

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