

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 | : Prinsip-Prinsip User Interface Pada Multimedia Interaktif |
| Alokasi Waktu | : 4 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) |
|---|--|
| 3.3 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif(C3) | 3.3.1 Menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif (C3) 3.3.2 Mendemonstrasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif (C3) |
| 4.3 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada | 4.2.1 Merancang tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. (P2) |

| | |
|--|---|
| multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.(P2) | 4.2.2 Membuat tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif (P2) |
|--|---|

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi peserta didik diharapkan dapat menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan tepat;
2. Melalui demonstrasi peserta didik diharapkan dapat mendemonstrasikan user interface pada multimedia interaktif dengan tepat;
3. Melalui praktek peserta didik diharapkan dapat merancang tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang tepat;
4. Melalui praktek peserta didik diharapkan dapat membuat tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif yang tepat;

D. Materi Pembelajaran

1. Definisi Desain User Interface

Desain User Interface atau yang biasa disebut dengan Desain Antarmuka Pengguna adalah desain yang digunakan untuk komputer, mesin, perangkat komunikasi, aplikasi perangkat lunak, sistem operasi dan situs web yang berfokus pada User Experience dan interaksi. Desain User Interface yang baik akan mempermudah interaksi antara manusia dengan mesin.

2. Tujuan dan Manfaat

User Interface merupakan bagian dari program dimana di dalamnya terjadi interaksi antara manusia dan komputer. Berikut beberapa tujuan Desain Antarmuka Pengguna :

1. Menyesuaikan antarmuka pengguna dengan tugas / pekerjaan
2. Membuat antarmuka pengguna menjadi efisien
3. Memberikan arus balik yang tepat kepada pengguna
4. Memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dimanfaatkan
5. Memperbaiki produktifitas dari pengetahuan pegawai

3. Prinsip Desain User Interface

Prinsip - prinsip dasar desain user interface diantaranya :

User Compatibility

Kesesuaian tampilan dengan tipikal dari user.

Product Compatibility

Produk aplikasi yang dihasilkan juga harus sesuai

Task Compatibility

fungsional dari task/tugas yang ada harus sesuai dengan tampilannya

Work Flow Compatibility

user interface yang mempermudah alur kerja kita

Consistency

Jika anda menggunakan istilah save yang berarti simpan, maka gunakan terus istilah itu.

Familiarity

Anda pasti akan lebih familiar jika mengartikan icon disket sebagai perintah untuk menyimpan.

Simplicity

Kesederhanaan juga perlu diperhatikan saat membangun desain antarmuka

Direct Manipulation

manipulasi secara langsung. misalnya anda tidak perlu menuliskan syntax yang repot hanya untuk mempertebal huruf, cukup dengan ctrl+B

Control

Kontrol penuh pada user

Flexibility

UI tidak hanya menggunakan Keyboard saja atau mouse saja, tapi dapat juga dengan touch screen

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

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

F. Alat, Bahan, Media dan Sumber Belajar

1. Alat/Bahan dan Media
 - a. Personal Komputer/Laptop/Smartphone
 - b. Software Desain
 - c. Google Meeting / Classroom / Form
 - d. Bahan PPT
 - e. Quizizz
2. Sumber Belajar
 - a. Buku “Desain Media Interaktif”. BAB III, Haris Budiawan, S.Pd. Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia
 - b. Modul Pembelajaran Media Interaktif
 - c. Youtube Judul : Desain Media Interaktif - KD 3.1 Part 1 (Menerapkan Prinsip Desain UI pada Multimedia Interaktif) https://www.youtube.com/watch?v=hCVP_3AlqM diakses 30 April 2021
 - d. Youtube Judul : Desain Media Interaktif - KD 3.2 part 2 (Menerapkan Prinsip Desain UI pada Multimedia Interaktif) <https://www.youtube.com/watch?v=FBwwBWC2xNY> diakses 30 April 2021
 - e. Youtube Judul : Desain Media Interaktif - KD 3.2 part 3 (Menerapkan Prinsip Desain UI pada Multimedia Interaktif) <https://www.youtube.com/watch?v=HcJIRBNBqSA> diakses 30 April 2021

G. Langkah-langkah Pembelajaran

| SKENARIO PEMBELAJARAN | | | | | |
|-----------------------|-------------------------|--|--|--|-----------------------|
| No | Tahapan Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan | | Media | Alokasi Waktu |
| | | Guru | Peserta Didik | | |
| 1 | Pendahuluan | | | | |
| a | Salam | Guru mengucapkan salam sebagai pembuka pelajaran, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya mentaati protokol covid-19 dimanapun berada | Peserta didik menjawab salam guru | <ul style="list-style-type: none">• WA Group• Google meet• Quizizz | 15 menit (Sinkron) |
| b | Doa (Memulai pelajaran) | Guru meminta perwakilan siswa memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran. | Peserta didik berdoa dengan di pimpin Ketua Kelas/yang mewakili. | | |

| | | | | | |
|---|------------------------|---|---|--|--|
| c | 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. | | |
| d | 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. | | |
| 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. | | |

2 Kegiatan Inti

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|------------------------|
| a | Orientasi peserta didik pada masalah | - Guru Membagai Kelompok. - Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Tentang Tampilan UI sesuai Prinsip2 Desain User Interface pada multimedia interaktif. | 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 • Google Classroom • WA Grup | 135 menit (Sinkron) |
| 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. | | |
| d | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. | Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan | Kelompok melakukan diskusi 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 , kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain | | |
| 3 | Penutup | | | | |
| a | Refleksi dan Evaluasi | 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 Google Form | 30 menit (<i>sinkron</i>) |
| 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. | | |
| e | 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 | User Interface pada multimedia interaktif sesuai prinsip2 UI | Lembar Pengamatan | Pembelajaran sinkron dan asinkron |
| 2. | Pengetahuan | User Interface pada multimedia interaktif sesuai prinsip2 UI | Test Obyektif | Pembelajaran asinkron |
| 3. | Keterampilan | Portofolio Perancangan User Interface pada multimedia interaktif prinsip2 UI | Portofolio | 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 sebanyaknya 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 mecapai KKM dengan memberikan tugas

Mengetahui,
Kepala SMK YAPALIS Krian,

Sidoarjo, April 2021

Guru Mata Pelajaran,

Drs. MUJIONO, M.A.P.

AINUR ROZIQ, S.Kom