

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 2 PURWOKERTO  
Kelas/Semester : XII / 5  
Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif  
Tema : Desain User Interface  
Sub Tema : Unsur-unsur Multimedia  
Pertemuan Ke : 7  
Alokasi Waktu : 10 Menit

### **A. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR**

#### 1. Kompetensi Inti :

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, 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
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisa pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural 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 bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

#### 2. Kompetensi Dasar :

- 3.1 Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.1 Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

### **B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan :
  - a. **Mengetahui** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
  - b. **Memahami** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
  - c. **Menerapkan** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
2. Indikator KD pada KI Keterampilan
  - a. **Menunjukkan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
  - b. **Menjelaskan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
  - c. **Menggabungkan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Tujuan KD pada KI Pengetahuan :
  - a. Melalui penjelasan dan diskusi siswa dapat **Mengetahui** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar.
  - b. Melalui penjelasan, diskusi dan pengamatan siswa dapat **Memahami** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan benar
  - c. Melalui penjelasan, diskusi dan pengamatan siswa dapat **Menerapkan** cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan tepat.
2. Tujuan KD pada KI Keterampilan :
  - a. Melalui penjelasan dan praktik siswa dapat **Menunjukkan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan percaya diri dan cermat.
  - b. Melalui penjelasan, praktik dan pengamatan siswa dapat **Menjelaskan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan bahasa yang komunikatif.

- c. Melalui penjelasan, praktik dan pengamatan siswa dapat **Menggabungkan** image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan percaya diri, cermat dan benar.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menambahkan Image
2. Menambahkan Animasi
3. Menambahkan Audio
4. Menambahkan Video

#### E. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE

1. Pendekatan : *Scientifik*
2. Model : *Problem Based Learning (PBL)*
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanyajawab, presentasi, tutorial, praktikum dan Pemberian Tugas

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi, motivasi dan apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Ketua kelas memimpin do'a pada saat pembelajaran akan dimulai</li> <li>•Guru menjelaskan Tujuan dan strategi pembelajaran</li> <li>•Guru Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ul>	1 menit
Kegiatan Inti	<p><b>1. Pemberian Stimulus pada Siswa (Mengamati)→sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati contoh Unsur-unsur multimedia</li> <li>• Siswa melihat tayangan yang disajikan oleh guru</li> <li>• Guru menugaskan siswa mencari contoh Unsur-unsur multimedia yang ada di internet</li> </ul>	1 menit
	<p><b>2. Identifikasi masalah</b></p> <p>➤ <b>(Mengamati)→ sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa berdiskusi tentang Unsur-unsur multimedia yang ada pada web-web di internet</li> <li>• Siswa memahami tentang Unsur-unsur multimedia yang ada pada web-web di</li> </ul>	1 menit

	<p>internet</p> <p>➤ <b>(Menanya)→ sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan siswa untuk berdiskusi dengan sesama teman mengenai unsur-unsur multimedia berdasarkan hasil pengamatan</li> <li>• Siswa membuat rangkuman materi unsur-unsur multimedia dan berdiskusi dengan guru jika ada materi yang belum jelas</li> </ul>	
	<p><b>3. Mengumpulkan data(Mengumpulkan Informasi)→ sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mencari contoh unsur-unsur multimedia di internet.</li> <li>• Siswa mencari unsur-unsur multimedia dan mengelompokkan sesuai unsur-unsur multimedia yang ada.</li> </ul>	1 menit
	<p><b>4. Pembuktian (Menalar) →sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk membuat halaman web dengan menambahkan unsur-unsur multimedia yang ada.</li> <li>• Siswa menerapkan pembuatan halaman web dengan menambahkan unsur-unsur multimedia yang ada.</li> </ul>	2 menit
	<p><b>5. Menarik kesimpulan/generalisasi(Mengkomunikasi)→sintak Model Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menugaskan siswa untuk menyelesaikan dan menyajikan contoh halaman web yang sudah dibuat dengan menambahkan unsur-unsur multimedia</li> <li>• Siswa membuat bahan presentasi tentang contoh halaman web yang sudah dibuat dengan menambahkan unsur-unsur multimedia</li> <li>• Siswa menyajikan dan menyelesaikan contoh halaman web yang sudah dibuat dengan menambahkan unsur-unsur multimedia</li> <li>• Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi.</li> <li>• Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru.</li> <li>• Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.</li> </ul>	2 menit
Penutup	<p><b>Rangkuman, refleksi, tes, dan tindak lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guru:</b> memberi kesempatan ke siswa untuk menyampaikan rangkuman/simpulan.</li> </ul>	2 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Guru:</b> memberi kesempatan ke siswa untuk menyampaikan refleksi</li> <li>• <b>Guru</b> membantu siswa untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi.</li> </ul>	
--	--	--

## G. ALAT/BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat : Pensil, Bolpoin, penghapus, Komputer
2. Bahan : -
3. Media : Laptop, LCD, Buku sumber, Internet.

## H. SUMBER BELAJAR

1. Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
2. Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta
3. <https://freesiswa.blogspot.com/2021/08/unsur-unsur-multimedia-unsur-unsur-dari.html>
4. <https://socs.binus.ac.id/2018/12/26/elemen-elemen-multimedia/> diakses 31 Juli 2021
5. <https://ariefimam2.wordpress.com/2012/11/11/unsur-unsur-multimedia/> diakses 31 Juli 2021

## I. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGYAAN

1. Teknik Penilaian: pengamatan, tes tertulis, tes unjuk kerja
2. Prosedur Penilaian

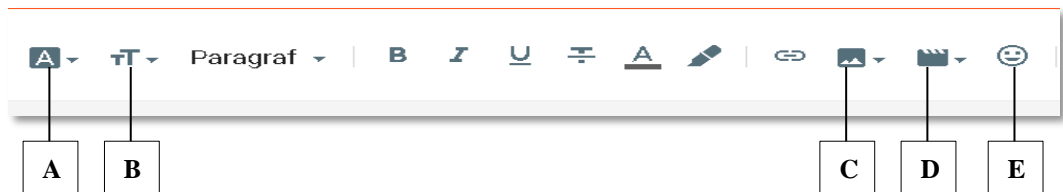
### a. Penilaian Ranah Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator IPK	Tingkat berfikir						Jenis Soal	Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.1 Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	<b>Memahami</b> cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.							Essay	1. Soal 1
	<b>Menerapkan</b> cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.								2. Soal 2
4.1 Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif	<b>Menunjukkan</b> image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.								3. Soal 3

Kompetensi Dasar	Indikator IPK	Tingkat berfikir						Jenis Soal	Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
berbasis halaman web dan media interaktif	<b>Menjelaskan</b> image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.								4. Soal 4
	<b>Menggabungkan</b> image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.								5. Soal 5

## Soal

1. Perhatikan Gambar Berikut !



Jelaskan fungsi tool yang ditunjukkan oleh huruf A dan B ?

2. Perhatikan langkah-langkah berikut !

- Sisipkan gambar
- Upload dari komputer
- Pilih file
- Klik Open
- Klik Pilih

Urutkan langkah-langkah yang tepat untuk memasukkan gambar ke dalam blog dari data di atas !

- Salah satu cara untuk memasukkan unsur Animasi teks ke dalam blog maka digunakan tag HTML. Tuliskan Tag HTML tersebut !
- Apa yang membedakan unsur Animasi dengan unsur Video, jelaskan !
- Untuk menambahkan file Audio ke dalam blog diperlukan fitur embed yang disediakan oleh web penyedia lagu, musik dan audio. Tuliskan Bentuk umum perintah HTML embed audio !

## Kunci Jawaban

No	Kunci Jawaban	Skor
1	A = Tool untuk memasukkan gambar ke dalam blog B = Tool untuk memasukkan video ke dalam blog	0 sd 4
2	Langkah untuk memasukkan gambar ke Blog a. Sisipkan gambar b. Upload dari komputer c. Pilih file d. Klik Open e. Klik Pilih	0 sd 4
3	tag <marquee> ..... </marquee>	0 sd 4
4	Animasi = Animasi merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat Video = Video merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar-gambar dan bergerak dengan sangat cepat secara berurutan	0 sd 4
5	<iframe src="http://alamatweb.com" style="border: 0; height: 60px; margin: 0; overflow: hidden; width: 530px;"> </iframe>	0 sd 4

Rumus pengolahan Nilai adalah  $Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{2} \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$

## Rubrik Penilaian Ranah Pengetahuan

No	Soal	Skor			
		0	2	3	4
1.	Soal 1	Sama sekali tidak dapat menjelaskan	Dapat menjelaskan sebagian kecil	Dapat menjelaskan sebagian besar	Dapat menjelaskan dengan sangat tepat, singkat dan mudah dimengerti
2.	Soal 2	Sama sekali tidak dapat menyebutkan / tidak benar	Dapat menyebutkan <50% jawaban dengan benar	Dapat menjelaskan <80% dengan benar	Dapat menyebutkan dengan sangat tepat.
3.	Soal 3	Sama sekali tidak dapat menjelaskan	Dapat menjelaskan <50% jawaban dengan benar	Dapat menjelaskan <80% dengan benar	Dapat menjelaskan 100% jawaban dengan sangat tepat.
4.	Soal 4	Sama sekali tidak dapat menjelaskan	Dapat menjelaskan < 50% jawaban dengan benar	Dapat menjelaskan < 80% dengan benar	Dapat menjelaskan 100% jawaban dengan sangat tepat.
5.	Soal 5	Sama sekali tidak dapat menjelaskan	Dapat menjelaskan < 50% jawaban dengan benar	Dapat menjelaskan < 80% dengan benar	Dapat menjelaskan 100% jawaban dengan sangat tepat.

### Skor tes Tulis:

<b>(Total skor) / Jumlah soal x 10</b>	<b>= Nilai Akhir</b>
--	----------------------

## Lembar Penilaian Tes Tulis

No	Nama siswa	Nomor Soal				Nilai akhir (jumlah / 2 x 10)
		1	2	3	4	
1	A	4	4	4	3	75
2	B	4	3	4	4	75
3	C	4	4	4	4	100
4	D	3	4	4	3	70
5	E	3	4	3	3	65

### b. Penilaian Ranah Keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor (Jml x 5)	Kompeten/ Belum Kompeten
		isi / Pesan	desain	kelancaran	penampilan	keaktifan		
1	A	3	4	2	3	4	80	K
2	B	4	3	4	4	3	90	K
3	C	3	2	3	2	4	70	BK
...								

Indikator penilaian keterampilan :

#### 1) Isi / Pesan

1. Sangat baik (4) = Pesan tersampaikan sesuai permintaan
2. Baik (3) = Pesan tersampaikan sesuai permintaan dengan perubahan
3. Cukup (2) = Pesan kurang sesuai dengan permintaan
4. Kurang(1) = Pesan yang disampaikan berbeda dengan permintaan

#### 2) Desain

1. Sangat baik (4) = Desain memenuhi semua prinsip multimedia
2. Baik (3) = Desain memenuhi sebagian besar prinsip multimedia
3. Cukup (2) = Desain memenuhi sebagian kecil prinsip multimedia
4. Kurang(1) = Desain tidak memenuhi semua prinsip multimedia

#### 3) Kelancaran

1. Sangat baik (4) = Pesan disampaikan dengan lancar
2. Baik (3) = Pesan disampaikan dengan terbata-bata
3. Cukup (2) = sebagian pesan disampaikan dengan membaca
4. Kurang(1) = seluruh pesan dibacakan

#### 4) Penampilan

1. Sangat baik (4) = Sikap dan postur tubuh sesuai, suara jelas dan lantang dan dapat menarik perhatian audiens
2. Baik (3) = Sikap dan postur cukup baik, suara jelas, kurang menarik perhatian audiens
3. Cukup (2) = Sikap dan postur cukup baik, suara kurang jelas
4. Kurang(1) = Sikap dan postur tubuh kurang baik, suara pelan dan tidak jelas

#### 5) Keaktifan

1. Sangat baik (4) = Aktif memperhatikan, menyampaikan dan menjawab pertanyaan



2. Baik (3) = Aktif memperhatikan, menyampaikan atau menjawab pertanyaan
3. Cukup (2) = Aktif memperhatikan, tidak aktif menyampaikan atau menjawab pertanyaan
4. Kurang(1) = Tidak Aktif memperhatikan, menyampaikan dan menjawab pertanyaan

**Skor:**

$\frac{(\text{Isi} + \text{desain} + \text{kelancaran} + \text{penampilan} + \text{keaktifan}) \times 5}{5}$	$= \text{Skor Praktikum}$
--	---------------------------

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan:

- a. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB).
- b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar siswa sudah mencapai KKB, tetapi siswa belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.

Mengetahui  
Kepala SMKN 2 Purwokerto

**Drs. Bambang Saptono**  
NIP. 19650511 199203 1 008

Purwokerto, 12 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Tuduh Sulistowo, S.Kom**  
NIP. 19790502 200903 1 008

## **LAMPIRAN 1. MATERI UNSUR-UNSUR MULTIMEDIA**

<https://freesiswa.blogspot.com/2021/08/unsur-unsur-multimedia-unsur-unsur-dari.html>

## **LAMPIRAN 2. JOBSHEET PRAKTIKUM**

<https://freesiswa.blogspot.com/2022/01/tugas-praktikum-unsur-unsur-multimedia.html>