

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : **SMK NEGERI 1 SAMPIT**
Kelas/Semester : **XII/5**
Mata Pelajaran : **Desain Multimedia Interaktif**
Materi Pembelajaran : **Storyboard Dalam Multimedia Interaktif**
Alokasi Waktu : **13 x 45 menit (5 pertemuan)**

1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.2 Menerapkan storyboard dalam multimedia interaktif | 3.2.1 Berbagai contoh storyboard |
| | 3.2.2 Mendiskusikan komponen storyboard |
| 4.2 Menyajikan hasil pembuatan storyboard multimedia interaktif | 4.2.1 Mengeksplorasi struktur flowchart |
| | 4.2.2 Membuat kesimpulan komponen storyboard |
| | 4.2.3 Menyampaikan hasil pembuatan Storyboard |

2. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mengamati, diskusi, dan praktik peserta didik mampu:

1. Peserta didik mampu membuat berbagai contoh storyboard secara benar
2. Peserta didik mendiskusikan komponen storyboard secara benar dan bergotong royong
3. Peserta didik mengeksplorasi struktur flowchart secara benar
4. Peserta didik membuat kesimpulan komponen storyboard secara benar dan tepat
5. Peserta didik menyampaikan hasil pembuatan storyboard secara benar

CATATAN : Kalimat dengan TULISAN BIRU adalah kalimat yang termasuk “D (Degree) dan Nilai Karakter”

3. Materi Pembelajaran

- Flowchart
- Struktur Linier
- Struktur Hierarchical
- Struktur Non-Linier
- Struktur Composite
- Komponen Storyboard
- Template Storyboard

4. Langkah – langkah kegiatan pembelajaran

| GURU | BAHAN DAN ALAT | KETERKAITAN ANTARA KONDISI YANG DICIPTAKAN DENGAN PENGUATAN NILAI-NILAI |
|---|--|--|
| Kegiatan Pembuka | | |
| membuka kelas dengan salam dan memimpin berdoa bersama | | Guru membiasakan sikap disiplin religius kepada siswa |
| menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa, menyemangati dan memberi motivasi | | Guru menumbuhkan semangat, menguatkan rasa percaya diri, peduli dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat |
| Kegiatan Inti | | |
| Menyampaikan Kompetensi Dasar yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai | Slide kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran | Guru berpeluang membangkitkan rasa ingin tahu, kreatifitas, dan semangat siswa |
| Memberikan link dan video contoh storyboard dan flowchart | <ul style="list-style-type: none"> • Video • Link web • proyektor | Guru menguatkan kemampuan siswa untuk tertib dan berbagi |
| Memimpin diskusi kelas mengenai contoh storyboard dan flowchart | | Guru berpeluang memancing dan membangkitkan kreatifias dan keberanian siswa menyampaikan pendapat |
| Menguatkan pemahaman siswa dengan membagikan e-materi kepada siswa | <ul style="list-style-type: none"> - E book - Flash disk | Guru berpeluang memancing dan membangkitkan kreatifias |
| Memberikan instruksi pengerjaan proyek secara detail | Jobsheet | Guru berpeluang memancing dan membangkitkan kreatifias dan keberanian siswa menuangkan gagasannya serta jujur, disiplin, dan bertanggung jawab dalam pekerjaan |
| Kegiatan Penutup | | |
| Memberikan umpan balik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. | | Guru menumbuhkan rasa percaya diri siswa |
| Mengajak siswa untuk melakukan refleksi tentang | | Guru berpeluang menumbuhkan sikap pantang |

| | | |
|--|--|---|
| pembelajaran yang dilakukan | | menyerah dan berani jujur mengungkapkan kendala yang dihadapi |
| Menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam | | Guru membiasakan sikap disiplin religius kepada siswa |

Sampit, 13 Juli 2020

Guru Mapel Produktif

Gusti Rahmadi, S.Kom