

No	Unsur-unsur Multimedia	Fungsi	Contoh Penggunaan
1	Teks		
2	Image/gambar		
3	Animasi		
4	Audio		
5	Video		

2. Kelebihan dan kekurangan dari fitur yang ada pada Google Sites dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web.

Lembar Kerja



3. Hasil diskusi kelompok di buat pada format dokumen digital .docx atau .pdf. Dikumpulkan melalui media Google Classroom Kelas pada Tab Tugas Diskusi.

LKPD 2	Nama Kelompok	1. _____
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN PRAKTIKUM		2. _____
SMK NEGERI 1 SAMPIT	Kelas	3. _____
		4. _____
		5. _____

A. LKPD 2 PRAKTIKUM

Bersama kelompok buatlah sebuah media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites yang berisi informasi dengan tema Budaya Indonesia, seperti suku, kesenian, bahasa daerah, kuliner khas dan lain sebagainya seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan sebagai berikut :

Membuat 1 halaman utama yang berisi semua unsur – unsur multimedia seperti :

- 1) Teks
- 2) Image/gambar
- 3) Animasi
- 4) Audio/suara
- 5) Video

B. CAPAIAN

Setelah mempelajari Bahan ajar dan materi yang terdapat di LKPD serta menggali informasi secara mandiri lewat internet, peserta didik diharapkan dapat membuat media interaktif berbasis halaman web yang baik dan menarik menggunakan program Google Sites.

C. LANDASAN TEORI

Google Sites adalah aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. Google Sites disiapkan sebagai pengganti dari Google Page Creator. Situs yang dibuat akan memiliki alamat <http://sites.google.com/site/username/>.

Aplikasi ini semula bernama JotSpot, nama yang sama seperti perusahaan pembuatnya. Produk ini awalnya ditujukan terutama untuk perusahaan kecil dan menengah. JotSpot pernah masuk daftar 15 perusahaan baru yang patut diawasi perkembangannya, menurut versi InfoWorld. Google mengakuisisi JotSpot pada bulan Oktober 2006. Google Sites dapat diakses di <http://sites.google.com/>.

Google Sites adalah cara termudah untuk membuat informasi dapat diakses oleh orang yang membutuhkan cepat, akses up-to-date. Orang-orang dapat bekerja sama dalam Situs untuk menambahkan berkas file lampiran, informasi dari aplikasi Google lainnya (seperti Google Docs, Google Calendar, YouTube dan Picasa), dan konten baru yang bebas bentuk. Membuat situs bersama-sama semudah mengedit dokumen, dan pengguna selalu mengendalikan siapa yang memiliki akses, apakah itu hanya sendiri, tim, atau seluruh organisasi. Pengguna bahkan dapat menayangkan Situs untuk dunia.

Aplikasi web Google Sites dapat diakses dari komputer yang terhubung internet. Karena situs disimpan “di dunia maya”, situs yang telah dibuat dapat tersedia untuk perangkat apa saja selama koneksi internet tersedia.

D. LANGKAH KERJA

1. Bersama kelompok buatlah sebuah media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites yang berisi informasi dengan tema Budaya Indonesia, seperti suku, kesenian, bahasa daerah, kuliner khas dan lain sebagainya seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan sebagai berikut :
Membuat 1 halaman utama yang berisi semua unsur – unsur multimedia seperti :
 - a) Teks
 - b) Image/gambar
 - c) Animasi
 - d) Audio/suara
 - e) Video
2. Perhatikan Tata Letak dalam menyusun konten unsur – unsur multimedia agar tampilan website menjadi menarik. *Perhatikan contoh yang ada di Bahan Ajar sebagai referensi.*
3. Lampirkan alamat situs dari Google Sites yang telah dibuat pada Halaman Google Classroom Tab Tugas Media Interkatif Google Sites.
4. Siapkan perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan Hasil kerja pada Web Meet Google Meet/Zoom.

E. TEMPAT PENYELESAIAN

1. Copy/paste tampilan keseluruhan halaman utama dari Google Sites yang telah dibuat
2. Pada tabel kontrol proyek di bawah ini isi lah unsur – unsur multimedia sesuai dengan yang tercantum pada halaman Google Sites yang telah dibuat secara berkelompok.

NO	UNSUR MULTIMEDIA	HASIL SESUAI DI HALAMAN GOOGLE SITE
HALAMAN UTAMA		
1	HEADER	Berisi Judul Website sesuai tema yang dipilih
2	TEKS	Isi dengan teks utama dari materi
3	IMAGE/GAMBAR	Copy/paste image yang digunakan Dan link di google drive
4	ANIMASI	Copy/paste animasi yang digunakan Dan link dari google drive
5	AUDIO	Copy/paste link audio yang digunakan yang tersimpan di google drive
6	VIDEO	Copy/paste screenshot tampilan video yang digunakan dan link dari google drive/youtube.
7	FOOTER	Berisi nama mata pelajaran, tahun ajaran dan nama sekolah
Link alamat Google Sites		Link google sites

LKPD 3	Nama Kelompok	1. _____
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KEGIATAN PRAKTIKUM		2. _____
SMK NEGERI 1 SAMPIT	Kelas	3. _____
		4. _____
		5. _____

A. LKPD 3 PRAKTIKUM

Setelah menyelesaikan LKPD 2 Praktikum, peserta didik kembali merancang halaman website di Google Sites yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan kali ini untuk menambahkan 1 halaman yang menampilkan profil data Kelompok berisi :

- 1) NIS
- 2) Nama Siswa
- 3) Tempat, tanggal Lahir
- 3) Kelas
- 4) Foto

B. CAPAIAN

Setelah mempelajari Bahan ajar dan materi yang terdapat di LKPD serta menggali informasi secara mandiri lewat internet, peserta didik diharapkan dapat membuat profil data diri sederhana untuk pribadi/kelompok yang menarik menggunakan program Google Sites.

C. LANDASAN TEORI

Biodata diri adalah dokumen pribadi yang memberikan keterangan mengenai data pribadi yang akurat. Biodata dapat didefinisikan sebagai sebuah data biografis yang mana di dalamnya memuat sebuah pernyataan faktual mengenai kehidupan. Secara umum berisikan tentang data diri dan sejumlah pengalaman kerja. Namun terdapat dua istilah lain yang menyebutkan di dalam sebuah biodata yakni biografi dan autobiografi. Nah perbedaan dari keduanya adalah biografi merupakan sebuah cerita hidup yang dibentuk oleh orang lain sedangkan pengertian autobiografi justru sebaliknya yakni sebuah cerita hidup yang ditulis oleh dari sendiri/pribadi perihampengalamannya.

1. Apa saja syarat Dalam Penulisan Biodata ?
 - a) Pemakaian Bahasa
 - b) Pemilihan Font
 - c) Susunan/Struktur harus sesuai

2. Manfaat bagi Siswa dapat menggunakan situs google untuk:
 - a) Membuat portofolio pekerjaan personal mereka.
 - b) Bekerjasama dengan siswa di seluruh dunia untuk berbagi ide, membuat isi dan membicarakan ide-ide mereka.

D. LANGKAH KERJA

1. Bersama kelompok peserta didik kembali merancang halaman website di Google Sites yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan kali ini untuk menambahkan 1 halaman yang menampilkan profil data Kelompok berisi :
 - a) NIS
 - b) Nama Siswa
 - c) Tempat, tanggal Lahir
 - d) Kelas
 - e) Foto

2. Mendesain tata letak profil data diri seperti contoh di bawah ini

FOTO PROFIL	NIS NAMA Tempat Tanggal Lahir Kelas
FOTO PROFIL	NIS NAMA Tempat Tanggal Lahir Kelas
FOTO PROFIL	NIS NAMA Tempat Tanggal Lahir Kelas

3. Lampirkan alamat situs dari Google Sites yang telah dibuat pada Halaman Google Classroom Tab Tugas Media Interaktif Google Sites.

4. Siapkan perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan Hasil kerja pada Web Meet Google Meet/Zoom.

E. TEMPAT PENYELESAIAN

1. Copy/paste tampilan keseluruhan halaman utama dari Google Sites yang telah dibuat
2. Pada tabel kontrol projek di bawah ini isilah biodata diri sesuai banyaknya anggota kelompok dengan yang tercantum pada halaman Google Sites yang telah.

NO	ISI BIODATA DIRI	HASIL SESUAI DI HALAMAN GOOGLE SITE
HALAMAN PROFIL KELOMPOK		
	HEADER	Berisi Judul Halaman
1	NIS	
2	NAMA	
3	TEMPAT, TANGGAL LAHIR	
4	KELAS	
5	FOTO PROFIL	
	FOOTER	Berisi nama mata pelajaran, tahun ajaran dan nama sekolah
	Link alamat Google Sites	Link google sites

KUNCI JAWABAN DISKUSI LKPD 1

1. Analisis Unsur – unsur multimedia dari daftar yang ditampilkan, jelaskan dan tunjukkan contoh penggunaan sesuai urutan.

No	Unsur-unsur Multimedia	Fungsi	Contoh Penggunaan
1	Teks	Teks berfungsi sebagai penyampai informasi, berita atau promosi berupa tulisan huruf dan angka	<ul style="list-style-type: none"> • BROSUR • Koran • pamflet
2	Image/gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan banyak informasi secara cepat • Dapat menambahkan simulasi visual dan warna • Dapat berkomunikasi lintas batas bahasa • Meningkatkan media lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • POSTER • LUKISAN
3	Animasi	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi merupakan daya Tarik utama dalam program multimedia interaktif, mampu menjelaskan suatu konsep/proses yang sulit dijelaskan dengan media lain. • Animasi juga memiliki daya Tarik estetika sehingga tampilannya eye catching akan memotivasi pengguna untuk terlibat dalam proses pembelajaran. • Animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan “gerak” pada layar, seni 2D atau 3D dalam menciptakan sebuah ilusi gerakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • KARTUN • IKLAN • FILM
4	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan informasi melalui suara • Mengirim makna • Mampu mempengaruhi sikap • Menambah sensasi realistik • Membentuk persepsi dan daya imaji • Mengarahkan perhatian • hiburan 	<ul style="list-style-type: none"> • MUSIK • INSTRUMEN • SOUND EFFECT
5	Video	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian • Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan • Pengguna dapat melakukan pengulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus • Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor dan materi bersifat prosedural 	<ul style="list-style-type: none"> • FILM • TUTORIAL • SIMULASI • IKLAN

2. Kelebihan dan kekurangan dari fitur yang ada pada Google Sites dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia ke dalam sajian media interaktif berbasis halaman web
 - A. Kelebihan Google Sites
 - Google Sites disimpan pada server Google sehingga sangat aman dan mesin pencari akan mudah mengindeks halaman-halaman web yang telah kita pasang.
 - Google Sites dapat di akses menggunakan banyak gadget yang disediakan oleh Google maupun luar Google.
 - Google Sites menyediakan banyak informasi yang kita butuhkan. Selain itu, dukungan dan bantuan yang tersedia cukup banyak.
 - Fungsi-fungsi yang ada seperti Analytics, Webmaster Tools, dan AdSense dapat digunakan dengan mudah. Kita hanya perlu meng-copy paste kode yang sudah disediakan.
 - Google Sites merupakan layanan gratis dari Google
 - Gratis penyimpanan online 100 MB
 - Mudah dibuat tanpa harus memahami bahasa pemrograman web
 - B. Kekurangan Google Sites
 - Tidak ada fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web sehingga kita harus melakukan pengaturan sendiri.
 - Karena Google Sites tidak mendukung script dan iframe, maka kita harus mencari sendiri menggunakan gadget tertentu untuk dapat menggunakan.

INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 1

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang di nilai				Nilai Akhir
		Pengetahuan	1	2	3	
1		Unsur-unsur multimedia				
		Menentukan fungsi dari unsur-unsur multimedia pada google sites				
		Memiliki rasa ingin tahu (curiosity)				
2		Unsur-unsur multimedia				
		Menentukan fungsi dari unsur-unsur multimedia pada google sites				
		Memiliki rasa ingin tahu (curiosity)				
3		Unsur-unsur multimedia				
		Menentukan fungsi dari unsur-unsur multimedia pada google sites				
		Memiliki rasa ingin tahu (curiosity)				
4		Unsur-unsur multimedia				
		Menentukan fungsi dari unsur-unsur multimedia pada google sites				
		Memiliki rasa ingin tahu (curiosity)				
5		Unsur-unsur multimedia				
		Menentukan fungsi dari unsur-unsur multimedia pada google sites				
		Memiliki rasa ingin tahu (curiosity)				

Kriteria penilaian :

- a) Tidak Sesuai dengan kunci jawaban nilai 1
- b) tingkat kesesuaian dengan kunci jawaban kurang lebih 25% nilai 2
- c) tingkat kesesuaian dengan kunci jawaban kurang lebih dari 50% nilai 3
- d) tingkat kesesuaian dengan kunci jawaban kurang lebih dari 75% nilai 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100$$

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Aspek sikap yang di nilai				Jumlah skor	Nilai Akhir
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Kriteria penilaian :

Kurang baik (1), Baik (2), Sangat baik (3)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Total skor}} \times 100$$

INDIKATOR PENILAIAN SIKAP

No	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran daring web meet)	mengikuti web meet sesuai jadwal dan peraturan yang telah ditentukan	Mengikuti web meet dan kadang tidak mengikuti beberapa jadwal web meet	Jarang mengikuti web meet sesuai jadwal
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif berdiskusi dan tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik saat daring web meet)	Mengajukan izin bertanya secara langsung atau mengetiknya pada kolom chat dan bertanya dengan santun	Langsung bertanya dengan santun tanpa mengajukan izin terlebih dahulu	Bertanya dengan tidak santun

KUNCI JAWABAN PRAKTIKUM LKPD 2

1. Bersama kelompok buatlah sebuah media interaktif berbasis halaman web menggunakan Google Sites yang berisi informasi dengan tema Budaya Indonesia, seperti suku, kesenian, bahasa daerah, kuliner khas dan lain sebagainya seperti yang dijelaskan dan dicontohkan pada Bahan Ajar, dengan ketentuan sebagai berikut :

Membuat 1 halaman utama yang berisi semua unsur – unsur multimedia seperti :

- a) Teks
- b) Image/gambar
- c) Animasi
- d) Audio/suara
- e) Video

PROFIL SUKU DAYAK KALIMANTAN TENGAH

Suku Dayak adalah suku terbesar di Kalimantan dengan jumlah 187.137 atau 40,4% dari populasi Kalimantan selatan. Suku yang terbagi di Kalimantan pada tiga sub-etnis, termasuk yang termasuk dalam suku orang Kalimantan, Kutai, Borneo, Marang, Batak dan Keleng. Sub-etnis termasuk orang dari suku Karo, Karo, Marang, Batak, dan Keleng. Sub-etnis Karo (Suku Karo) dan Karo (Suku Karo) di Kalimantan bagian timur (Suku Karo) dan Karo (Suku Karo) di Kalimantan bagian barat (Suku Karo). Suku Dayak termasuk suku yang terbagi ke dalam beberapa sub-etnis, termasuk Marang, Karo, dan Keleng. Suku Dayak termasuk suku yang terbagi ke dalam beberapa sub-etnis, termasuk Marang, Karo, dan Keleng. Suku Dayak termasuk suku yang terbagi ke dalam beberapa sub-etnis, termasuk Marang, Karo, dan Keleng.

DOKUMENTASI FOTO

VIDEO SEJARAH SUKU DAYAK KALIMANTAN TENGAH

Audio Keamsen Musik Karungut Kalimantan Tengah

INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 2

No	Nama Peserta Didik	Aspek keterampilan yang di nilai				Nilai Akhir
		Hasil Karya	1	2	3	
1		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian tema				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
2		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian tema				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
3		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian tema				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
4		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian tema				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
5		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian tema				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				

Kriteria penilaian :

- a) Tidak lengkap dan tidak sesuai nilai 1
- b) Kurang lengkap dan kurang Sesuai nilai 2
- c) lengkap dan Sesuai nilai 3
- d) lengkap dan Sesuai serta tata letak konten yang menarik nilai 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100$$

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Aspek sikap yang di nilai				Jumlah skor	Nilai Akhir
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Kriteria penilaian :

Kurang baik (1), Baik (2), Sangat baik (3)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Total skor}} \times 100$$



INDIKATOR PENILAIAN SIKAP

No	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran daring web meet)	mengikuti web meet sesuai jadwal dan peraturan yang telah ditentukan	Mengikuti web meet dan kadang tidak mengikuti beberapa jadwal web meet	Jarang mengikuti web meet sesuai jadwal
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif berdiskusi dan tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik saat daring web meet)	Mengajukan izin bertanya secara langsung atau mengetiknya pada kolom chat dan bertanya dengan santun	Langsung bertanya dengan santun tanpa mengajukan izin terlebih dahulu	Bertanya dengan tidak santun

KUNCI JAWABAN PRAKTIKUM LKPD 3

1. Bersama kelompok peserta didik kembali merancang halaman website di Google Sites yang sebelumnya telah dibuat. Kegiatan kali ini untuk menambahkan 1 halaman yang menampilkan profil data Kelompok berisi :
- NIS
 - Nama Siswa
 - Tempat, tanggal Lahir
 - Kelas
 - Foto

Hasil ilustrasi profil biodata diri

	12345 Abdianur Sampit, 17 Januari 2000 XII Multimedia 1
	12349 Anshori Jaya Samuda, 05 Agustus 2001 XII Multimedia 1

INSTRUMEN PENILAIAN LKPD 3

No	Nama Peserta Didik	Aspek keterampilan yang di nilai				Nilai Akhir
		Hasil Karya	1	2	3	
1		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian isi biodata				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
2		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian isi biodata				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
3		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian isi biodata				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
4		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian isi biodata				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				
5		Terdapat Unsur-unsur multimedia				
		Kesesuaian isi biodata				
		Tata letak yang menarik				
		Dilengkapi Header dan Footer				

Kriteria penilaian :

- a) Tidak lengkap dan tidak sesuai nilai 1
- b) Kurang lengkap dan kurang Sesuai nilai 2
- c) lengkap dan Sesuai nilai 3
- d) lengkap dan Sesuai serta tata letak konten yang menarik nilai 4

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100$$

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

No	Nama Peserta Didik	Aspek sikap yang di nilai				Jumlah skor	Nilai Akhir
		Disiplin	Jujur	Bekerja sama	Santun		
1							
2							
3							
4							
5							

Kriteria penilaian :

Kurang baik (1), Baik (2), Sangat baik (3)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Total skor}} \times 100$$

INDIKATOR PENILAIAN SIKAP

No	Indikator	Kriteria dan Skor		
		3	2	1
1	DISIPLIN (Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran daring web meet)	mengikuti web meet sesuai jadwal dan peraturan yang telah ditentukan	Mengikuti web meet dan kadang tidak mengikuti beberapa jadwal web meet	Jarang mengikuti web meet sesuai jadwal
2	JUJUR (Melaporkan data/informasi sesuai dengan apa yang dibaca dan menyampaikan pendapat disertai dengan informasi dari buku sumber yang dibacanya)	Menggali informasi sesuai hasil yang didapat dari internet ataupun buku dan mengerjakan pekerjaan sendiri	Menggali informasi dengan cara menyontek dan tetap mengerjakan pekerjaan sendiri	Memberikan informasi dengan cara memakai hasil pekerjaan orang lain
3	BEKERJA SAMA (Saling membantu teman dalam belajar)	Jika selalu aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika kadang aktif berdiskusi dan membantu teman yang kurang bisa	Jika tidak aktif berdiskusi dan tidak membantu teman yang kurang bisa
4	SANTUN (menyampaikan pendapat dengan bahasa dan nada yang baik saat daring web meet)	Mengajukan izin bertanya secara langsung atau mengetiknya pada kolom chat dan bertanya dengan santun	Langsung bertanya dengan santun tanpa mengajukan izin terlebih dahulu	Bertanya dengan tidak santun