

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SMK NEGERI 1 SAMPIT
Mata Pelajaran	:	Desain Multimedia Interaktif
Kompetensi Keahlian	:	Multimedia
Kelas / Semester	:	XII / Ganjil
Tahun Pelajaran	:	2020/2021
Alokasi Waktu	:	30 menit (4x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif 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 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
3.5 Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	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 Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif	4.5.1 Menggunakan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
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

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui **Pendekatan STEAM** dan Model pembelajaran **Project Based Learning** dengan Metode **Full Daring** peserta didik mampu :

3.5 Pengetahuan

- 3.5.1 Peserta didik Mampu memahami image, animasi, audio, video ke dalam sajian multimedia interaktif secara mandiri/berkelompok dengan benar
- 3.5.2 Peserta didik Mampu menjelaskan image, animasi, audio, video ke dalam sajian multimedia interaktif secara mandiri/berkelompok dengan tepat

4.5 Keterampilan

- 4.5.1 Melalui praktikum peserta didik terampil dalam menggunakan image, animasi, audio, video ke dalam projek sajian multimedia interaktif sesuai panduan
- 4.5.2 Melalui praktikum peserta didik terampil dalam menggabungkan image, animasi, audio, video ke dalam projek sajian multimedia interaktif sesuai panduan

D. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN 1		
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa pada Google Meet 2. Guru memberi apersepsi tentang manfaat dari penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 3. Guru menjelaskan bahwa materi penggabungan image, animasi, audio, video adalah bagian dari tahapan projek pembuatan sajian multimedia interaktif.
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak presentasi dan video pembelajaran tentang unsur multimedia (image, animasi, audio, video) dan dapat mengakses materi di Google Classroom https://classroom.google.com/u/0/c/MTE4MDQyOTA0ODMx dan Youtube https://www.youtube.com/watch?v=r6axwVG5ahw (Teknologi) 2. Dengan tahapan ini diharapkan peserta didik mampu menganalisis dan menjelaskan secara benar tentang unsur multimedia yang terdiri dari teks, image, animasi, audio, video.

		<p>3. Peserta didik berdiskusi serta memberikan pertanyaan kritis melalui fasilitas chat Google Classroom atau Grup WA Kelas terkait materi yang telah diberikan.</p> <p>4. Peserta didik mengumpulkan dan mengamati secara langsung informasi (sains) dari berbagai sumber media yang berhubungan dengan materi pokok.</p> <p>5. Siswa mengolah data / informasi tentang konsep unsur multimedia (teks, image, animasi, audio, video) secara berkelompok yang berhubungan dengan proyek yang akan mereka buat.</p>
3	Penutup	<p>Melalui Google Meet/Classroom/WA/e-learning</p> <p>1. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran</p> <p>2. Guru memberi tugas/penilaian berkaitan dengan materi yang telah dibahas di Google Classroom</p> <p>3. Guru menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan motivasi untuk tetap belajar dan berdoa bersama., setelah itu mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen pada halaman http://s.id/e-absensi sebagai bukti telah mengikuti pembelajaran.</p>

PERTEMUAN 2		
1	Pendahuluan	<p>1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa pada Google Meet</p> <p>2. Guru memberi apersepsi tentang materi pokok pada Google Meet/Classroom</p> <p>3. Mereview materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya</p> <p>4. Guru memotivasi peserta didik agar mampu menuntaskan pembelajaran sehingga proyek yang dirancang dapat selesai tepat waktu.</p>
2	Inti	<p>1 Guru menayangkan presentasi/video tutorial lewat Google Meet kepada peserta didik tentang cara menggabungkan unsur multimedia image dan animasi pada Google Site. Materi dapat di akses pada halaman https://classroom.google.com/u/0/c/MTE4MDQyOTA00DMx</p> <p>2 Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait tayangan presentasi/video tutorial dari materi pokok</p>

		<p>3 Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang hal-hal yang berhubungan dengan unsur multimedia dan cara menggabungkannya.</p> <p>4 Guru menugaskan kepada Peserta didik mengeksplorasi penggabungan unsur multimedia image dan animasi pada Google Site sesuai projek yang telah dibuat secara berkelompok. (engginering)</p> <p>5 Peserta didik menyusun tata letak (art) komponen dari unsur multimedia yang terdapat pada Google Site, dengan memodifikasi ukuran objek yang sesuai dan proporsional (mathematic)</p>
3	Penutup	<p>Melalui Google Meet/Classroom/WA/e-learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran 2. Guru menginformasikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan motivasi untuk tetap belajar dan berdoa bersama., setelah itu mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen pada halaman http://s.id/e-absensi sebagai bukti telah mengikuti pembelajaran.

PERTEMUAN 3		
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa pada Google Meet 2. Guru memberi apersepsi tentang materi pokok pada Google Meet/Classroom 3. Mereview materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya 4. Guru memotivasi peserta didik agar mampu menuntaskan pembelajaran sehingga projek yang dirancang dapat selesai tepat waktu.
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1 Guru menayangkan presentasi/video tutorial lewat Google Meet kepada peserta didik tentang cara menggabungkan unsur multimedia audio dan video pada Google Site. Materi dapat di akses pada halaman https://classroom.google.com/u/0/c/MTE4MDQyOTA0ODMx 2 Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait tayangan presentasi/video tutorial dari materi pokok

		<p>3 Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tentang hal-hal yang berhubungan dengan unsur multimedia dan cara menggabungkannya.</p> <p>4 Guru menugaskan kepada Peserta didik mengeksplorasi penggabungan unsur multimedia audio dan video pada Google Site sesuai projek yang telah dibuat secara berkelompok. (engginering)</p> <p>5 Peserta didik menyusun tata letak (art) komponen dari unsur multimedia yang terdapat pada Google Site dengan memodifikasi ukuran objek yang sesuai dan proporsional (mathematic)</p>
3	Penutup	<p>Melalui Google Meet/Classroom/WA/e-learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran 2. Guru menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya peserta didik akan presentasi projek media interaktif halaman web secara berkelompok. 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan motivasi untuk tetap belajar dan berdoa bersama., setelah itu mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen pada halaman http://s.id/e-absensi sebagai bukti telah mengikuti pembelajaran.

PERTEMUAN 4		
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa pada Google Meet 2. Guru memberi apersepsi tentang materi pokok pada Google Meet/Classroom 3. Mereview materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya 4. Guru memotivasi peserta didik agar percaya diri dalam mempresentasikan projek media interaktif yang telah mereka buat secara berkelompok
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok menyajikan projek melalui Video Confrence Google Meet dan mengupload (Technology) 2. Guru dan peserta didik memberi masukan terkait projek kelompok tertentu dengan berbicara langsung atau pada kolom komentar.

		3. Peserta didik mampu mengaitkan hasil evaluasi bersama guru kemudian mengimplementasikan saran dan kritik untuk menyempurnakan proyek yang telah dibuat.
3	Penutup	<p>Melalui Google Meet/Classroom/WA/e-learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran 2. Memberikan waktu tambahan pengumpulan kepada peserta didik untuk memperbaiki proyek berdasarkan hasil evaluasi bersama. 3. Guru memberi tugas/penilaian berkaitan dengan keseluruhan materi yang telah dibahas menggunakan google form. 4. Guru menginformasikan secara singkat materi yang akan dipelajari di pertemuan selanjutya. 5. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan motivasi untuk tetap belajar dan berdoa bersama., setelah itu mempersilahkan peserta didik untuk mengisi absen pada halaman http://s.id/e-absensi sebagai bukti telah mengikuti pembelajaran.

E. Media Pembelajaran

1. Materi menggabungkan unsur multimedia
2. Video Tutorial menggabungkan unsur multimedia

F. Alat

Smartphone, Laptop

G. Sumber Belajar

1. <https://classroom.google.com/u/0/c/MTE4MDQyOTA0ODMx>
2. www.youtube.com

H. Penilaian

1. Sikap : Jurnal, Absensi
2. Pengetahuan : Tes Tulis, Pilihan Ganda, Penugasan
3. Keterampilan : Proses/Kinerja, Produk/Portofolio, Proyek

I. Program Remedial

1. Memberi tugas berupa kuis
2. Penugasan pada komponen proyek yang kurang *secara individu/kelompok*

J. Program Pengayaan

Berdasarkan hasil penilaian, bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar maka diberikan pendalaman materi antara lain menyimak video pembelajaran yang lebih kompleks dari sebelumnya, penugasan dengan tingkatan yang lebih tinggi.

Mengetahui ,
Wakasek Kurikulum

Sampit, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

YULI NOORVIANI, ST. M.Cs
NIP. 19770717 200604 2 008

Gusti Rahmadi, S.Kom