



SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Jl. Jenggolo 2A Siwalanpanji Buduran Telp./ Fax : (031) 8964034 Sidoarjo

info@smkn2buduran.sch.id | www.smkn2buduran.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 2 Buduran Sidoarjo
Mata Pelajaran : Desain Multimedia Interaktif
Kelas / Semester : XII / 1
Materi Pokok : Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis web dan media interaktif.
Alokasi Waktu : 20 JP x 45 Menit

1. Kompetensi Dasar

- ✓ 3.3 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
- ✓ 4.3 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu menerapkan prinsip – prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis web dan media interaktif
- b. Peserta didik mampu membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

3. Analisa STEAM

SCIENCE <ol style="list-style-type: none">1. Macam ukuran jari tangan manusia sebagai end user (Besar, sedang, kecil)2. Karakteristik manusia saat mengakses / mengoperasikan suatu aplikasi (Terburu2, biasa, pelan)3. Faktor usia dari user (Balita, Anak, Remaja, Dewasa, Lansia)	TECHNOLOGY <ol style="list-style-type: none">1. Model layar sentuh Capacitive atau Resistive2. Model processor pendukung gadget / media penyampai informasi.
ENGINEERING <ol style="list-style-type: none">1. Layout sistem yang responsive2. Pemrograman OOP3. Debugging sistem user interface	ARTS <ol style="list-style-type: none">1. Tata warna yang eye catching2. Tata letak objek desain3. Pemilihan konsep desain dan warna
MATEMATICS <ol style="list-style-type: none">1. Kecepatan respon algoritma pemrograman desain yang responsive2. Kapasitas memori dan prosesor saat akses aplikasi	



4. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Guru	Siswa
Kegiatan Pembuka	
Membuka kelas dengan salam dan berdoa bersama	Menjawab salam dan berdoa bersama
Menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa menyemangati dan memberi motivasi	Terlibat aktif dan berinteraksi
Kegiatan Inti	
Fase 1 : Orientasi Guru menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran dan proses belajar yang akan ditempuh	Menyimak dan berinteraksi aktif seputar tujuan pembelajaran dan proses belajar
Fase 2 : Mengorganisasi Guru mengatur peserta didik menjadi kelompok kecil dan mengorganisasi permasalahan yang akan dipecahkan, kemudian memberikan literasi seputar desain user interface.	Masing masing peserta didik membagi diri menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok mencari informasi mengenai macam desain user interface, kemudian merencanakan model desain user interface
Fase 3 : Bimbingan penyelidikan Guru memberikan bimbingan pada tiap kelompok serta mengarahkan pemikiran kelompok menuju pemikiran yang benar. Memberika Lembar kerja untuk memonitor perkembangan kelompok peserta didik	Masing masing kelompok menganalisa sumber informasi dan memaparkan konsep/ide mengenai desain user interface yang cocok. Setiap peserta mengisi lembar kerja dari guru dan di diskusikan dengan guru.
Fase 4 : Penyajian karya Guru meminta kelompok peserta didik untuk mengembangkan user interface yang didapat, kemudian menyajikannya dengan cara presentasi di kelas dan memaparkan konsep/ide yang dipilih.	Peserta didik secara berkolaborasi mempresentasikan hasil karya user interface yang dipilih. Menjelaskan konsep/ide dari user interface yang dipilih di depan kelas.
Fase 5 : Evaluasi Guru melakukan evaluasi pada peserta didik dengan mengacu pada keaktifan individu peserta didik, hasil kegiatan belajar serta performa presentasi dari peserta didik.	Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran secara aktif dan maksimal, serta berkolaborasi dengan sesama peserta didik dan berkoordinasi dengan guru.
Kegiatan Penutup	
Memberikan umpan balik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.	Terlibat aktif dan berinteraksi

**SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO**

Jl. Jenggolo 2A Siwalanpanji Buduran Telp./ Fax : (031) 8964034 Sidoarjo

info@smkn2buduran.sch.id | www.smkn2buduran.com

Mengajak siswa untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan	Terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi
Memberikan penguatan dan motivasi kepada murid untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran	Terlibat aktif dan berinteraksi dalam diskusi
Menutup pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan mengucapkan salam	Menjawab salam dan berdoa bersama

5. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian Sikap : Diamati langsung oleh guru selama proses pembelajaran (disiplin, kerja keras, kejujuran, etos kerja, kerjasama, dll)
- b. Penilaian Pengetahuan : Penilaian melalui pemahaman siswa tentang materi yang telah dilaksanakan dan di presentasikan.
- c. Penilaian Keterampilan : Dinilai sejak proses awal hingga akhir secara kelompok maupun individu.

Mengesahkan,
Kepala SMKN 2 Buduran

Sidoarjo, Juli 2020

Dra. Mariya Ernawati, M.M.
NIP.

Edin Andrias Putro, S.ST