

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
DESAIN MEDIA INTERAKTIF**



OLEH :
PULMIATI, S.Kom
(203153772858)

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
2020**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 5 Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif
Kelas/Semester : XII/5 (Ganjil)
Program Keahlian : Multimedia
Materi Pokok : Perancangan Alur Multimedia Interaktif Berbasis
Halaman Web
Pertemuan Ke : 3 (Tiga)
Alokasi Waktu : 13 x 45 menit
Tahun Pelajaran : 2020/2021

A. Kompetensi Inti

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya 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, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah 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.	3.2.1	Menjelaskan konsep perancangan alur Multimedia
		3.2.2	Menjelaskan konsep Flowchart pada tahap perancangan Multimedia Interaktif

		3.2.3	Menjelaskan konsep Storyboard pada perancangan alur multimedia interaktif
4.2.	Membuat desain / perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web.	4.2.1	Mengidentifikasi tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan
		4.2.2	Mengimplementasikan Flowchart dalam membuat Tahap Perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan
		4.2.3	Mengimplementasikan Storyboard dalam pembuatan Media Interaktif berbasis Halaman Web sesuai panduan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Scientific Approach, dan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran perancangan alur multimedia interaktif berbasis halaman web, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menyebutkan tahap – tahap perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Web secara runtut dengan sumber yang diberikan secara daring.
2. Membuat konsep Flowchart pada tahap Perancangan Multimedia Interaktif dengan baik dan sesuai dengan sumber yang diberikan secara daring.
3. Membuat konsep Storyboard pada Perancangan Multimedia Interaktif dengan teliti dari sumber yang diberikan secara daring.
4. Mengidentifikasi tahap perancangan Multimedia Interaktif dengan baik dan runtut dengan sumber yang diberikan secara daring
5. Mengimplementasikan Flowchart dalam Tahap Perancangan Multimedia Interaktif berbasis halaman web.dengan baik dari sumber yang diberikan secara daring.

6. Mengimplementasikan Storyboard dalam Tahap Perancangan Multimedia Interaktif berbasis halaman web dengan baik dari sumber yang diberikan secara daring.

E. Materi Pembelajaran

1. Tahap Tahap Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Web

Dalam mengembangkan Multimedia Interaktif terdapat 6 tahapan yaitu tahap konsep (concept), perencanaan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), uji coba (testing) dan distribusi (distribution)

2. Flowchart (Diagram alir)

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Dalam perancangan flowchart sebenarnya tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak (pasti). Hal ini didasari oleh flowchart (bagan alir) adalah sebuah gambaran dari hasil pemikiran dalam menganalisa suatu permasalahan dalam komputer. Karena setiap analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dan lainnya. Kendati begitu secara garis besar setiap perancangan flowchart selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu input, proses dan output.

3. Storyboard

Dokumen yang memuat instruksi untuk pemrograman, script audio, dan deskripsi detail element-elemen visual seperti teks, video, gambar dan animasi

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Problem Based Learning (PBL)
2. Metode : Penugasan, Diskusi
3. Strategi : Pendekatan Scientific Approach

A. Kegiatan Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
1		Pendahuluan (15')			
a	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 	Gogle Meet	1'
b	Doa (Memulai pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan 		1'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT	pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT		
c	Kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab “Hadir Pak” 	Gogle Meet	3’
d	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan cara memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari dan menunjukkan pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari dan untuk masa depan peserta didik; dengan gaya dialog 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha memahami penyampaian guru 		5’
		<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing dan membantu peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan agar anak-anak aktif untuk menentukan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dari guru dan secara aktif mereka menyebutkan tujuan pembelajaran sesuai dengan pemahaman peserta didik 		5’
2		Kegiatan Inti (505’)			
a	Orientasi peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru menayangkan slide presentasi pembuatan laporan perancangan media interaktif berbasis halaman web kepada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan tayangan pembuatan laporan perancangan media interaktif berbasis halaman web kepada peserta didik dari guru dengan antusias dan aktif mencatat informasi yang diperlukan sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari 	Share link pada Office 365	20’
b	Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok @ 5 orang, sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 5 Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membentuk grup sesuai dengan kelompok yang telah ditunjuk oleh guru dengan senang hati Peserta didik menyiapkan sumber belajar dengan 		10’

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		sumber belajar (e-book , referensi halaman web) yang mereka miliki sebagai media pembelajaran dalam diskusi	mandiri sesuai dengan perintah dari guru		
c.	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tugas kepada tiap anggota dalam kelompok sesuai dengan nomor peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mencatat tugas , dan mengikuti pembelajaran dengan tekun 	Office online	20'
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai media tahap tahap perancangan, flowchart dan storyboard media interaktif berbasis halaman web Guru meminta setiap kelompok untuk bekerjasama mendiskusikan perancangan media interaktif berbasis halaman web dengan penuh tanggung jawab Selama diskusi berlangsung, guru membimbing dan memantau jalannya diskusi masing-masing kelompok dan mengarahkan kelompok yang mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap anggota kelompok dengan mandiri menggali informasi yang berkaitan dengan media tahap tahap perancangan, flowchart dan storyboard media interaktif berbasis halaman web sesuai dengan tugas yang diberikan Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan semangat, bekerjasama, penuh tanggung jawab, dan tekun agar masalah yang diberikan oleh guru bisa diselesaikan Peserta didik aktif bertanya dengan sopan kepada guru apabila mengalami kesulitan selama proses diskusi berlangsung 	Halaman Web yang telah disediakan pada sumber belajar	275'
e	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan saran hasil laporan ke peserta didik Guru memberikan test secara online mengenai Konsep Multimedia Interaktif kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada hari ini. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membaca saran diberikan guru dan memperbaiki sekiranya ada yang kurang Peserta didik mengerjakan test yang diberikan oleh guru secara individu dengan jujur untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. 	Office Form	180
3		Penutup (15')			
A	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menyampaikan 	G. Meet	10'

SKENARIO PEMBELAJARAN PERTEMUAN 3					
No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Platform yang digunakan	Alokasi waktu
		Guru	Peserta didik		
		<p>menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan peserta didik dan memberikan reward untuk kelompok yang aktif dalam diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya: apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya. 	<p>kesimpulan dengan bahasa sendiri dengan antusias</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik aktif menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru dengan antusias 		
b	Tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Remedial dilakukan secara terprogram (lihat lampiran). 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya 		3'
c	Doa (Mengakhiri Pelajaran)	<p><i>Musik latar dimatikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya 		1'
d	Salam	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam sebagai penutup pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak 		1'

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Media :

a. PC (*personal computer*), Handphone

Bagi guru digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran

Bagi peserta didik menggunakan handphone sebagai media mengerjakan tugas

b. Link Youtube

Alat bantu untuk menyampaikan materi perancangan media interaktif berbasis halaman web

2. Sumber:

a. E book pada alamat link <https://docplayer.info/179064322-Desain-media-interaktif.html>

b. Referensi link tahapan perancangan multimedia interaktif

<https://widyaaastorina.wordpress.com/2015/08/13/analisa-dan-perancangan-multimedia-interaktif/>

c. Referensi link Flowchart <https://medium.com/dot-intern/jenis-flowchart-dan-simbol-simbolnya-ef6553c53d73>

- d. Referensi Link Storyboard <https://www.guruanimasi.com/2020/02/storyboard-dalam-desain-media-interaktif.html>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Iffraim Azis, M. M
NIP.19690105 200012 1002

Bandar Lampung, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Pulmiati, S. Kom
NIP.-