

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMKS TERPADU BABUSSALAM

Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif

Kelas/Semester : XII/1

Materi Pokok : Pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman

Alokasi Waktu : 2 JP (45 Menit)

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.4 Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman | 3.4.1 Menjelaskan Prosedur pengoperasian aplikasi Multimedia Interaktif 3.4.2 mengidentifikasi fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman 3.4.3 Menganalisis tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman |
| 4.4 Menyajikan hasil pengoperasian aplikasi multimedia berbasis halaman | 4.4.1 Membuat Media interaktif berbasis Halaman |

C. Tujuan Pembelajaran

1. Pengetahuan

a. Produk

- 1) Setelah Mengikuti pelajaran ini, siswa dapat menjelaskan Prosedur pengoperasian Aplikasi Multimedia Interaktif berbasis halaman secara benar dan tepat dengan mengerjakan soal Terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM
- 2) Setelah mengikti pelajaran ini, siswa dapat mengidentifikasi fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman dengan tepat dengan mengerjakan soal Terkait di LP 3 minimal nilai sama dengan KKM

b. Proses

siswa diharapkan dapat menganalisis tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman sesuai dengan SOP dengan mengerjakan soal Terkait di LP 4 minimal nilai sama dengan KKM

2. Keterampilan

Dengan menggunakan komputer, siswa dapat sesuai rincian tugas kinerja di LP 5 minimal total nilai kinerja sama dengan KKM.

D. Materi Pembelajaran

| | |
|---|--|
| Science (Ilmu Pengetahuan) <ul style="list-style-type: none">▪ Factual: Prosedur pengoperasian Aplikasi Multimedia Interaktif berbasis halaman▪ Konseptual: mengidentifikasi fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman▪ Prosedural: Menganalisis Tahapan Pembuatan | Technology (Teknologi) <ul style="list-style-type: none">▪ Menggunakan Whatsapp dan google form dalam proses pembelajaran.▪ Menggunakan google meet dalam proses pembelajaran.▪ Menggunakan Ms. Power Point dalam pembuatan slide presentasi.▪ Menggunakan aplikasi google form untuk evaluasi |
| Engineering (Teknik) Pengoperasian aplikasi Adobe flash multimedia interaktif | Art (Seni) Melakukan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman yang |
| Mathematics (Matematika) Melakukan Pembuatan animasi tombol | |

E. Pendekatan, Model dan Metode

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Project Base Learning
- c. Metode : diskusi kelompok, tanya jawab, dan

Penugasan

F. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
 - Tampilan Slide powerpoint / Media Interaktif
 - LCD Proyektor
 - dan Vidio tutorial
 - <https://www.youtube.com/watch?v=82etuJ7UjaI>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=L9m-AIY0Eq0>
2. Alat dan Bahan Pembelajaran
 - Jobsheet
 - PC dan Laptop
 - SoftWare Flash
3. Bahan Pembelajaran
 - Buku Pegangan Siswa Desain Media Interaktif kelas XII Hal 58-75
 - Internet :

| | | | | |
|--|---|----------------------------------|------------------------------------|-------------|
| | <p>pada penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.</p> <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Menyusun Cara membuat media interaktif ber basis halaman Bagaimana cara mengujinya Jika ada permasalahan dalam membuat bagaimana memperbaikinya | | | |
| Mendesain Perencanaan Project | <ol style="list-style-type: none"> Siswa di bagikan kelompok oleh guru , tiap masing-masing kelompok 2 orang Siswa Bersama guru membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek. Hal-hal yang disepakati: pemilihan aktivitas, waktu maksimal yang direncanakan, tempat pelaksanaan proyek, serta alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek | Kerja Sama Keolompok | Comunnication Critical Thinking | 20 menit |
| Memonitor peserta didik dalam kemajuan project | <ol style="list-style-type: none"> Siswa mendapatkan jobsheet yang di bagikan oleh guru berisikan tugas project Siswa Melakukan tugas yang di berikan oleh guru sesuai yang job sheet yang di bagikan Siswa di monitoring oleh guru saat menjalankan aktivitas untuk menyelesaikan proyek | Kerja | Comunnication Colaboration | 15 menit |
| Menguji hasil | <ol style="list-style-type: none"> Saat memonitoring siswa, guru melakukan penilaian dengan mengacu pada rubrik penilaian.yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu mengajarkan strategi pembelajaran berikutnya | Kerja | Comunnication Colaboration | 15 menit |
| Mengevaluasi Pengalaman | <ol style="list-style-type: none"> peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya kelompok lain diminta menanggapi. | Mandiri Critical Thinking | Comunnication | |
| Penutup | | | | |
| | <ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimak informasi dari guru tentang materi pembelajaran berikutnya . Siswa bersama guru berdo'a sebelum | Mandiri Religius | Comunnication | 10 Menit |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | <p>selesai pembelajaran dipimpin oleh siswa yang paling aktif didalam diskusi (menghargai keaktifan siswa)</p> <p>20. Siswa mengucapkan salam menandakan pembelajaran berakhir.</p> | | | |
|--|---|--|--|--|

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik penilaian

- a. Sikap Prilaku Karakter : Penilaian Sikap
- b. Sikap Sosial : Penilaian Sikap
- c. Produk : Ujian Tulis essay
- d. Proses : Assessmen Kinerja Proses
- e. Keterampilan : Assessmen Kinerja Keterampilan / Hasil kerja

2. Instrumen penilaian

- a. LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- b. LP2 : Sikap Sosial
- c. LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
- d. LP4 : Proses
- e. LP5 : Keterampilan

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

I. Lampiran

- 1. Bahan Ajar
- 2. Media Pembelajaran
- 3. Buku Sekolah Elektronik
- 4. Instrumen Evaluasi:
 - 1) Persiapan, meliputi: kelengkapan alat dan bahan praktik, instalasi
 - 2) Proses, meliputi: Menganalisis Tahapan pembuatan
 - 3) Hasil, meliputi: Hasil Pembuatan media interaktif berbasis halaman
 - 4) Waktu, meliputi: waktu penyelesaian kerja
 - 5) Sikap, meliputi: sikap peserta didik selama proses pengerjaan unjuk kerja

Mengetahui
Waka Kepala Sekolah

Baktiya , 05 Mei 2021.
Guru Mata Pelajaran,

Hj. Muyassirah, S.Pd

ARMIYA, S.Pd

NIP

NIP

| | | |
|---------------------|---|---|
| Satuan Pendidikan | : | SMKS TERPADU BABUSSALAM |
| Kelas / Semester | : | XII/ 5 |
| Mata Pelajaran | : | Desain Multimedia Interaktif |
| Kompetensi Keahlian | : | Multimedia |
| Materi Pokok | : | Pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman |
| Alokasi Waktu | : | 16 x45 |

A. Tujuan Pembelajaran

1. siswa dapat menjelaskan prosedur pengoperasian aplikasi Multimedia Interaktif berbasis halaman
2. siswa dapat mengidentifikasi fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman
3. siswa diharapkan dapat menganalisis tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman sesuai dengan SOP
siswa dapat Membuat Media interaktif berbasis Halaman sesuai rincian tugas kinerja

B. Bahan Dan Alat

1. Personal Komputer
2. Software Adobe Flash

C. Materi Teori

1. Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Halaman

Konsep adalah sesuatu hal yang memahami dari suatu pemikiran atau ide yang ada. Sedangkan multimedia secara istilah multimedia ini memiliki dua kata yang berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata 'multi' yang mempunyai arti banyak dan 'medium' yang kalau arti multimedia ini GReader adalah sesuatu yang di gunakan untuk memberikan atau bisa juga membawa sebuah halda.

Jadi artian dalam keseluruhan multimedia itu ialah pemahaman tentang pemanfaatan komputer dalam pembuatan dan penggabungan dari bagian teks, gambar, suara, video dan animasi yang dapat membuat si pemakai dalam menggunakan atau berhubungan baik secara web ataupun media.

Multimedia ini terbagi menjadi dua jenis GReader yaitu Multimedia linear dan Multimedia interaktif. Multimedia linear merupakan multimedia yang tidak sama sekali

menggunakan suatu alat untuk mengontrol yang akan di lakukan oleh pemakai, contohnya ialah TV dan film, Sedangkan Multimedia intraktif merupakan kebalikan dari Multimedia Linear itu sendiri pada intinya Multimedia ini memiliki dengan suatu alat untuk mengontrol dan dapat di gunakan oleh pemakai itu sendiri sehingga membuat pemakai tersebut bisa memilih memilih tujuan selanjutnya. Contohnya ialah Aplikasi Game dan lain lain.

2. Fungsi-Fungsi Tool Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Halaman

Konsep adalah suatu yang dipahami atau abstrasi suatu ide atau gambaran mental. Multimedia interaktif berbasis halaman web adalah memahami pemanfaatan computer untuk membuat dan mengabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan mengabungkan perangkat perangkat tertentu yang dapat memungkikan pengguna melalukan navigasi, berinteraksi dan komunikasi baik berbasis halaman web maupun media interaktif.

Multimedia berbasis web mengandung lebih dari satu jenis media biasanya suara, video, atau, animasi. Di samping teks dan gambar.

D. Langkah Kerja

Adapun Langkah kerja dalam membuat media interaktif berbasis halaman sebagai berikut :

Pastikan siswa sudah membuka aplikasi adobe flash tentunya. Jika sudah Ikuti langkah-Ingkah seperti gambar dibawah ini.

MATERI

GAMBAR

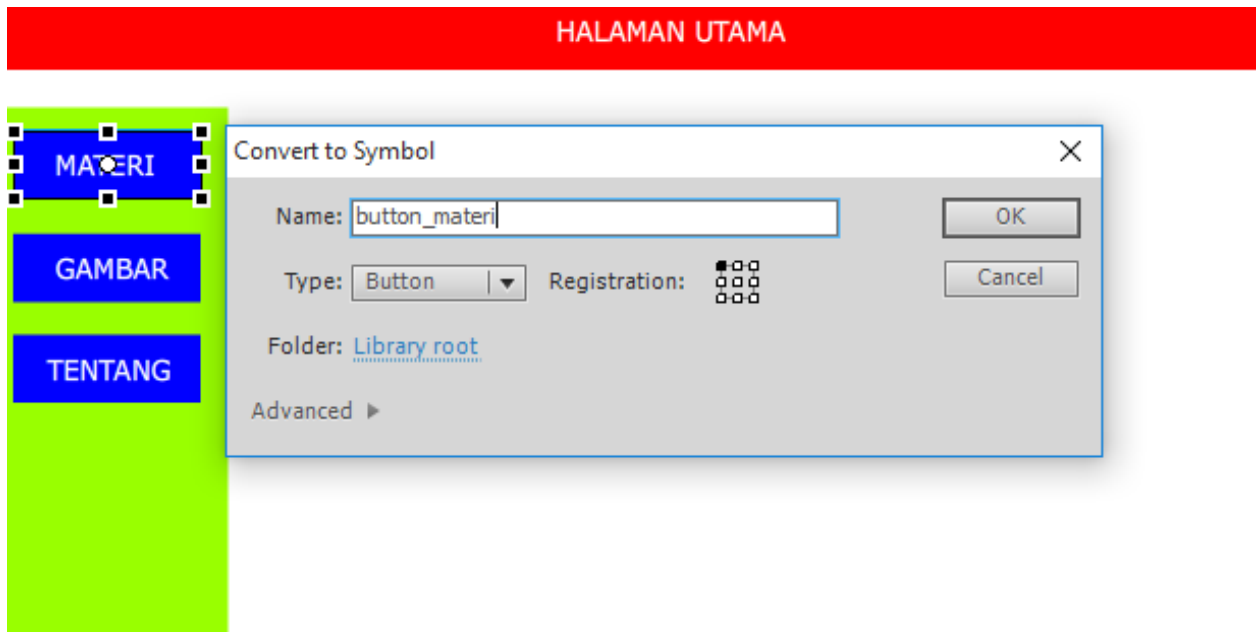
TENTANG

SELAMAT DATANG
DI MEDIA PEMBELJARAN

Pastikan sobat mengikuti langkah seperti gambar diatas, dengan membuat:

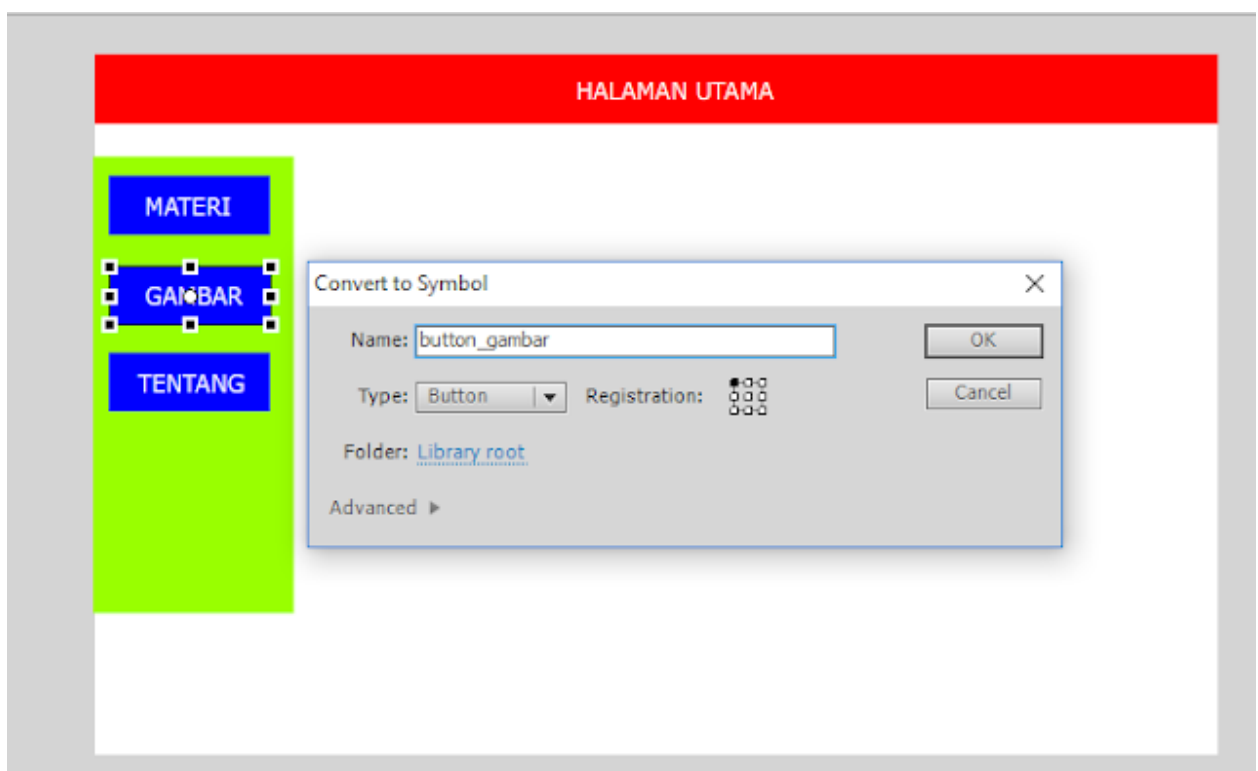
1. Menu *button* materi
2. Menu *button* gambar
3. Menu *button* tentang

Jika sobat sudah membuat tampilan menu, pastikan pada setiap tombol harus menjadi *button* dengan cara dibawah ini.

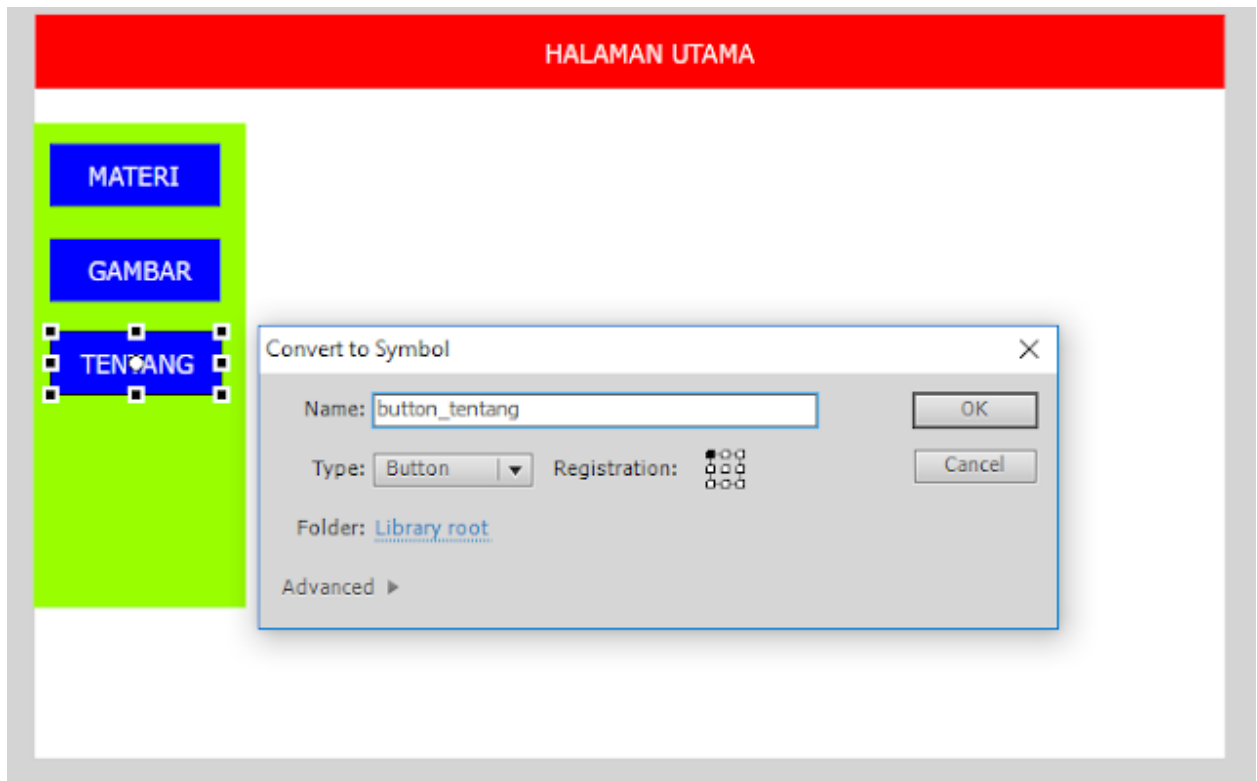


Gambar *button_materi*

Pastikan langkah membuat tombol sama dengan tombol *button* maeri diatas. Berikut adalah contoh gambarnya.

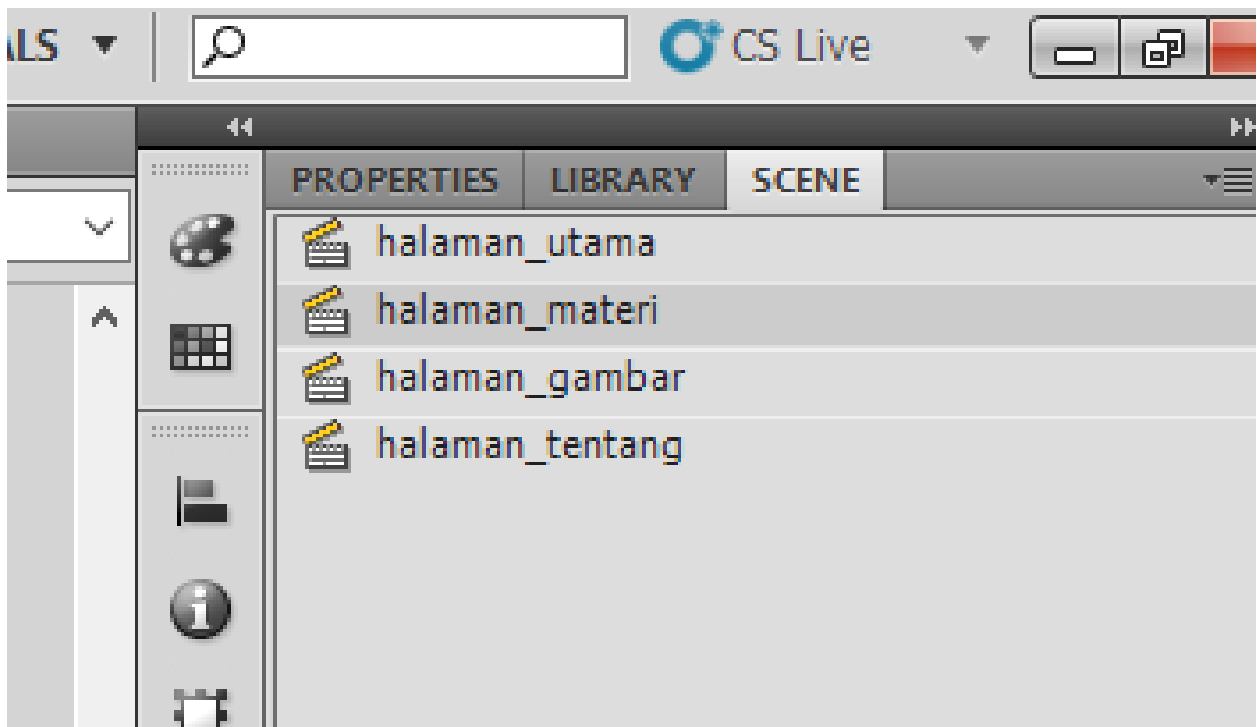


Gambar *button_gambar*



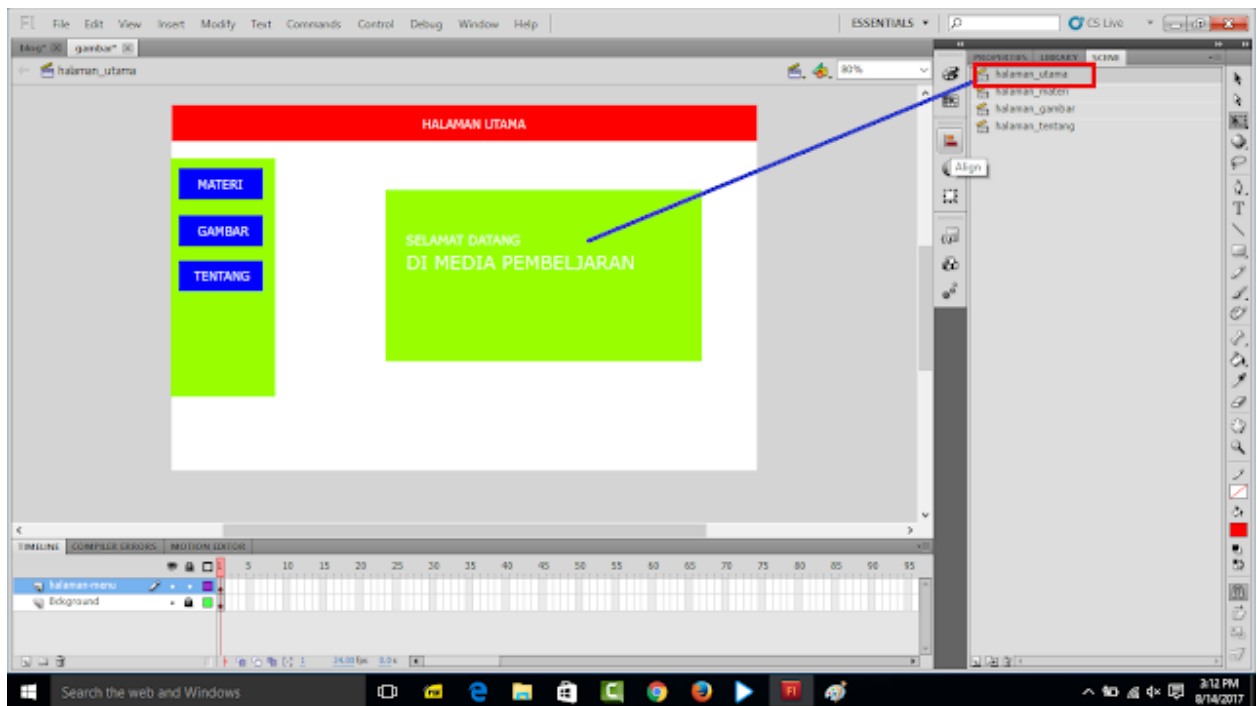
Gambar *buton_tentang*

Jika sobat sudah melakukan seperti langkahp-langkah diatas, silahkan lanjut membuat *SCENE* seperti gambar di bawah ini.

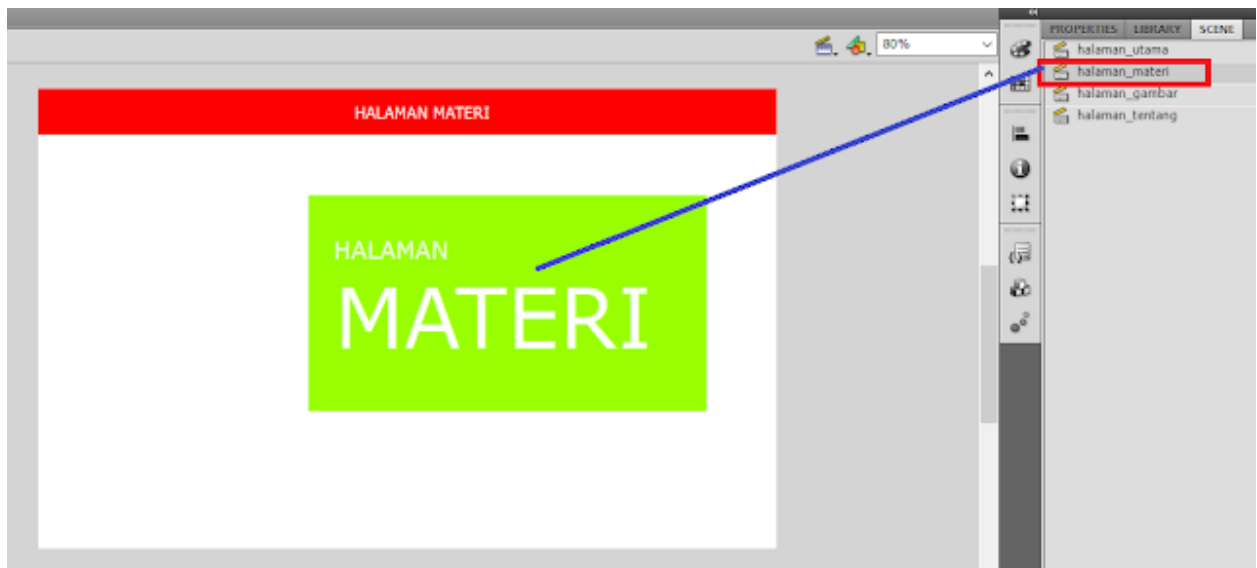


Berikut adalah contoh gambar dari setiap *scene*.

a. Halaman Menu Utama



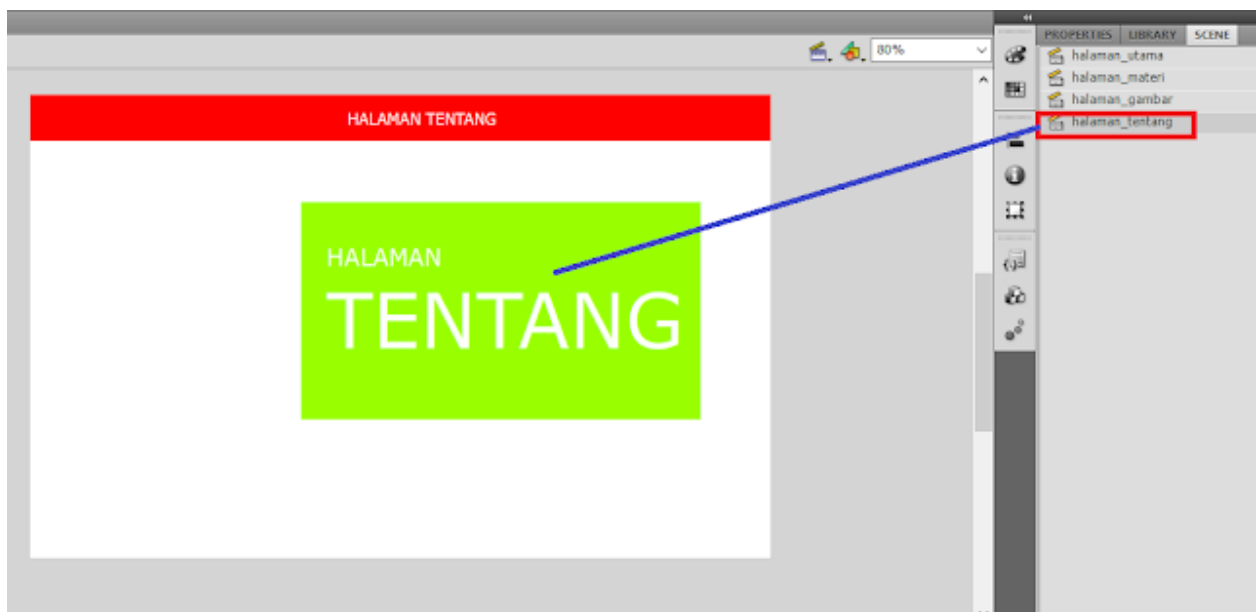
b. Halaman Menu Materi



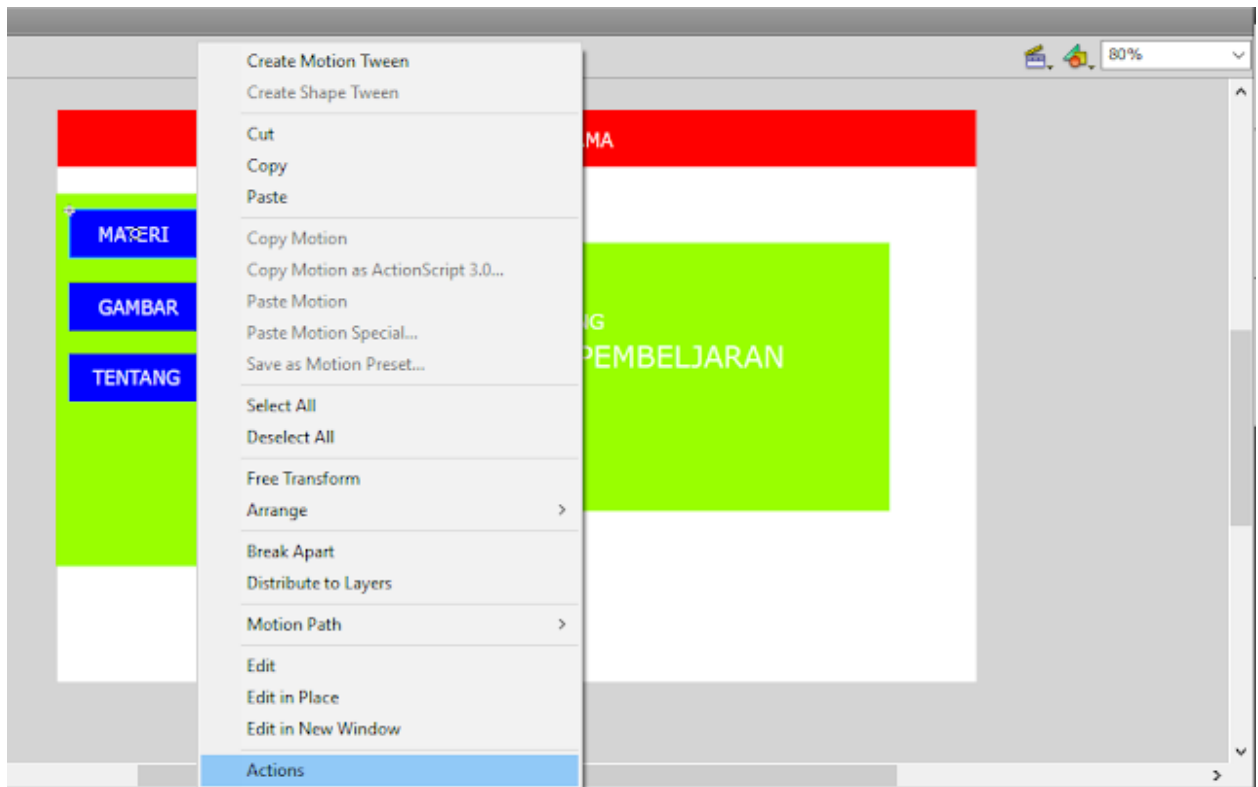
c. Halaman Menu Gambar



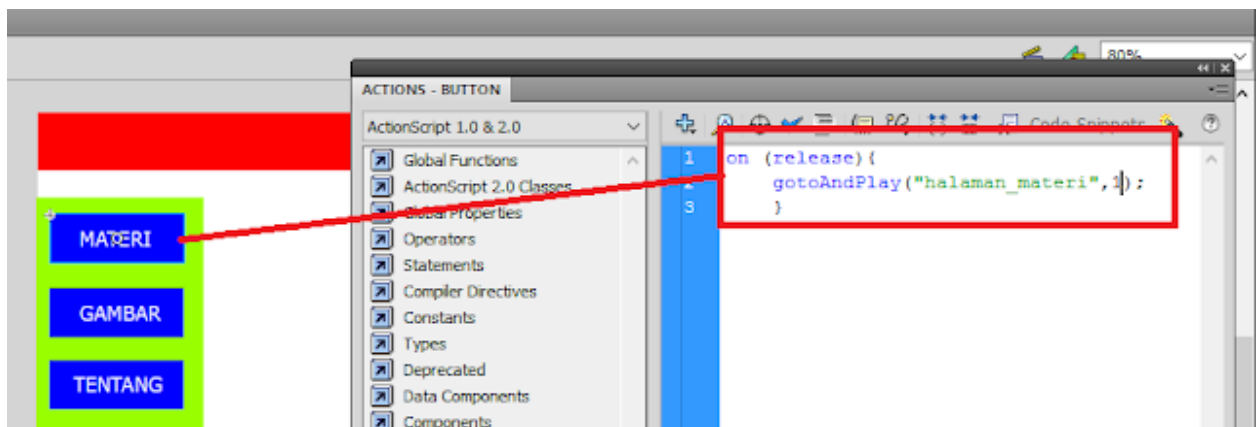
d. Halaman Menu Tentang



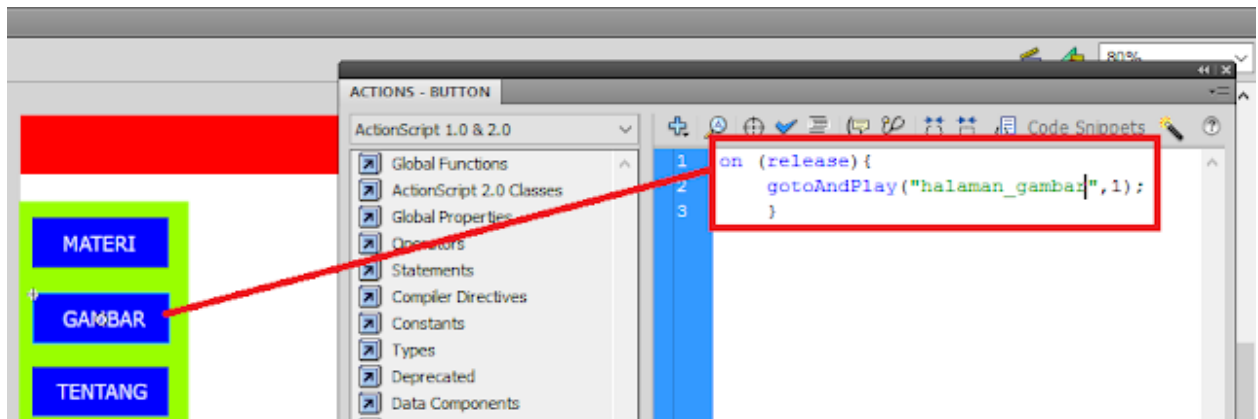
Kemudian, langkah selanjutnya adalah membuat *script* atau kodingan agar *button* yang kita buat dapat berpindah ke halaman yang lain.



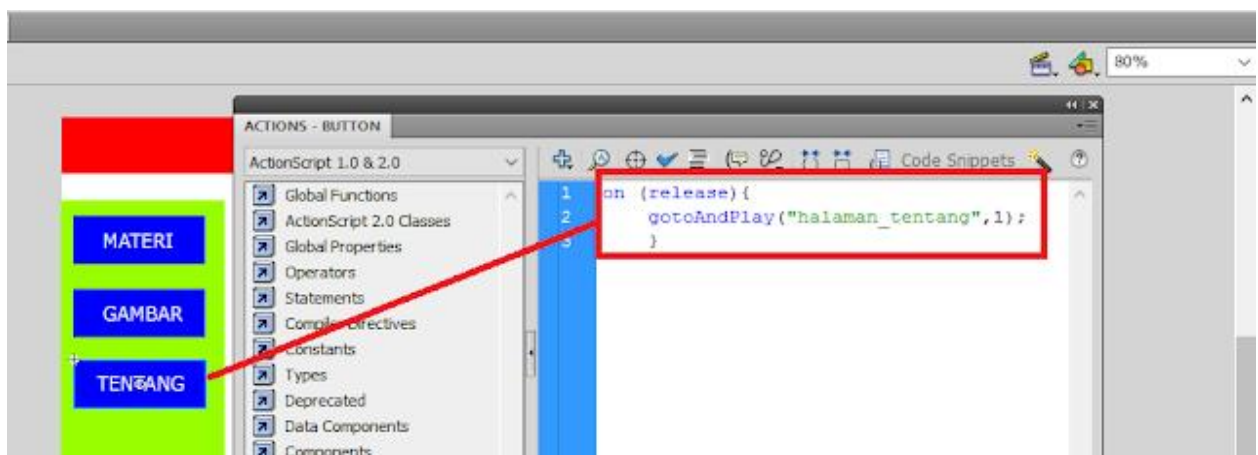
Pada gambar di atas, klik kanan dan pilih *action*, setelah itu ketikkan kode seperti di bawah ini.



Gambar *script* halaman_materi

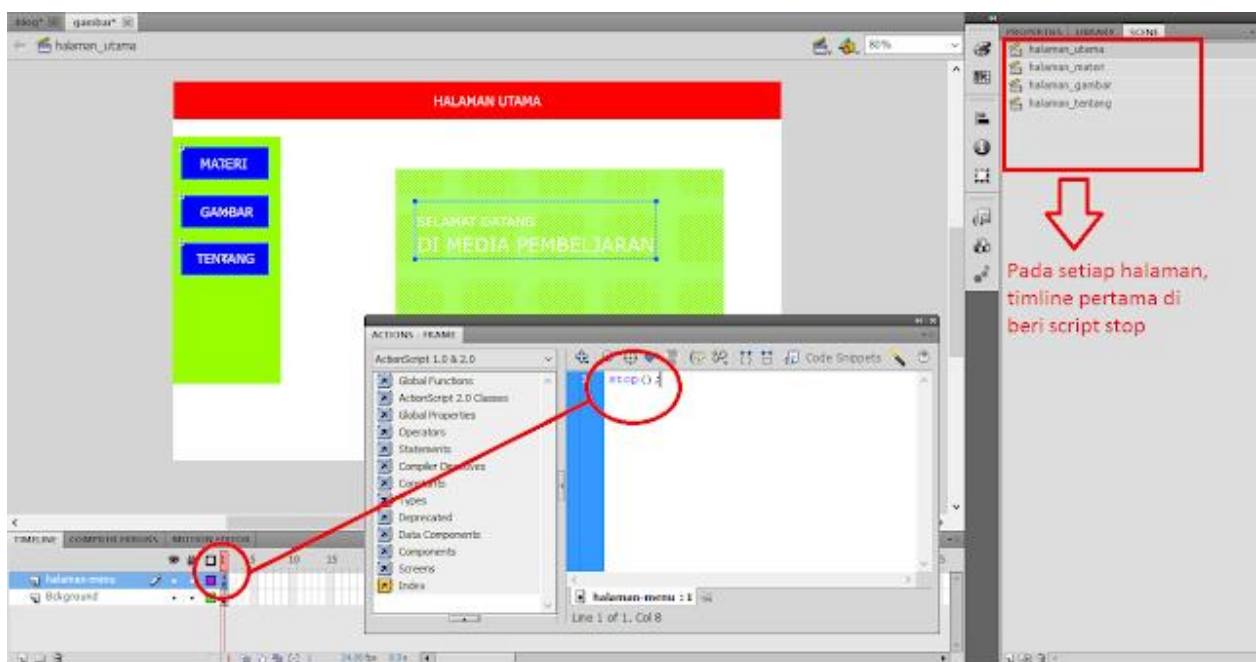


Gambar *script* halaman_gambar



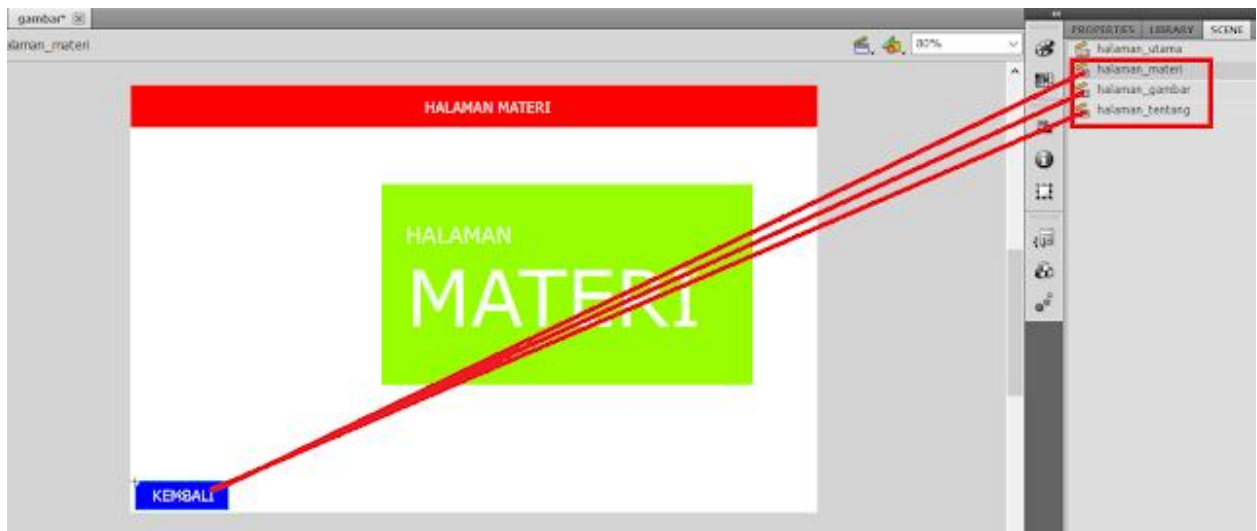
Gambar *script* halaman_tentang

Untuk langkahnya, sama pada setiap *button*. Maka diharapkan sobat harus mengikuti sesuai dengan tutorial yang ada.

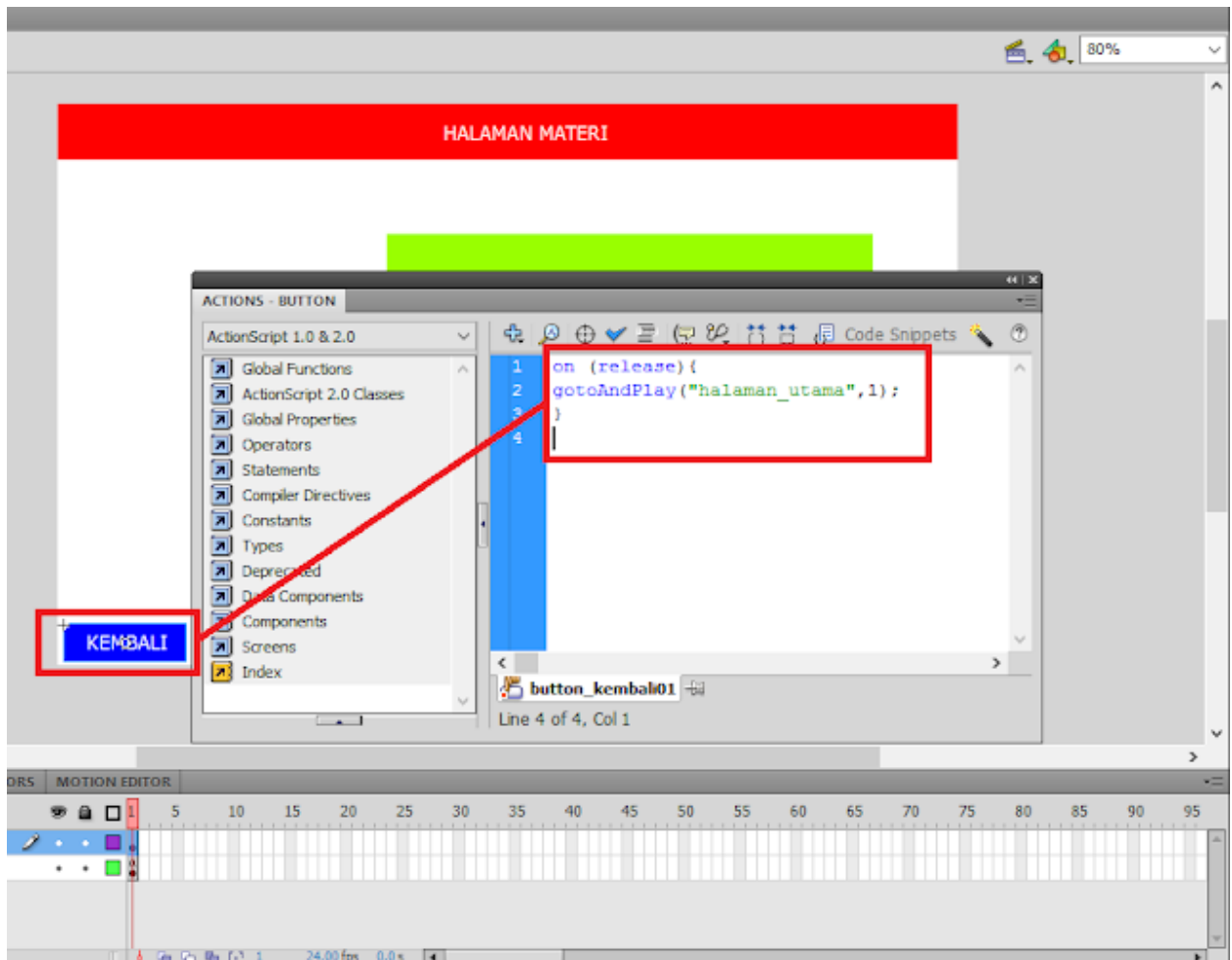


Pada setiap halaman harus diberi stop, kenapa? karena apabila tidak diberi *script* stop, akan looping atau berulang-ulang, kalau enggak percaya, coba sobat klik Ctrl+Enter.

Langkah terakhir adalah dengan menambah tombol/*button* kembali. Pada tombol ini, buat saja contoh satu pada halaman. Kemudian apabila sudah, silahkan sobat *copy* saja pada setiap halaman.



Berikut adalah contoh *script* dari *button* kembali.



Ketika semua sudah selesai, silahkansobat coba dengan tekan Ctrl+Enter.

Demikianlah uraian secara singkat tentang Dasar-Dasar adobe Flash dan bagaimana membuat file presentasi berbasis halaman dengan program tersebut. Akhir kata semoga apa yang telah disusun dapat memberikan manfaat bagi yang mempelajarinya.

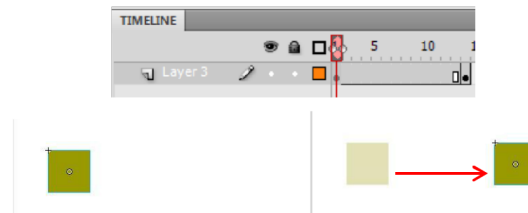
E. EVALUASI DAN PENUGASAN

1. Buatlan animasi Motion twen seperti langkah-langkah di bawah ini

Motion Tween

Buatlah sebuah objek persegi pada layer 1 frame 1.

Kemudian klik kanan pada layer 1 frame 15 >> pilih *Insert Keyframe*. Geser kedudukan objek persegi layer 1 frame 15 kearah kanan.



2. Pada layer kerja Adobe flash ada beberapa fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan gambar atau teks yang di gunakan untuk animasi sebutkan dan jelaskan manfaat dari fitur tersebut.
3. Dalam pembuatan produk multimedia berbasis halaman ada beberapa tahapan yang perlu sehingga mudah dalam proses pembuatan analisislah tahapan-tahapan yang anda ketahui
4. Tuliskan Langkah-langkah Membuat Media interaktif berbasis Halaman menurut anda pahami .

Daftar Pustaka :

<https://www.asepzaenuri.com/2017/08/update-cara-membuat-button-di-flash.html>

www.ilmukomputer.com

Pixel Media..... **Tutorial Macromedia Flash**. Pixel Media. Yogyakarta

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/198104152015041002/pengabdian/modul-pelatihan-media-pembelajaran-adobe-flasheko.pdf>

Lampiran 2. Rubrik penilaian

Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian

| Indikator | LP dan Butir Soal | Kunci LP dan Butir Soal |
|--|--|--|
| Sikap Prilaku Karakter | LP1 | Deskripsi |
| Sikap Sosial | LP2 | |
| Produk: 1. Menjelaskan pengertian prosedur pengoperasian aplikasi 2. Mengidentifikasi fungsi Tool. | LP 3 Produk Butir 1, 2, 3, 4, 5 Butir 6, 7, 8, 9 | Kunci LP 1 Produk Butir 1, 2, 3, 4, 5 Butir 6, 7, 8, 9 |
| Proses: Menjelaskan langkah-langkah pembuatan animasi 2D menggunakan teknik twemedia interaktif berbasis halaman | LP 4 Proses: RTK 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 | Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru |
| Keterampilan: Mempraktekkan pembuatan media interaktif ber basis halaman. | LP 5 Keterampilan: RTK 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10 | Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru |

Siswa:

Kelas:

Tanggal:

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas siswa siswa dengan mengguna-kan skala berikut ini:

| No | Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude) <i>(Standar Isi Kompetensi Inti SMK berdasarkan Lampiran Permendikbud No.21 Tahun 2016, halaman 11)</i> | Skor Perolehan | | | | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|--|--|--|
| | | Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.) | | | | | Evaluation (E) (Oleh Guru/ mentor) | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | Kedisiplinan | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Kejujuran | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Kerja sama (Peduli) | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Responsif terhadap informasi | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Tanggung jawab | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Memecahkan masalah | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Kemandirian (Pro-aktif) | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Ketekunan (berkesinambungan) | | | | | | | | | | | | | |

$$\text{Nilai Attitude (NAt)} = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyaknya aspek sikap = 8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai NAT

Baktiya,

2021

Pengamat,

()

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (*ATTITUDE*)

| No | Komponen | Deskripsi Skor | | | | |
|----|------------------------------|---|---|---|--|--|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Kedisiplinan | Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru | Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru | Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru | Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi | Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi |
| 2 | Kejujuran | Selalu jujur | Jujur selama diawasi | Kadang-kadang jujur | Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi | Sering tidak jujur walaupun diawasi |
| 3 | Kerja sama (Peduli) | Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai) | Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan | Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru | Hanya dapat bekerjasama dengan guru | Tidak dapat bekerjasama |
| 4 | Responsif terhadap informasi | Respon terhadap akses informasi dan memanfaatkannya | Respon terhadap akses informasi tapi kurang memanfaatkannya | Kadang-kadang respon dalam mencari informasi baru | Respon terhadap akses informasi baru tetapi terlambat | Kurang mampu mengakses informasi baru |
| 5 | Tanggung jawab | Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban | Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja | Kadang kadang bertanggung-jawab jika diawasi | Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi | Kurang bertanggung-jawab pada kewajibannya |
| 6 | Memecahkan masalah | Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua | Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan | Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan | Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan | Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan |
| 7 | Kemandirian (Pro-aktif) | Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru | Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru | Kadang kadang dapat belajar mandiri | Kadang kadang mandiri jika diawasi | Kurang mampu bekerja mandiri |
| 8 | Ketekunan (berkesinambungan) | Tekun tanpa harus dibimbing | Tekun selama dibimbing | Kadang kadang tekun | Kadang kadang kurang tekun walau dibimbing | Kurang tekun walau dibimbing |

Siswa:

Kelas:

Tanggal:

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

| No | Rincian Tugas Kinerja (RTK) | Memerlukan perbaikan (D) | Menunjukkan kemajuan (C) | Memuaskan (B) | Sangat baik (A) |
|----|------------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------|-----------------|
| 1 | Bertanya | | | | |
| 2 | Menyumbang ide atau pendapat | | | | |
| 3 | Menjadi pendengar yang baik | | | | |
| 4 | Berkomunikasi | | | | |

Keterangan;

D = Memerlukan perbaikan

C = Menunjukkan kemajuan

B = Memuaskan

A = Sangat Baik

Baktiya,

2021

Pengamat,

()

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP3 : Produk

1. Dalam mendesain media interaktif berbasis halaman ada tahapan-tahapan penting yang perlu kita ketahui yaitu prosedur pengoperasian maka dalam hal tersebut uraikan prosedur pengoperasian aplikasi berdasarkan tahapan-tahapan yang dilalui.

.....
.....
.....

2. Pada layer kerja Adobe flash ada beberapa fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan gambar atau teks yang di gunakan untuk animasi sebutkan dan jelaskan manfaat dari fitur tersebut.

.....
.....
.....

3. Tuliskan hubungan antara flash dengan kemampuan menggambar yang anda pahami.

.....
.....
.....

4. Dalam pembuatan produk multimedia berbasis halaman ada beberapa tapahapanpeting yang perlu sehingga mudah dalam proses pembuatan analisislah tahapan-tahapan yang anda ketahui

.....
.....
.....

5. Tuliskan Langkah-langkah Membuat Media interaktif berbasis Halaman menurut anda pahami .

.....
.....
.....

Kunci LP3 : Produk

1. Dalam mendesain media interaktif berbasis halaman ada tahapan-tahapan penting yang perlu kita ketahui yaitu prosedur pengoperasian maka dalam hal tersebut uraikan prosedur pengoperasian aplikasi berdasarkan tahapan-tahapan secara umum.

Persiapan pengoperasian aplikasi

- a. Kebutuhan system
- b. Tahapan Aplikasi

2. Pada layer kerja Adobe flash ada beberapa fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembuatan gambar atau teks yang di gunakan untuk animasi sebutkan dan jelaskan manfaat dari fitur tersebut.

Multimedia Authoring Tools atau alat penyusun multimedia adalah paket perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk membuat dan paket penyampaian konten multimedia (gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video) kepada pengguna. Distribusi konten yang dibuat dengan alat penyusun multimedia juga bervariasi.

Metode Distribusinya meliputi:

- file web,
- kiosk,
- CD-ROM interaktif, dan file yang dapat dieksekusi.

3. Tuliskan hubungan antara flash dengan kemampuan menggambar yang anda pahami.

adalah sebagai berikut. Flash dapat digunakan untuk mengasah kemampuan menggambar. Meski Flash pada dasarnya digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah gambar, namun hal ini dapat dipakai untuk menemukan kekurangan dari gambar terkait.

4. Dalam pembuatan produk multimedia berbasis halaman ada beberapa tahapan penting yang perlu sehingga mudah dalam proses pembuatan analisislah tahapan-tahapan yang anda ketahui
 - Membuat halaman /tampilan serta tombol yang saling berfungsi
 - Membuat animasi agar tampilan menarik
 - Penyelesaian akhir membuat percobaan aplikasi
5. Tuliskan Langkah-langkah Membuat Media interaktif berbasis Halaman menurut anda pahami .
 - a. Membuat background
 - b. Membuat button
 - c. Membuat Scane halaman untuk membedakan halaman

- d. membuat *script* atau kodingan agar *button* yang kita buat dapat berpindah ke halaman yang lain
- e. Langkah terakhir adalah dengan menambah tombol/*button* kembali. Pada tombol ini, buat saja contoh satu pada halaman. Kemudian apabila sudah, silahkan anda *copy* saja pada setiap halaman.
- f. Ketika semua sudah selesai, silahkan anda coba dengan tekan Ctrl+Enter.

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP4 : Proses

Prosedur:

1. Guru meminta siswa menyebutkan langkah-langkah instalasi perangkat lunak pemrograman Adobe Flash
2. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja pada tabel
3. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dimulai
4. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format yang tersedia

Format Assesmen Kinerja Proses

| No | Rincian Tugas Kinerja | Skor Maksimum | Skor Assesmen | |
|----|---|---------------|--------------------|-----------|
| | | | Oleh Siswa Sendiri | Oleh Guru |
| | Langkah kinerja proses pembuatan Media interaktif berbasis Halaman | | | |
| 1 | Siswa menyebutkan langkah membuka halaman baru Flash pembuatan halaman dan tombol | 10 | | |
| 2 | Siswa menyebutkan langkah pengisian data size, warna dan jumlah frame | 10 | | |
| 3 | Siswa menyebutkan langkah pemberian nama layer. | 10 | | |
| 4 | Siswa menyebutkan langkah menggunakan tool. | 10 | | |
| 5 | Siswa menyebutkan langkah mengoperasikan Create Motion Tween. | 10 | | |
| 6 | Siswa menyebutkan langkah buka panel properties untuk memilih shape. | 10 | | |
| 7 | Siswa menyebutkan langkah menggunakan teks tool | 10 | | |
| 8 | Siswa menyebutkan langkah membuat tombol pada Common library. | 10 | | |
| 9 | Siswa menyebutkan langkah membuat animasi movie Clips | 10 | | |
| 10 | Siswa menyebutkan langkah memberi Action di tombol. | 10 | | |
| | Skor Total | 100 | | |

Baktiya,

2021

Siswa

Guru,

()

()

Nama :

NIS :

Tanggal :

LP5 : Keterampilan

Prosedur:

1. Siapkan komputer untuk digunakan masing-masing siswa
2. Tugasi siswa menginstal Adobe flash.
3. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja pada tabel
4. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dilakukan
5. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Keterampilan

| No | Rincian Tugas Kinerja | Skor Maksimum | Skor Assesmen | |
|----|---|---------------|--------------------|-----------|
| | | | Oleh Siswa Sendiri | Oleh Guru |
| | Langkah kinerja proses pembuatan Media interaktif berbasis Halaman | | | |
| 1 | Siswa menyebutkan langkah membuka halaman baru Flash pembuatan halaman dan tombol | 10 | | |
| 2 | Siswa menyebutkan langkah pengisian data size, warna dan jumlah frame | 10 | | |
| 3 | Siswa menyebutkan langkah pemberian nama layer. | 10 | | |
| 4 | Siswa menyebutkan langkah menggunakan tool. | 10 | | |
| 5 | Siswa menyebutkan langkah mengoperasikan Create Motion Tween. | 10 | | |
| 6 | Siswa menyebutkan langkah buka panel properties untuk memilih shape. | 10 | | |
| 7 | Siswa menyebutkan langkah menggunakan teks tool | 10 | | |
| 8 | Siswa menyebutkan langkah membuat tombol pada Common library. | 10 | | |
| 9 | Siswa menyebutkan langkah membuat animasi movie Clips | 10 | | |
| 10 | Siswa menyebutkan langkah memberi Action di tombol. | 10 | | |
| | Skor Total | 100 | | |

Siswa

()

Baktiya,
Guru

()

2021

