

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	C-3. Desain Media Interaktif	Satuan Pendidikan	SMK Negeri 1 Sampit
Kelas/Semester	XII MM 1 & 2 / Ganjil	Guru Mata Pelajaran	Gusti Rahmadi, S.Kom
Alokasi Waktu	26 JP × 45 menit	Tahun Pelajaran	2021 / 2022
Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	KD 3	KD 4	
	3.1 Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	4.1 Mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	
	IPK 3	IPK 4	
	3.1.1 Mengkonsepkan definisi dan manfaat Multimedia Interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 3.1.2 Mengklasifikasikan tools Multimedia Interaktif dan penggunaannya	4.1.1 Mengaplikasikan berbagai jenis konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 4.1.2 Menggambarkan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	
Tujuan Pembelajaran	3.1 Setelah menyimak paparan guru, peserta didik mampu mengkonsepkan definisi dan manfaat multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, serta mengklasifikasikan tools multimedia interaktif dan penggunaannya dengan tepat	4.1 Melalui diskusi kelompok dan presentasi peserta didik mampu mengaplikasikan dan menggambarkan berbagai jenis konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif secara terampil	
Materi Pembelajaran	Konsep Multimedia Interaktif (Definisi Multimedia Interaktif, Manfaat Multimedia Interaktif, Tools dan penggunaannya)		
Model: <i>Discovery learning</i>	KEGIATAN PENDAHULUAN		
Produk: Kreasi seni digital yang dapat ditampilkan dalam format running movie atau media interaktif lainnya	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru Membuka kelas dengan menanyakan keadaan peserta didik melalui Google Meet. (ICT) ✓ Guru Mengingatkan peserta didik untuk berdoa (PPK) sebelum memulai pembelajaran. ✓ Guru Memeriksa kehadiran peserta didik melalui daftar hadir online di aplikasi e-absensi.(ICT) ✓ Guru Mengecek jumlah siswa yang dapat aktif dalam pembelajaran daring. ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi materi yang akan dipelajari. ✓ Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>) (TPACK) 		
Deskripsi: Produk tersebut berupa media interaktif dalam bentuk video atau animasi	KEGIATAN INTI		
Alat: HP / Laptop / Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stimulation <i>Mengamati:</i> Peserta didik mengamati video yang berhubungan dengan <i>Konsep Multimedia Interaktif</i> di youtube melalui link yang dikirim melalui WA Group 2) Problem Statement <i>Menanya:</i> Peserta didik termotivasi untuk mengajukan pertanyaan tentang <i>Konsep Multimedia Interaktif</i> yang belum dipahami dari video yang sudah diamati 3) Data collection <i>Mengumpulkan informasi:</i> Peserta didik berupaya melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis tentang <i>Konsep Multimedia Interaktif</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Definisi dan manfaat Multimedia Interaktif ✓ Tools dan penggunaan Perangkat keras multimedia ✓ Tools dan penggunaan Perangkat lunak multimedia <i>Mengasosiasi/mengolah:</i> Peserta didik menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan. 4) Verification Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam bentuk tugas pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tugas Pengetahuan : Latihan soal dalam Google Form tentang Konsep Multimedia Interaktif Tugas ✓ Keterampilan : Membuat Kreasi seni digital yang dapat ditampilkan dalam format running movie atau media interaktif lainnya 5) Generalization <i>Mengomunikasikan:</i> Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengerjakan latihan soal dalam google form ✓ Mengupload tugas keterampilan ke google drive yang sudah dibagikan / share 		
Media: WA, Youtube, Google Form, Google Drive, Google Sites dan Internet.			
Sumber: Buku: Nurchayoh S.Kom, Rudi dan Lin Mulyati, S.Kom. 2019. Desain Media Interaktif Kelas XII/C3:QuantumBook.			
Asesmen:	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Sikap menggunakan teknik penilaian Observasi dari hasil rekaman pembelajaran daring di google meet. • Penilaian pengetahuan menggunakan teknik penilaian tes tertulis dengan bentuk penilaian soal pilihan ganda di Google Form • Penilaian keterampilan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja dengan bentuk penilaian penugasan. 		
	KEGIATAN PENUTUP		
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan tindak lanjut pertemuan yang akan datang dan memberikan refleksi dan umpan balik. ✓ Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang telah menunjukkan sikap proaktif. ✓ Guru menutup pembelajaran. 		