

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Mata Pelajaran	: DESAIN MEDIA INTERAKTIF
Materi	: Perancangan Alur Untuk Multimedia Interaktif Berbasis Halaman Web Dan Media Interaktif (Storyboard)
Kelas/Semester	: XII / 1
Alokasi Waktu	: 10 JP @45 menit x 2 Pertemuan (13 JP)

1. Kompetensi Inti

- KI-1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- 4.2 Membuat perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

3. Indikator pencapaian kompetensi

- 3.2.1 Menjelaskan definisi dan jenis - jenis storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
- 3.2.2 Menjelaskan komponen storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan aplikasi multimedia interaktif
- 4.2.1 Membuat draf/sketsa struktur menu multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif.
- 4.2.2 membuat draf/sketsa storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

4. Tujuan pembelajaran

Melalui proses ceramah, mendiskusikan, menganalisis peserta didik mampu :

1. Menerangkan definisi dan jenis - jenis storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan teliti dan penuh tanggung jawab
-

2. Menerangkan komponen storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan aplikasi multimedia interaktif dengan teliti dan penuh tanggung jawab
3. Merancang draf/sketsa struktur menu multimedia interaktif berbasis web dan media interaktif dengan teliti dan penuh tanggung jawab
4. Merancang draf/sketsa storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan teliti dan penuh tanggung jawab

5. Materi Pembelajaran

1. Definisi, manfaat dan jenis – jenis serta karakteristik storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
2. Komponen – komponen storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3. Desain struktur menu multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
4. Pembuatan sketsa storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

6. Pendekatan , model dan metode pembelajaran

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Model Pembelajaran : Pembelajaran *Problem based Learning*
3. Metode : ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

7. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Aktivitas		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran ▪ Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT ▪ Guru mengecek kebersihan ruangan kelas dan kehadiran peserta didik dengan memanggil satu-persatu nama siswa sesuai nomor urut yang ada di absensi ▪ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menjawab salam guru dengan kompak ▪ Peserta didik berdo'a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan mendapatkan ridho dari ALLAH SWT ▪ Peserta didik membersihkan ruang kelas jika masih kotor dan menjawab presensi dari guru dengan mengacungkan tangan dan menjawab "Hadir Bu" ▪ Peserta didik memperhatikan dan termotivasi dengan gambaran materi yang diberikan oleh guru dengan memberikan respon yang baik dan berusaha 	15'

	<p>masa depan peserta didik dengan gaya dialog</p> <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 	<p>memahami penyampaian guru</p> <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 	
Inti	<p>Kegiatan Inti</p> <p><u>MENGAMATI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menerangkan tentang proses pra produksi pada Media interaktif yang didalamnya ada pembuatan storyboard , kemudian guru menjelaskan definisi, manfaat, jenis – jenis, karakteristik dan bagian – bagian dari storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif sebagai pemahaman awal materi yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik mengamati apa yang di paparkan oleh guru 	150'
	<p><u>MENANYA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi definisi, manfaat, jenis – jenis dan karakteristik storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menanyakan tentang penjelasan dari guru tentang definisi, manfaat, jenis – jenis dan karakteristik storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 	
	<p><u>MENGEKSPLORASI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membentuk kelompok kerja peserta didik untuk memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi tentang materi storyboard media interaktif dengan membagikan contoh media interaktif berbasis 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada masing – masing kelompok peserta didik mengeksplorasi media interaktif untuk menentukan karakteristik storyboard berdasarkan jenis – jenis storyboard multimedia 	

	<p>halaman web dan media interaktif.</p> <p>✓ Guru membagikan lembar kerja Peserta didik (LKPD) untuk membuat storyboardnya</p>	<p>interaktif berbasis halaman web dan media interaktif</p> <p>✓ Peserta didik membuat storyboard pada LKD yang sudah dibagikan</p>	
	<p>MENGASOSIASI</p> <p>✓ Guru memfasilitasi Peserta didik menganalisa dan menyimpulkan hasil diskusi untuk membuat storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif</p>	<p>✓ Peserta didik Menganalisa dan menyimpulkan hasil storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif</p>	
	<p>MENGGOMUNIKASI</p> <p>✓ Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi dengan mempresentasikan storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif</p>	<p>✓ Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok yaitu pembuatan storyboard media Interaktif</p> <p>✓ Peserta didik menuliskan hasil storyboard dan simpulan di jobsheet masing-masing dan mengumpulkan pada guru</p>	
Penutup	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>✓ Guru mengajak para peserta didik untuk merefleksi belajarnya apa yang sulit dipelajari, masalah apa yang dirasakan, bagaimana kesuksesan dan/atau kegagalan dalam pekerjaannya.</p> <p>✓ Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>✓ Guru mengakhiri pelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa</p>	<p>✓ Peserta didik menyimpulkan tujuan pembelajaran kepada guru dengan sopan</p> <p>✓ Peserta didik yang kurang memahami materi mencatat tugas rumah yang diberikan oleh guru dan peserta didik yang sudah memahami materi mencatat pengayaan yang diberikan oleh guru</p> <p>✓ Peserta didik memperhatikan dan memberi tanda pada buku referensi mereka tentang</p>	15'

		materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya ✓ Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing	
--	--	--	--

8. Instrumen Penilaian

8.1 Instrumen Penilaian Sikap

A. Format lembar observasi

No	Nama Siswa	Jujur				Tanggung Jawab				Disiplin				Santun				Percaya Diri				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Siswa 1	v	v	v	v	v	v	v	.	v	v	v		v	v	v		v	v	v		16
2	Siswa 2	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		v	v	v		v	v	v		17
3	Siswa 3																					...
4																					
5																					

✓ Keterangan

✓ Kategori Nilai

Predikat	Keterangan Predikat	Skor	Kriteria
SB	Sangat baik jika memperoleh nilai akhir ≥ 18	4	jika empat indikator terlihat
B	Baik jika memperoleh nilai akhir $> = 15$	3	jika tiga indikator terlihat
C	Cukup jika memperoleh nilai akhir ≥ 13	2	jika dua indikator terlihat
K	Kurang jika memperoleh nilai akhir < 13	1	jika satu indikator terlihat

✓ Indikator Penilaian Sikap :

Disiplin

1. Tertib mengikuti intruksi
2. Mengerjakan tugas tepat waktu
3. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
4. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

1. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
2. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi

3. Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
4. Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

1. Pelaksanaan tugas piket secara teratur.
2. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
3. Mengajukan usul pemecahan masalah.
4. Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

Santun

1. Berinteraksi dengan teman secara ramah
2. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
3. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
4. Berperilaku sopan

Percaya diri

1. Berani presentasi di depan kelas
2. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
3. Mampu membuat keputusan dengan cepat
4. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu

8.2 Instrumen Penilaian Pengetahuan (Test Tulis)

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Memahami perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	3.2.1 Menjelaskan definisi dan jenis - jenis storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 3.2.2 Menjelaskan komponen storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan aplikasi multimedia interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan definisi dan jenis - jenis storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. • Menjelaskan komponen storyboard multimedia interaktif berbasis halaman web dan aplikasi multimedia interaktif 	Tes Objectif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah kumpulan – kumpulan gambar sketsa yang berisi penjelasan – penjelasan atau narasi dan komponen – komponen pendukung untuk membuat produk multimedia interaktif ialah : <ol style="list-style-type: none"> a. Storyboard Multimedia interaktif b. Sketsa gambar c. Skenario d. Skrip 2. Berikut merupakan jenis – jenis storyboard multimedia interaktif ialah : <ol style="list-style-type: none"> a. Flowchart b. Collouts c. Rectangle d. box 3. Berikut merupakan karakteristik storyboard multimedia interaktif

				<p>a. Terdapat komponen tombol, video, audio, animasi, navigasi</p> <p>b. Terdapat timeline, library, movie</p> <p>c. Terdapat video, layout</p> <p>d. Terdapat keyframe, movie clip</p> <p>4. Manfaat dari storyboard ialah ...</p> <p>a. Memperjelas flowchart</p> <p>b. Sebagai tambahan tugas animator</p> <p>c. Mempertegas animasi multimedia interaktif</p> <p>d. Memperjelas animasi</p> <p>5. Berikut ini adalah unsur dan elemen yang terdapat dalam sebuah storyboard adalah ...</p> <p>a. Gambar</p> <p>b. Digital image</p> <p>c. Grafis</p> <p>d. Naskah</p> <p>e. Cahaya</p> <p>6. Berikut ini adalah poin-poin yang didiskusikan dengan klien/narasumber dalam mengidentifikasi kebutuhan pada pembuatan storyboard adalah, kecuali ...</p> <p>a. Menentukan bentuk produk yang akan dibuat (apakah orang/produk barang/jasa, organisasi/perorangan).</p> <p>b. Menentukan sutradara yang akan memimpin proyek tersebut</p>
--	--	--	--	---

				<p>c. Menentukan tema atau topic yang akan dibuat</p> <p>d. Mencari tahu sasaran atau tujuan dari pembuatan produk tersebut</p> <p>e. Mengetahui syarat-syarat khusus yang diinginkan oleh klien dalam pelaksanaan produksi.</p> <p>7. Langkah-langkah dalam pembuatan rencana alur isi storyboard, kecuali ...</p> <p>a. Menentukan format pembuatan storyboard yang akan dibuat</p> <p>b. Membuat sebuah urutan frame kosong yang akan digunakan sebagai tempat untuk menggambar storyboard dan memastikan penggunaan aspek ratio yang sesuai</p> <p>c. Menjelaskan secara singkat dan akurat bagian dari gambar/visualisasi yang akan kita ceritakan sesuai pada naskah</p> <p>d. Memberikan rincian outline yang berurutan pada setiap identifikasi kebutuhan</p> <p>e. Melihat pada gambar yang diberi nomor dan mengeluarkan gambar-gambar yang kira-kira tidak membantu dalam menerangkan cerita serta menambahkan gambar yang dianggap kurang</p> <p>8. Dibawah ini merupakan proses pelaksanaan yang sering dipergunakan</p>
--	--	--	--	--

				<p>dalam menyusun storyboard multimedia interaktif, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Mempelajari konsep materi dengan baik Melakukan penelitian (riset) Membuat sketsa audio kasar (thumbnail) Melakukan revisi dari sketsa kasar (rough pass) Finishing (clean-up) storyboard
--	--	--	--	--

Keterangan :

Skala Nilai	Keterangan	Kategori
4	Jawaban soal betul semua	SB
3	Jawaban betul 8 soal	B
2	Jawaban betul 5 soal	C
1	Jawaban betul kurang dari 5	K

8.2 Instrumen Penilaian Ketrampilan

A. Format Lembar Kerja Unjuk kerja

Nama Peserta didik	ASPEK YANG DINILAI																Total				
	Kesesuaian				Kreatifitas				Gambar				Komponen					Waktu			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4
Ali																					
Ahmad																					
Danu																					

Keterangan: diisi dengan tanda cek (v)

Kategori penilaian:

4 = sangat baik;

3 = baik;

2 = cukup; dan

1 = kurang.

Rumus Konversi Nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4$$

Aspek	Skor	Kriteria
	4	Semua konsep animasi yang dibuat sesuai dengan ide dalam storyboard

Kesesuaian dengan storyboard	3	Beberapa konsep animasi yang dibuat sesuai dengan ide dalam storyboard
	2	Konsep animasi yang dibuat ada yang tidak sama dengan storyboard
	1	Konsep animasi yang dibuat tidak sesuai dengan storyboard
Kreativitas	4	Objek dan background yang dibuat sangat menarik
	3	Objek dan background yang dibuat cukup menarik
	2	Objek dan background yang dibuat sederhana
	1	Objek dan background yang dibuat tidak menarik
Kelengkapan Komponen	4	Objek pada storyboard mempunyai video, audio, animasi
	3	Objek pada storyboard hanya memiliki animasi
	2	Objek pada storyboard hanya mempunyai audio
	1	Tidak ada objek animasi ,video, audio
Waktu	4	Waktu yang dibutuhkan kurang dari 3 jam
	3	Waktu yang dibutuhkan kurang dari 2
	2	Waktu yang dibutuhkan kurang dari 1
	1	Melebihi waktu yang ditentukan

9. Analisis Penilaian Hasil Pekerjaan Peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Indikator dalam satu RPP				Kesimpulan Tentang pencapaian kemampuan	
		1*	2*			Yang sudah dikuasai	Yang belum dikuasai
1	Ahmad						
2	Budi						
3	Suto						

- ✓ kolom ditulis dengan indikator yang dinilai (rincian sikap, pengetahuan, dan keterampilan).
 Kolom di bawahnya diisi dengan skor yang diperoleh peserta didik terkait kemampuan tersebut.

10. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru mengulang kembali materi yang belum dipahami oleh peserta didik dan memberi tugas soal untuk mengerjakan ulang soal yang telah diberikan.

11. Media Pembelajaran

- ✓ LCD
- ✓ Laptop

- ✓ Bahan Tayang (PPT)
- ✓ Jobsheet

12.SumberBelajar

- ✓ Buku Siswa
- ✓ Buku Guru
- ✓ Majalah
- ✓ Internet

Mengetahui
Kepala SMKN 1 Trenggalek,

SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Trenggalek, Januari 2021

Guru Mata Pelajaran,

ENDIK KUSWANTORO, S.Kom
NIP. 199850203 201101 1 012
