

KISI-KISI TES TERTULIS (UTS)

Nama Sekolah : SMK Wijaya Putra
 Kelas / Semester : XII/ Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2023/2024
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif
 Penilaian : Ujian Tengah Semester Ganjil
 Alokasi Waktu : 120 Menit

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Sumber Belajar
1	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Konsep Multimedia Interaktif	Siswa mampu menguraikan konsep dasar multimedia	C2	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
2	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Macam-Macam Multimedia Interaktif	Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam multimedia interaktif	C1	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
3	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Tujuan Dan Manfaat Desain User Interface	Siswa mampu menentukan Tujuan dari Desain User Interface	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
4	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Tujuan Dan Manfaat Desain User Interface	Siswa mampu menentukan Tujuan dari Desain User Interface	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Sumber Belajar
5	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Manfaat Multimedia Interaktif	Siswa mampu mengidentifikasi manfaat multimedia interaktif	C1	<i>True-False</i> (Benar-Salah)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
6	Memahami (desain/ perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Struktur Navigasi	Siswa mampu mengidentifikasi jenis Struktur Navigasi multimedia interaktif	C1	<i>True-False</i> (Benar-Salah)	https://denny.id/plugin/article/view/22/perancangan-multimedia-interaktif-struktur-navigasi-dan-flowchart
7	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Desain User Interface	Siswa mampu menentukan tipe antarmuka yang digunakan dalam aplikasi multimedia pembelajaran interaktif	C3	<i>True-False</i> (Benar-Salah)	https://drive.google.com/drive/folders/12Vm0PXTY6vXzuT128207HFi5LiRWXnBFV2Xz8LDyf0WBIHGQJsdKJvwA_OIfUyvPxGhzGu6M
8	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Prinsip Desain User Interface	Siswa mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar dalam pembuatan User Interface sebuah aplikasi bagi pengguna	C1	<i>Matching test</i> (menjodohkan)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
9	Memahami (desain/ perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Flowchart Multimedia Interaktif	Siswa mampu menentukan flowchart multimedia interaktif	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	https://denny.id/plugin/article/view/22/perancangan-multimedia-interaktif-struktur-navigasi-dan-flowchart

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Sumber Belajar
10	Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Pengenalan Aplikasi Unity Hub	Siswa mampu menentukan jenis aplikasi multimedia	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
11	Memahami (desain/ perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	Siswa mampu menjelaskan tahapan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	C1	Essay (Pertanyaan Terstruktur)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
12	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Prosedur Perancangan Interface	Siswa mampu menguraikan Prosedur Perancangan User Interface	C2	Essay (Pertanyaan Terstruktur)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
13	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Model-Model Format Sajian Multimedia Interaktif	Siswa mampu menentukan model format sajian multimedia	C3	<i>Fill-in test</i> (test isian)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
14	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Jenis multimedia interaktif	Siswa mampu menentukan contoh multimedia interaktif.	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
15	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Pembuatan Augmented Reality	Siswa mampu menentukan tujuan pembuatan aplikasi augmented reality	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Sumber Belajar
16	Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Dasar Unity (membuat game)	Siswa mampu menentukan aplikasi pembuatan game.	C3	<i>Fill-in test</i> (test isian)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
17	Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Pengenalan interface unity	Siswa mampu mengenal interface unity secara umum dari masing-masing <i>window</i>	C3	<i>Matching test</i> (menjodohkan)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
18	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Model-Model Format Sajian Multimedia Interaktif	Siswa mampu menentukan model-model format sajian multimedia interaktif	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
19	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	Desain User Interface	Siswa mampu menentukan jenis antarmuka yang digunakan dalam aplikasi multimedia pembelajaran interaktif	C3	<i>Multiple Choice</i> (pilihan ganda)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud
20	Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	Pengenalan Fungsi-Fungsi <i>Tools-Tools</i> atau Fitur-Fitur aplikasi	Siswa mampu mengaitkan Fungsi-Fungsi <i>Tools-Tools</i> atau Fitur-Fitur aplikasi	C3	<i>Matching test</i> (menjodohkan)	Desain Media Interaktif SMK/MAK Jilid 2, Kemdikbud

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sugeng, S. Pd., M. Si.

Surabaya, 14 September 2023
Guru Mata Pelajaran



Karin Alkaseno, S. Kom

Sekilas Info :

LEVEL KOGNITIF					
MENINGAT (C1)	MEMAHAMI (C2)	MENERAPKAN (C3)	MENGANALISIS (C4)	MENGEVALUASI (C5)	MENCIPTAKAN (C6)
Menemukenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan Menarik kesimpulan Meringkas Mengembangkan Membuktikan Dll.	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dll	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi Membuat diagram Mendistribusikan Menganalisis Memilah-milah Menerima pendapat Dll.	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi Memutuskan Dll.	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengkategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan Menyimpulkan Membuat pola Dll.

Bentuk Soal	1. Soal Essay (Tes Uraian) - Pertanyaan Bebas - Pertanyaan Terbatas - Pertanyaan Terstruktur 2. Soal Objectif - <i>True - False</i> (benar - salah) - <i>Matching test</i> (menjodohkan) - <i>Fill-in test</i> (test isian) - <i>Multiple choice</i> (pilihan ganda)
-------------	--