

**SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : XII

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 tahu 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.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya					
1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam					
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami konsep multimedia interaktif	<b>Konsep Multimedia Interaktif</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Definisi Multimedia Interaktif</li><li>Manfaat Multimedia Interaktif</li><li>Tools penggunaannya</li></ul>	<b>Mengamati</b> Berbagai multimedia interaktif dalam kehidupan sehari-hari  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan manfaat multimedia interaktif</li><li>Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia interaktif</li></ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi tools multimedia interaktif</li></ul>	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia interaktif  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
4.1. Menyajikan pelbagai jenis multimedia interaktif					

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
		<p><b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan definisi dan manfaat multimedia interaktif</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pengamatan berbagai media interaktif dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.2. Menerapkan storyboard dalam multimedia interaktif  4.2. Menyajikan hasil pembuatan storyboard multimedia interaktif	<p><b>Storyboard</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flowchart</li> <li>• Struktur Linier</li> <li>• Struktur Hierarchical</li> <li>• Struktur Non-Linier</li> <li>• Struktur Composite</li> <li>• Komponen Storyboard</li> <li>• Template Storyborad</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Berbagai contoh storyboard</p> <p><b>Menanya</b> • Mendiskusikan komponen Storyboard</p> <p><b>Eksperimen/Eksplorasi</b> • Mengeksplorasi struktur flowchart</p> <p><b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan komponen Storyboard</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan Storyboard</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang komponen Storyboard</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	12 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta  Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami prinsip-prinsip <i>desain user interface</i> pada multimedia interaktif  4.3. Menyajikan pembuatan <i>desain user interface</i> multimedia interaktif	<b>Desain User Interface</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan dan manfaat</li> <li>• Prinsip desain user interface</li> <li>• Interaksi Pengguna</li> <li>• Perancangan : template, menu, tombol</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Contoh desain user interface  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tujuan dan manfaat desain user interface</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi interaktif pengguna</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan tujuan dan manfaat desain user interface  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi desain user interface	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang interaksi pengguna  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	12 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.4. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman  4.4. Menyajikan hasil pengoperasian aplikasi multimedia berbasis halaman	<b>Pengenalan Aplikasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi-fungsi aplikasi</li> <li>• Halaman/Slide</li> <li>• Theme</li> <li>• Transitions</li> <li>• WordArt dan Shape</li> <li>• Animasi</li> <li>• Slide View</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Antarmuka Aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengoperasi aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan fungsi-fungsi tool aplikasi	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah penggunaan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	16 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>multimedia interaktif berbasis halaman</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman</p>	<p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.5. Memahami cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif</p> <p>4.5. Menyajikan hasil penggabungan unsur – unsur multimedia dalam produk multimedia interaktif</p>	<p><b>Unsur-unsur multimedia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan Image</li> <li>• Menambahkan Animasi</li> <li>• Menambahkan Audio</li> <li>• Menambahkan Video</li> <li>• Menambahkan Object</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Berbagai unsur multimedia</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang unsur multimedia dan cara menggabungkannya</li> </ul> <p><b>Eksperimen/Eksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi penggabungan unsur media</li> </ul> <p><b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang unsur multimedia dan cara menggabungkannya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi tentang unsur multimedia dan cara menggabungkannya</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah penggabungan unsur media dalam produk multimedia interaktif</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	12 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman  4.6. Mencipta produk multimedia interaktif.	<b>Pembuatan Produk Multimedia Interaktif berbasis halaman</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan</li> <li>• Pembuatan</li> <li>• Pengujian</li> <li>• Publishing</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Contoh produk multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Mengkomunikasikan</b> Hasil pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	20 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.7. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu  4.7. Merencanakan dan menggunakan bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia yang efektif dan interaktif	<b>Pengenalan Aplikasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi-fungsi tool aplikasi</li> <li>• Menggambar dan bekerja dengan warna</li> <li>• Teks</li> <li>• Animasi berubah bentuk</li> <li>• Object</li> <li>• Layer</li> <li>• Symbol</li> <li>• Graphic</li> <li>• Movie Clip</li> <li>• Button</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Antarmuka Aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengoperasi aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu</li> </ul> <b>Asosiasi</b>	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah penggunaan aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b>	16 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membuat kesimpulan fungsi-fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi fungsi tool aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.8. Menerapkan pemrograman pada produk multimedia interaktif  4.8. Menyajikan hasil pemrograman pada produk multimedia interaktif	<b>Dasar Action Script</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actions Panel</li> <li>• Operators</li> <li>• Actions</li> <li>• Objects</li> <li>• Properties</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Hasil pemrograman pada produk multimedia interaktif</p> <p><b>Menanya</b> • Mendiskusikan jenis <i>action script</i></p> <p><b>Eksperimen/Eksplorasi</b> • Mengexplorasi <i>action script</i></p> <p><b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan jenis-jenis <i>action script</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pemrograman <i>action script</i></p>	<p><b>Tugas</b> Membuat penggunaan <i>action script</i></p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b> • Hasil kerja mandiri/kelompok</p> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	16 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.9. Memahami mekanisme pengolahan data pada produk multimedia interaktif  4.9. Menyajikan hasil pengolahan data pada produk multimedia interaktif	<b>Pengolahan Data</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerja dengan input text</li> <li>• Bekerja dengan Dynamic text</li> <li>• Action Script Pengolahan Data</li> <li>• Penanganan Form</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Contoh berbagai pengolahan data pada produk multimedia <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tentang pengolahan data pada produk multimedia</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengolahan data pada produk multimedia</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan cara pengolahan data pada produk multimedia <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pengolahan data pada produk multimedia	<b>Tugas</b> Membuat pengolahan data pada produk multimedia  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	16 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.10. Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis waktu  4.10. Mencipta produk multimedia interaktif berbasis waktu	<b>Pembuatan Produk Multimedia Interaktif</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan</li> <li>• Pembuatan</li> <li>• Pengujian</li> <li>• Publishing</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Contoh produk multimedia interaktif berbasis waktu  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis waktu</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan produk multimedia interaktif berbasis waktu</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan tahapan pembuatan produk multimedia interaktif berbasis waktu	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah tentang pembuatan produk multimedia interaktif berbasis halaman  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	16 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Mengkomunikasikan</b> Hasil pembuatan produk multimedia interaktif berbasis waktu	<b>Bahan Presentasi</b> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda		
3.11. Menerapkan pengemasan produk multimedia interaktif  4.10. Menyajikan hasil pengemasan produk multimedia interaktif	<b>Pengemasan Produk</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Sampul/Cover</li> <li>• Desain Kemasan</li> <li>• Pencetakan</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Contoh kemasan produk multimedia interaktif  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan desain kemasan produk multimedia interaktif</li> </ul> <b>Eksperimen/Eksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan desain kemasan produk multimedia interaktif</li> </ul> <b>Asosiasi</b> Membuat kesimpulan desain kemasan produk multimedia interaktif  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pengemasan produk multimedia interaktif	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah pengemasan produk multimedia interaktif  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta