

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK YAPALIS KRIAN
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Media Interaktif
Kelas/Semester	: XII/Gasal
Materi Pokok	: Desain Perancangan Alur Untuk Multimedia Interaktif
Alokasi Waktu	: 3 JP x 45 menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021

A. Kompetensi Inti

- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan 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 Teknik Komputer dan Jaringan. 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 Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
3.2 Memahami (desain /perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif (C2)	3.2.1 Menjelaskan penggunaan Flowchart dan Struktur Navigasi untuk perancangan alur Multimedia Interaktif (C2) 3.2.2 Menjelaskan teknik pembuatan Flowchart alur Multimedia Interaktif dan Struktur Navigasi (C2) 3.2.3 Mencontohkan Storyboard Multimedia Interaktif (C2)
4.2 Membuat (desain /perancangan alur) untuk	4.2.1 Membuat Flowchart Multimedia Interaktif (P2) 4.2.2 Menggunakan Struktur Navigasi (P2)

multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.(P2)	4.2.3 Membuat kembali Storyboard Multimedia Interaktif (P2)
--	---









C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui ceramah Peserta didik diharapkan mampu Menjelaskan penggunaan dan teknik pembuatan Flowchart dan Struktur Navigasi untuk perancangan alur Multimedia Interaktif dengan rasa tanggung jawab dan disiplin;
2. Melalui Demonstrasi Peserta didik diharapkan mampu Memberi Contoh Storyboard Multimedia Interaktif dengan tepat;
3. Melalui Praktek Peserta didik diharapkan mampu membuat Flowchart Multimedia Interaktif dengan tepat;
4. Melalui Praktek Peserta didik diharapkan mampu Menggunakan Struktur Navigasi yang tepat;
5. Melalui Praktek Peserta didik diharapkan mampu Membuat kembali Storyboard Multimedia Interaktif dengan tepat;

D. Materi Pembelajaran

1. Flowchart Multimedia Interaktif

Flowchart adalah bagian-bagian yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah –langkah penyelesaian suatu masalah

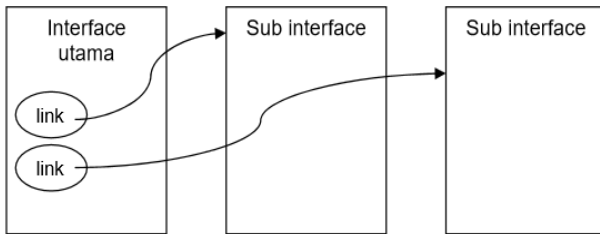
SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

- **START** : berisi instruksi untuk persiapan peralatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan masalah.
- **READ** : berisi instruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input .
- **PROCESS** : berisi kegiatan yang dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca .
- **WRITE** : berisi instruksi untuk merekam hasil kegiatan ke peralatan output .
- **END** : mengakhiri kegiatan pengolahan START



2. Struktur Navigasi

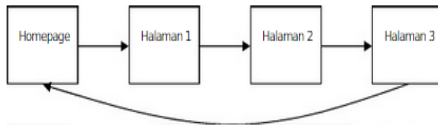
Penuntun alur aplikasi multimedia. Menggambarkan dengan jelas hubungan dan rantai kerja seluruh elemen yang akan digunakan dalam aplikasi.



• **JENIS STRUKTUR NAVIGASI**

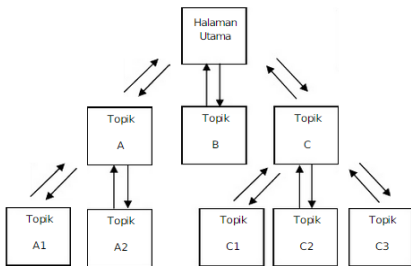
1. Linier

Navigasi yang dilakukan secara beruntun, sehingga pengguna melakukannya satu per satu secara berurutan



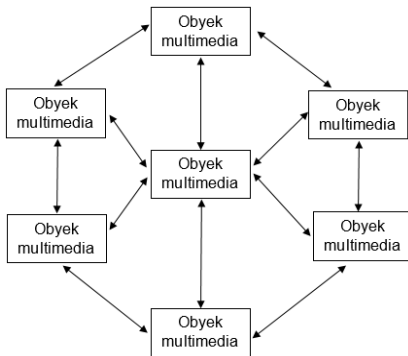
2. Hirarki

Navigasi cabang pohon, yang merupakan linier dengan percabangan



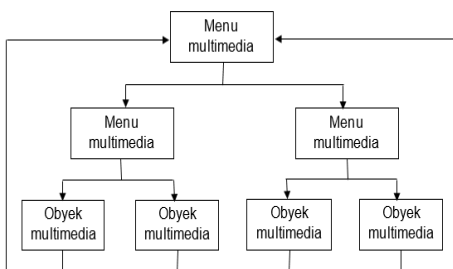
3. NonLinier(Jaringan)

Desain yang paling kompleks dengan banyak obyek dalam setiap arah pada setiap obyek dalam aplikasi multimedia



4. Kombinasi

Gabungan antara struktur linier dan menu, tidak ada batas untuk menyediakan banyak pilihan dengan menu utama dan sub menu yang ada

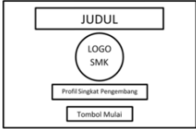
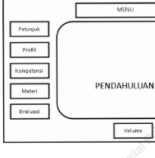


3. **Storyboard Multimedia Interaktif**

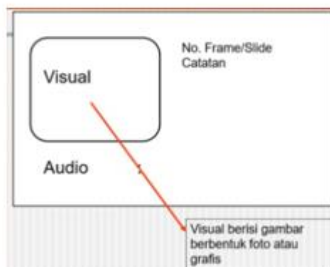
Storyboard adalah papan cerita, bentuknya menyerupai komik, dimana ada gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita, fungsinya untuk memvisualisasikan naskah / cerita. Selain memvisualisasikan

cerita, storyboard juga berguna untuk memastikan sebuah film bisa diedit dan tidak kekurangan gambar

Contoh Storybord Multimedia Interaktif :

Scene	Board/Desain	Naskah
1		<ul style="list-style-type: none"> Tampilan Scene 1 berisi judul program yang dikembangkan yaitu "Multimedia Pembelajaran untuk SMK Kelas X Semester 1",
		<ul style="list-style-type: none"> Terdapat logo SMK, data singkat pengembang (Nama dan NIS), serta tombol mulai. Tombol mulai digunakan untuk menuju ke halaman menu utama (Scene 2). Pada halaman ini terdapat suara latar Terdapat suara saat tombol diklik
2		<ul style="list-style-type: none"> Pada Scene 2 berisi pendahuluan dari materi dan tombol-tombol menu utama Tombol petunjuk untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan program Tombol profil untuk menuju ke halaman profil pengembang Tombol kompetensi untuk menuju ke halaman kompetensi yang berisi SK, KD, dan Indikator Tombol materi untuk menuju ke halaman menu materi-materi Tombol evaluasi untuk menuju ke halaman evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda

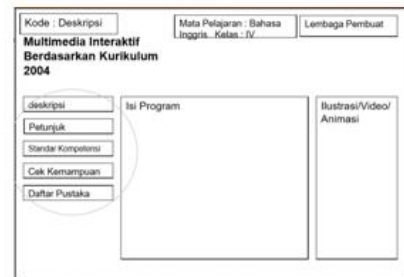
Jenis Format Storyboard



Storyboard Jenis Kartu



Storyboard Jenis Double Coloum



Storyboard Jenis Lanscape

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : *Ceramah, Demonstrasi, Praktek, Tanya Jawab, Penugasan*

F. Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Alat/Bahan
 - a. Personal Komputer/Laptop
 - b. Google Meeting
 - c. Google Classroom
 - d. Bahan PPT
 - e. Alat Tulis Lengkap (Pensil, Pengaris, Penghapus dan Kertas HVS putih)
2. Sumber Belajar
 - a. Buku "Desain Media Interaktif". BAB II, Haris Budiawan, S.Pd. Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia
 - b. Modul Pembelajaran Media Interaktif
 - c. Youtube Judul : Desain Media Interaktif - KD 3.2 Part 2 (Desain Untuk Multimedia Interaktif) <https://www.youtube.com/watch?v=qaftTz0Wwuk> diakses 30 April 2021
 - d. Youtube Judul : Desain Media Interaktif - KD 3.2 part 4 (Struktur Navigasi, Sotyboard & Komponen) <https://www.youtube.com/watch?v=WHJvgwdzShQ> diakses 30 April 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN					
No	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Media	Alokasi Waktu
		Guru	Peserta Didik		
1	Pendahuluan				
a	Persiapan / Koneksi	Guru menyiapkan perangkat dan koneksi untuk memasuki kelas maya	Peserta didik menyiapkan perangkat dan koneksi untuk proses pembelajaran daring	<ul style="list-style-type: none"> • WA Group • Google meet 	10 menit (Sinkron)
b	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun berada	Peserta didik menjawab salam guru		
c	Doa (Memulai pelajaran)	Guru meminta perwakilan siswa memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran.	Peserta didik berdoa dengan di pimpin Ketua Kelas/yang mewakili.		
d	Kehadiran	Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan menanyakan apakah ada yang tidak hadir pada pembelajaran hari ini.	Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan dengan hadir semua / ada yang tidak hadir.		
e	Apersepsi dan Motivasi	Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi mulai dari menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar dan mengaitkan materi pada kehidupan sehari-hari untuk masa depan peserta didik.	Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru.		
f	Tujuan Pembelajaran	Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk menstimulus agar peserta didik aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan nerespon pertanyaan dari guru dan secara aktif menyebutkan menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik.		
2	Kegiatan Inti				
a	Orientasi peserta didik pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Guru Membagai Kelompok. - Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara 	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.	<ul style="list-style-type: none"> • Google meet • PPT 	35 menit (Sinkron)

		kelompok. Tentang Desain Perancangan Alur Untuk Multimedia Interaktif.			
b	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah		
c	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Google Classroom WA Grup	85 menit (Asinkron)
d	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi via WA untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.		
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	Setiap kelompok melakukan presentasi dengan mengirim Video, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain		
3	Penutup				
a	Refleksi	Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan	Peserta didik terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi serta menyampaikan kesimpulan	Google Classroom WA Grup	10 menit (Asinkron)
b	Motivasi	Guru memberi kata2 bijak	Siswa mendengarkan		
c	Doa (Mengakhiri pelajaran)	Guru meminta perwakilan siswa memimpin do'a sebelum pembelajaran selesai.	Peserta didik berdoa dengan di pimpin Ketua Kelas/yang mewakili.		
d	Salam	Guru mengucapkan salam sebagai akhir pelajaran	Peserta didik menjawab salam guru		

H. Penilaian

No.	Ranah Penilaian	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Alur Untuk Multimedia Interaktif	Lembar Pengamatan	Pembelajaran sinkron dan asinkron
2.	Pengetahuan	Alur Untuk Multimedia Interaktif	Test Objektif	Saat pembelajaran asinkron
3.	Keterampilan	Portofolio Storybord Alur Untuk Multimedia Interaktif	Portofolio	Saat pembelajaran asinkron

I. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

a. Pengayaan

Diberikan kepada siswa yang nilainya sudah diatas KKM untuk menambah kepengetahuan dan ketrampilan siswa. Siswa dapat mendampingi teman sebangkunya dalam kelompok yang nilainya belum memenuhi KKM

b. Standart

Diberikan kepada siswa yang nilainya KKM untuk memberi penguatan pengetahuan dan ketrampilan siswa dengan memberikan tugas

c. Remedial

Diberikan kepada siswa yang nilainya masih dibawah KKM untuk meningkatkan nilai siswa agar mencapai KKM dengan memberikan tugas

Mengetahui,
Kepala SMK YAPALIS Krian,

Sidoarjo, April 2021

Guru Mata Pelajaran,

Drs. MUJIONO

AINUR ROZIQ, S.Kom