

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DESAIN MEDIA INTERAKTIF**



Penyusun:

Fenty Niansari

NIM. 223153913369

TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

Kelas A

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU – DALJAB

2022

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMK Negeri 6 Kota Jambi
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XII/Ganjil
Mata Pelajaran	: Desain Media Interaktif
Topik	: Menerapkan teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif
Pertemuan Ke-	: 15 (Lima Belas)
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (2 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2022/2023

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora, dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menerapkan teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (Menganalisis C4)	3.8.1 Menganalisis teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (C4) 3.8.2 Mengevaluasi teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (C5)
4.8 Menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (P5)	4.8.1 Memodifikasi program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (P4) 4.8.2 Menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (P5)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui ceramah peserta didik diharapkan mampu menganalisis teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif dengan penuh semangat dan saling menghargai;
2. Melalui diskusi peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif dengan sikap amanah dan saling kerjasama;
3. Melalui demonstrasi peserta didik diharapkan mampu memodifikasi program (*coding*) pada multimedia interaktif dengan sikap tanggung jawab dan saling kerjasama;
4. Melalui praktik dilanjutkan presentasi peserta didik diharapkan mampu menggunakan program (*coding*) pada multimedia interaktif dengan penuh tanggung jawab dan saling membantu.

D. Materi Pembelajaran

Tema : Teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif

Sub Tema : - Menganalisis teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif
- Mengevaluasi teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif
- Memodifikasi program (*coding*) pada multimedia interaktif
- Menggunakan program (*coding*) pada multimedia interaktif

(Materi pembelajaran terlampir pada bahan ajar)

E. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

1. Model : *Project Based Learning (PjBL)*,
2. Pendekatan : *Scientific (5M)*,
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Demonstrasi, Praktik, dan Presentasi.

F. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat

- Laptop/PC,
- LCD Proyektor.

2. Bahan

- Modul buku paket desain media interaktif,
- LKPD teknik pemrograman (*coding*) pada multimedia interaktif
- Bolpoin,
- Buku tulis.

3. Media

- *Power Point*
- Video tutorial bahan ajar

<https://www.youtube.com/watch?v=dpj8botU5qU>

- *Google Chrome, Google Form dan Google Classroom,*
- Media pemutar video *VLC,*
- *Microsoft Word,*
- *Adobe Flash.*

4. Sumber Belajar

1. Asmoro, Siwi Widi. 2019. *Desain Media Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara
2. Anisya, Siti. 2020. *Buku Pendamping Desain Media Interaktif*. Jakarta Timur.
3. Muhardjo, Denny. 2022. *Menerapkan Teknik Pemrograman (coding) Pada Multimedia Interaktif*.
<https://denny.id/menerapkan-teknik-pemrograman-coding-pada-multimedia-interaktif-actionscript-3/>
4. SayaEca. 2020. *Cara Membuat Tombol ON OFF Musik Dalam Satu Tombol Menggunakan AS3*.
<https://www.youtube.com/watch?v=dpj8botU5qU>

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Guru	Peserta Didik	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Observasi/motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam untuk membuka kegiatan pembelajaran; • Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar, kerapian, dan kebersihan ruang kelas; • Meminta ketua kelas memimpin do'a; • Guru melakukan presensi, menyiapkan media, dan alat serta buku yang diperlukan; • Memotivasi peserta didik dengan memberikan nasihat untuk selalu rajin belajar dan semangat dalam mengikuti pembelajaran; 	<p>Observasi/motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dengan santun sesuai agama masing-masing; • Ketua kelas menjawab keadaan kelas bahwa kelas sudah siap dengan bahasa yang baik; • Berdo'a menurut agama masing-masing dengan penuh keyakinan dan disiplin; • Memperhatikan absensi guru dan menyampaikan jika ada siswa yang tidak hadir; • Menyimak dan memperhatikan nasihat, yang disampaikan dengan sopan dan penuh semangat; • Mengikuti gerakan <i>ice breaking</i> selama 5 menit dari awal sampai akhir dengan penuh semangat (TPACK/STEAM). 	15 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gerakan <i>ice breaking</i> berupa musik dan video gerakan (TPACK/STEAM). 		
	<p>Refleksi: Menanyakan kembali materi pertemuan sebelumnya mengenai mengevaluasi produk <i>web</i> dan memastikan peserta didik memahami materi sebelumnya dengan cara tanya jawab dengan peserta didik (HOTS).</p>	<p>Refleksi: Menjawab pertanyaan dari guru yang bersifat analisis terkait mengevaluasi produk <i>web</i> dengan baik, tertib, dan dengan sopan santun (HOTS).</p>	
	<p>Apersepsi: Mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan KI 1 dan KI 2.</p>	<p>Apersepsi: Menyimak dan memperhatikan apersepsi dengan sopan dan tertib.</p>	
	<p>Pemberian Acuan: Dengan media <i>power point</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran, materi pokok pembelajaran, LKPD dan instrument evaluasi (TPACK); • Menyampaikan strategi pembelajaran: model, pendekatan, metode pembelajaran (TPACK); 	<p>Pemberian Acuan: Dengan media <i>power point</i>;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak dan bersikap siap untuk menerima kegiatan pembelajaran (TPACK); • Menyimak dengan tenang dan dengan sikap sopan santun (TPACK); 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan referensi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Asmoro, Siwi Widi. 2019. <i>Desain Media Interaktif</i>. Jakarta: Bumi Aksara 2. Anisya, Siti. 2020. <i>Buku Pendamping Desain Media Interaktif</i>. Jakarta Timur. 3. Muhardjo, Denny. 2022. <i>Menerapkan Teknik Pemrograman (coding) Pada Multimedia Interaktif</i>. https://denny.id/menerapkan-teknik-pemrograman-coding-pada-multimedia-interaktif-actionscript-3/ 4. SayaEca. 2020. Cara Membuat Tombol ON OFF Musik Dalam Satu Tombol Menggunakan AS3. https://www.youtube.com/watch?v=dpj8botU5qU • Menyampaikan <i>pre test</i> dengan aplikasi <i>Google Form</i> dengan pertanyaan bersifat analisis (TPACK/HOTS). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hal-hal yang dianggap penting ke dalam buku dengan tidak gaduh, tertib dan sopan (TPACK); • Mengerjakan pertanyaan <i>pre test</i> yang bersifat analisis dengan menggunakan aplikasi <i>Google Form</i> dengan baik dan jujur (TPACK/HOTS). 	
Inti	1. Penentuan Pertanyaan Mendasar		50 Menit

	<p>Mengamati (M1): Dengan media <i>power point</i> dan video tutorial pembuatan media interaktif, guru memberikan penjelasan terkait analisis teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (TPACK).</p> <p>Menanya (M2): Guru melanjutkan kegiatan tanya jawab dengan pertanyaan bersifat analisis berkaitan dengan evaluasi teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (HOTS).</p>	<p>Mengamati (M1): Dengan media <i>power point</i> peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru terkait analisis teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif serta mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang dipelajari (TPACK).</p> <p>Menanya(M2): Peserta didik menjawab pertanyaan guru yang bersifat analisis mengenai evaluasi teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (HOTS).</p>	
2. Mendesain Perencanaan Proyek			
	<p>Menanya (M2): Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti terkait memodifikasi program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (HOTS).</p> <p>Mengumpulkan Informasi (M3):</p>	<p>Menanya (M2): Bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum dimengerti terkait memodifikasi program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (HOTS).</p> <p>Mengumpulkan Informasi (M3):</p>	

	<p>Guru mengarahkan untuk membagi kelompok kecil</p>	<p>Peserta didik mendengarkan pengarahan guru dengan sikap sopan dan santun.</p>	
3. Menyusun Jadwal			
	<p>Mengumpulkan Informasi (M3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang berisikan 4 orang; • Guru membagikan LKPD pertemuan hari ini terkait menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif, modul sebagai sumber belajar dan mengarahkan untuk menyiapkan laptop/PC, internet, dengan bantuan aplikasi <i>Google Chrome</i> dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD (TPACK/HOTS). <p>Mengolah (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan peserta didik untuk mempersiapkan praktik menggunakan program 	<p>Mengumpulkan Informasi (M3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati; • Melalui diskusi peserta didik mengerjakan LKPD terkait menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif berdasarkan sumber modul dan referensi lain yang sudah diberikan dengan menyiapkan laptop/PC, internet, dan bantuan aplikasi <i>Google Chrome</i> sesuai petunjuk kerja (TPACK/HOTS). <p>Mengolah (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan untuk praktik menggunakan program (<i>coding</i>) pada 	

	<p>(<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (TPACK);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan untuk melanjutkan diskusi; 	<p>multimedia interaktif (TPACK);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan kegiatan diskusi dengan baik dan sopan. 	<p>50 Menit</p>
<p>4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</p>			
	<p>Mengumpulkan informasi (M3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan peserta didik untuk membaca LKPD dan mempelajari video tutorial praktik menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif: https://www.youtube.com/watch?v=dpj8botU5qU (TPACK); • Guru membimbing jalannya diskusi; • Guru mengamati sikap peserta didik selama diskusi berlangsung; • Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk melanjutkan persiapan praktik. 	<p>Mengumpulkan informasi (M3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan diskusi peserta didik membaca LKPD dan mempelajari video tutorial praktik menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif: https://www.youtube.com/watch?v=dpj8botU5qU dengan sikap sopan dan santun (TPACK); • Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing dengan sikap sopan dan santun; • Peserta didik berdiskusi dengan saling bekerja sama, disiplin, dan tanggung jawab; • Peserta didik mempersiapkan praktik dengan tertib. 	

	<p>Mempraktikkan (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan persiapan penggunaan perangkat lunak dengan aplikasi <i>Adobe Flash</i> untuk mempraktikkan penggunaan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif (TPACK); • Guru mengarahkan untuk praktik dengan mempraktikkan langkah kerja yang ada pada LKPD dengan bantuan aplikasi <i>Adobe Flash</i> dan <i>Google Chrome</i> serta mendampingi peserta didik selama kegiatan praktik berlangsung (TPACK/STEAM); • Guru mengamati apakah peserta didik mengalami kejenuhan selama kegiatan praktik berlangsung. 	<p>Mempraktikkan (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyiapkan buku tulis, bolpoin, laptop/PC, dan <i>internet</i> yang telah disiapkan sebelumnya dengan sikap sopan dan santun (TPACK); • Peserta didik dengan berkelompok mempraktikkan langkah kerja yang ada dalam LKPD berkaitan dengan menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi <i>Adobe Flash</i> dan <i>Google Chrome</i> (TPACK/STEAM); • Peserta didik melakukan relaksasi jika mengalami kejenuhan. 	
--	--	---	--

5. Menguji Hasil	
<p>Mempraktikkan (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati jalannya praktik di setiap kelompok selama kegiatan praktik berlangsung dengan bantuan aplikasi <i>Adobe Flash</i> (TPACK); • Guru memfasilitasi tanya jawab antar kelompok; • Guru mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil praktik bagi kelompok yang sudah selesai. <p>Mengkomunikasikan (M5):</p> <p>Guru membimbing setiap kelompok untuk menampilkan hasil diskusi mengenai praktik menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi <i>Google Chrome</i> dan <i>Power Point</i> ke depan kelas</p>	<p>Mempraktikkan (M4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik mempraktikkan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi <i>Adobe Flash</i> dengan baik dan saling membantu (TPACK); • Setiap anggota kelompok menjawab pertanyaan dengan sopan santun dan tertib; • Peserta didik yang sudah selesai, mempersiapkan untuk presentasi hasil praktik ke depan kelas. <p>Mengkomunikasikan (M5):</p> <p>Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mengenai praktik mengenai praktik menggunakan program (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif dengan bantuan aplikasi <i>Google Chrome</i> dan <i>Power Point</i> ke depan kelas</p>

	menggunakan alat LCD proyektor (TPACK).	menggunakan alat LCD proyektor (TPACK).	
	6. Mengevaluasi Pengalaman		
	Mengkomunikasikan (M5): <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan soal <i>post test</i> materi pokok teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif berupa pertanyaan analisis menggunakan <i>Google Form</i> (HOTS dan TPACK); • Menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran mulai dari evaluasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan tertulis secara langsung (TPACK). 	Mengkomunikasikan (M5): <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan <i>post test</i> materi pokok teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif menggunakan <i>google form</i> dengan penuh semangat dan jujur (HOTS dan TPACK); • Peserta didik menyimak dan memperhatikan hasil evaluasi yang disampaikan dengan sopan dan santun (TPACK). 	
Penutup	Kesimpulan: <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk memberikan kesimpulan mengenai teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif; • Guru memberikan penguatan kesimpulan. 	Kesimpulan: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberikan kesimpulan pembelajaran mengenai teknik pemrograman (<i>coding</i>) pada multimedia interaktif; • Peserta didik mendengarkan mengenai 	15 Menit

		kesimpulan dengan baik dan santun.	
	<p>Refleksi:</p> <p>Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dengan membacakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dan guru saat pembelajaran dimulai sampai pembelajaran berakhir.</p>	<p>Refleksi:</p> <p>Peserta didik memperhatikan hasil evaluasi yang disampaikan oleh guru dengan tertib dan sopan.</p>	
	<p>Program Tindak Lanjut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya; • Memberikan soal remidi untuk dikerjakan di rumah melalui <i>Google Classroom</i> (HOTS dan TPACK). 	<p>Program Tindak Lanjut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan informasi yang disampaikan guru dengan tertib dan sopan; • Mengunduh file soal yang diberikan oleh guru melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> (HOTS dan TPACK). 	
	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a; • Mengucapkan salam. 	<p>Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdo'a sesuai agama dan keyakinan masing-masing; • Menjawab salam. 	

H. Penilaian

No.	Aspek Sikap	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Sikap	Observasi	Lembar kerja observasi kerja kelompok
2.	Pengetahuan	Tes Tertulis	Soal Objektif
3.	Keterampilan	Penilaian unjuk kerja	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

I. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

1. Pengayaan

Peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM diberikan tugas lanjutan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM dapat membantu temannya yang belum mencapai nilai KKM.

2. Standart

Peserta didik yang memiliki nilai KKM diberikan tugas lanjutan untuk memberi penguatan pengetahuan dan keterampilan.

3. Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang nilainya masih di bawah KKM berupa tugas lanjutan untuk meningkatkan nilai siswa agar mencapai KKM.

Jambi, 22 September 2022

Mengetahui,
Kepala SMKN 6 Kota Jambi

Guru Mapel
Kompetensi Keahlian Multimedia

Endra Gunawan, M.Pd
NIP. 19730911 199601 1 001

Fenty Niansari, S.Kom