

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri Senduro
Tema	: Memahami perancangan navigasi untuk Desain Media Interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
Sub Tema	: Memahami jenis-jenis navigasi multimedia interaktif
Alokasi Waktu	: 10 Menit (1 X Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui penerapan model *discovery learning* yaitu diskusi dan praktik dalam materi ini diharapkan peserta didik mampu menjelaskan berbagai macam jenis navigasi multimedia interaktif dengan komunikatif dan bertanggung jawab

B. Materi Pembelajaran

➤ Jenis jenis navigasi multimedia interaktif

- Salah satu ciri multimedia interaktif adalah kemudahan navigasi. Sebuah aplikasi multimedia interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pengguna tidak akan kesulitan dalam mengoperasikannya, bahkan sampai bentuk tombol atau ikon pun harus dibuat sekomunikatif mungkin. Misalnya saat kursor berada di atas di teks/tombol yang memiliki *link* ke *interface* lain, maka kursor otomatis akan berubah menjadi ikon „tangan“, yang artinya menandakan bahwa pengguna dipersilakan mengklik bila ingin mengakses informasi yang ada di dalamnya.

Struktur navigasi digunakan sebagai penuntun alur sebuah aplikasi multimedia atau dapat pula dianalogikan sebagai diagram alur dalam perancangan bahasa pemrograman. Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan jelas hubungan dan rantai kerja seluruh elemen yang akan digunakan dalam aplikasi. Jenis struktur navigasi dikelompokkan menjadi 4 struktur yang berbeda yaitu

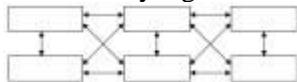
1. Linier

Merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita berurut. Biasanya struktur ini digunakan Multimedia Presentasi karena tidak menuntut keinteraksian tetapi hanya memerlukan keindahan dan kemudahan menampilkan data sebagai informasi



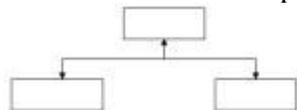
2. Non Linier

Struktur navigasi non linear (tidak berurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linear. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan yang dibuat pada struktur linear ini berbeda dengan percabangan pada struktur hierarki, karena pada percabangan non linear ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada master page dan slave page



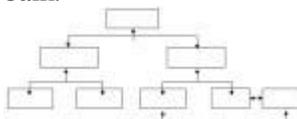
3. Hierarchy

Struktur navigasi hierarchi (bercabang) merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan criteria tertentu. Informasi pada halaman utama disebut parent dan informasi pada cabangnya disebut child.



4. Composite

Struktur Navigasi Composite (campuran) merupakan struktur gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Struktur ini disebut juga struktur navigasi bebas. Kelebihan dengan menggunakan struktur navigasi ini adalah suatu aplikasi mampu memberikan keterkaitan informasinya lebih baik.



C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (10 JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Kegiatan Awal / Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, melakukan presensi dan mempersiapkan media pembelajaran .(Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 2. Ketua kelas memimpin berdoa. (Penumbuhan karakter religious) 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru melakukan apersepsi tentang navigasi, multimedia interaktif dalam kehidupan sehari-hari 5. Guru menyampaikan garis besar materi dan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 	2 menit
<p>Stimulation</p> <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <p>Pengumpulan data (Data Collection)</p> <p>Pembuktian (Verification)</p> <p>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati beberapa tayangan contoh navigasi multimedia interaktif (penumbuhan karakter rasa ingin tahu) • Siswa memperhatikan beberapa tayangan contoh navigasi multimedia interaktif yang disajikan dengan cermat (penumbuhan karakter rasa ingin tahu) <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan navigasi untuk multimedia interaktif (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). • Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki dengan penuh tanggung jawab <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, masing masing kelompok 4 siswa • Siswa menyesuaikan tempat duduknya sesuai pembagian kelompok • Guru meminta siswa mendiskusikan navigasi untuk multimedia interaktif (menumbuhkan kecakapan abad 21, kolaborasi) • Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) dengan cermat dan bertanggungjawab (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi • Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan dengan berani dan bertanggungjawab <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan. (menumbuhkan karakter mandiri) • Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan 	6 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif)	
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan memberikan penguatan hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar. (menumbuhkan karakter religious) 	2 menit

D. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	- Observasi	- Lembar Observasi	Terlampir
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Tugas - Tes Formatif	
3.	Ketrampilan	- Kinerja	- Lembar Nilai	

2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami (desain /perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 4.2 Membuat (desain/ perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	3.2.1 Menjelaskan jenis jenis navigasi multimedia interaktif 3.2.2 Menggambarkan perancangan flow chart untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 3.2.3 Menjelaskan perancangan story board untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 4.2.1 Mendisain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 4.2.2 Mendesain perancanganstory board untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan	3.2.1 Mampu Menjelaskan jenis jenis navigasi multimedia interaktif 3.2.2.1Mampu menjelaskan pengertian flow chart 3.2.2.2 Mampu Menggambarkan perancangan flow chart untuk multimedia interaktif 3.2.3.1 Mampu Menjelaskan pengertian story board untuk multimedia interaktif 3.2.3.2Mampu menggambarkan perancangan story board untuk multimedia interaktif 4.2.1 Mampu Mendisain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 4.2.2 Mampu Mendesain perancanganstory board untuk multimedia interaktif berbasis halaman web	Pilihan Uraian	Soal terlampir

	media interaktif. 4.2.3 Mendemonstrasikan alur dan storyboard untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	4.2.3 Mampu Mendemonstrasikan alur dan storyboard untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.		
--	---	--	--	--

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui:
Kepala SMK Negeri Senduro

Lumajang, 3 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

Dr. HARIS LIFIATNO., S.H, M.Pd
NIP. 19640901 199412 1 001

BAMBANG KUSRIWANTO, S.Kom
NIP. 19750502 200903 1 002

LEMBAR KERJA SISWA 1
(Tugas Kelompok)

Mata Pelajaran	: Desain Media Interaktif
Kelas/ Semester	: XII / gasal
Kompetensi Dasar	: 3.2 Memahami (desain /perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 4.2 Membuat (desain/ perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
Materi Pokok	: • Navigasi multimedia interaktif

A. Tujuan

Melalui diskusi dan praktik peserta didik mampu:

1. Menjelaskan jenis jenis navigasi multimedia interaktif dengan komunikatif
2. Mendisain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan tanggung jawab
3. Mendemonstrasikan alur dan storyboard untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan mandiri

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Menjelaskan jenis jenis navigasi multimedia interaktif
- 4.2.1 Mendisain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

C. Alat/Bahan

Alat : Laptop, Speaker, Proyektor, LCD,
Bahan : Lembar Kerja Siswa

D. Petunjuk Pengerjaan/ Langkah Kerja

1. Amatilah contoh contoh navigasi untuk multimedia interaktif yang ditayangkan oleh guru
2. Diskusikan tentang navigasi, dari multimedia interaktif
3. Lakukanlah browsing atau pinjam buku di perpustakaan sebagai referensi

E. Hasil

Kesimpulan hasil diskusi kelompok

F. Rubrik Penilaian

LEMBAR NILAI PRESENTASI

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Penguasaan Materi				
2	Penyampaian Materi				
Jumlah Skor yang Diperoleh					

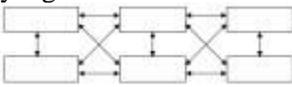
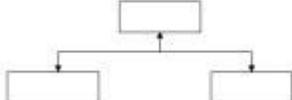
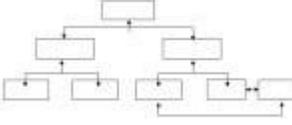
Rubrik untuk Tes Kinerja presentasi :

KATEGORI	4	3	2	1
Penguasaan Materi	Menguasai Materi dengan baik dan tersusun, tidak membaca buku/kutipan yang dipresentasikan	Menguasai materi tetapi masih membaca buku	Kurang menguasai materi dan presentasi tidak membaca buku	Tidak menguasai materi dan hanya membaca kutipan yang dipresentasikan
Sikap dalam penyampaian materi	Menggunakan tata bahasa yang benar serta menarik dalam presentasi	Tata bahasa yang digunakan kurang benar tetapi menarik dalam presentasi	Tata bahasa yang digunakan benar tetapi kurang menarik dalam presentasi	Tata bahasa yang digunakan kurang benar dan kurang menarik dalam presentasi

Pedoman Pengamatan pada saat Diskusi:

No.	Kriteria	A (91-100)	B (81-90)	C (71-80)	D (61-70)	E (51-60)
1.	Cara mengemukakan pendapat					
2.	Cara menerima pendapat					
3.	Ketepatan waktu					
4.	Ketepatan hasil					

Soal Uraian

I	Soal Uraian	Kunci Jawaban	Skor
1	Jelaskan jenis jenis navigasi pada multimedia interaktif!	<p>1. Linier Merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita berurut. Biasanya struktur ini digunakan Multimedia Presentasi karena tidak menuntut keinteraksian tetapi hanya memerlukan keindahan dan kemudahan menampilkan data sebagai informasi</p>  <p>2. Non Linier Struktur navigasi non linear (tidak berurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linear. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan yang dibuat pada struktur linear ini berbeda dengan percabangan pada struktur hierarki, karena pada percabangan non linear ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada master page dan slave page</p>  <p>3. Hierarchy Struktur navigasi hierarchi (bercabang) merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan criteria tertentu. Informasi pada halaman utama disebut parent dan informasi pada cabangnya disebut child.</p>  <p>4. Composite Struktur Navigasi Composite (campuran) merupakan struktur gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Struktur ini disebut juga struktur navigasi bebas. Kelebihan dengan menggunakan struktur navigasi ini adalah suatu aplikasi mampu memberikan keterkaitan informasinya lebih baik.</p> 	20

Nilai = $\frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$