



Kompetensi Keahlian :
MULTIMEDIA

Mata Pelajaran :
DESAIN MEDIA INTERAKTIF

Materi Pokok :
Prinsip Desain User Interface

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

Indikator Pencapaian Kompetensi :
3.3.1 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web
3.3.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web
3.3.3 Menginterpretasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web
4.3.1 Merancang user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web
4.3.2 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web
4.3.3 Mendemonstrasikan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

Kelas / Semester :
XII / Ganjil

Alokasi Waktu :
13 JP @ 25 menit

Model :
- Problem Based Learning
- Blended Learning

Media :
Slide PPT, Video

Alat/Bahan :
Smart Phone, Laptop/PC, LMS Scola.id, WhatsApp, Zoom.

Sumber Belajar :
Handout Materi.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Aspek Pengetahuan :
Melalui paparan, diskusi, dan literasi dalam model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu menerapkan, mengaplikasikan dan menganalisis** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

Aspek Keterampilan :
Melalui praktek dengan model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu merancang, membuat dan mendemonstrasikan** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (Sinkron 10 menit)

- Guru mempersiapkan kelas menggunakan aplikasi zoom dan memberikan link meeting melalui *Whatsapp Group* kepada peserta didik (**ICT/TPaCK**)
- Guru menyapa dan memeriksa kehadiran peserta didik lalu mengajak berdo'a (**PPK**)
- Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu nasional / daerah bersama-sama (**PPK**)
- Guru mereview materi sebelumnya, memberi motivasi, melakukan apersepsi dengan menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik (**4C/TPaCK**)

KEGIATAN INTI (Sinkron - 30 menit ; Asinkron - 275 menit)

Orientasi peserta didik pada masalah; (Sinkron)

- Peserta didik menyimak sajian presentasi dari guru melalui screen sharing aplikasi zoom, serta bertanya jawab disela-sela atau setelah sajian presentasi. (**4C/TPaCK/HOTS**)

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (Sinkron)

- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dan memberikan LKPD untuk dikerjakan peserta didik melalui proses diskusi kelompok dan perorangan. (**4C/TPaCK**)

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (Asinkron)

- Peserta didik melakukan observasi, mengumpulkan informasi dan menganalisis lalu berdiskusi dalam kelompok dengan bimbingan guru melalui LMS/WhatsApp. (**TPaCK/4C/HOTS**)

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (Asinkron)

- Peserta didik membuat laporan hasil diskusi pada LKPD Kelompok dan mempersiapkan presentasi serta menyelesaikan LKPD perorangan. (**TPaCK/4C**)
- Guru memberikan arahan pada peserta didik untuk mengirimkan laporan hasil diskusi (LKPD) menggunakan LMS, lalu memeriksa hasil tugas yang sudah masuk (**TPaCK**)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Sinkron)

- Peserta didik mengirimkan LKPD ke LMS, lalu mempresentasikan hasil diskusi melalui aplikasi zoom. Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini. (**TPaCK/4C**)

PENUTUP (Sinkron 10 menit)

- Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan refleksi pembelajaran hari ini. (**4C**)
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa, dan mengucapkan salam. (**PPK**)

C. PENILAIAN

| No | Aspek yang dinilai | Teknik Penilaian | Instrumen Penilaian |
|----|--------------------|------------------|-----------------------------------|
| 1 | Sikap | Pengamatan | Jurnal (Tanggung Jawab, Disiplin) |
| 2 | Pengetahuan | Tertulis | LKPD Pertemuan 1 |
| 3 | Keterampilan | Tertulis | LKPD Pertemuan 1 |

Mengetahui,
Kepala SMK N 11 Bandung

Dr. Hj. ANNE SUKMAWAATI KD, M.M.Pd.
NIP. 19621105 198603 2 008

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Zimzim Al Amin Syahid, S.T
NUPTK. 5158759660200013

SMK NEGERI 11 BANDUNG



Jl. Budhi Cilember Bandung 40175
Telp.022-6652442

Website : <http://www.smkn11bdg.sch.id>
Email : smkn11bdg@gmail.com

Kompetensi Keahlian :
MULTIMEDIA

Mata Pelajaran :
DESAIN MEDIA INTERAKTIF

Materi Pokok :
Desain User Interface (Wireframe)

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

Indikator Pencapaian Kompetensi :

3.3.1 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

3.3.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

3.3.3 Menginterpretasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.1 Merancang user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.2 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.3 Mendemonstrasikan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

Kelas / Semester :

XII / Ganjil

Alokasi Waktu :

13 JP @ 25 menit

Model :

- Problem Based Learning
- Blended Learning

Media :

Slide PPT, Video

Alat/Bahan :

Smart Phone, Laptop/PC, LMS Scola.id, WhatsApp, Zoom.

Sumber Belajar :

Handout Materi.

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)
Tahun Pelajaran 2020 / 2021**

KD . 3.3 / 4.3 Pertemuan ke - 2

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Aspek Pengetahuan :

Melalui paparan, diskusi, dan literasi dalam model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu menerapkan, mengaplikasikan dan menganalisis** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

Aspek Keterampilan :

Melalui praktek dengan model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu merancang, membuat dan mendemonstrasikan** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (Sinkron 15 menit)

- Guru mempersiapkan kelas menggunakan aplikasi *Zoom meet* dan memberikan link meeting melalui *Whatsapp Group* kepada peserta didik (**ICT/TPaCK**)
- Guru menyapa dan memeriksa kehadiran peserta didik lalu mengajak berdo'a (**PPK**)
- Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu nasional / daerah bersama-sama (**PPK**)
- Guru mereview materi sebelumnya, memberi motivasi, melakukan apersepsi dengan menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik (**4C/TPaCK**)
- Guru menghimbau peserta didik untuk mengecek peralatan praktek (**K3**)

KEGIATAN INTI (Sinkron - 30 menit ; Asinkron - 275 menit)

Orientasi peserta didik pada masalah; (Sinkron)

- Peserta didik menyimak sajian presentasi dari guru melalui *screen sharing*, serta bertanya jawab saat sajian presentasi. (**4C/TPaCK/HOTS**)

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (Sinkron)

- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dan memberikan LKPD pertemuan 2 untuk dikerjakan peserta didik secara perorangan. (**4C/TPaCK**)

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (Asinkron)

- Peserta didik melakukan observasi, mengumpulkan informasi dan menganalisis lalu berdiskusi secara perorangan dengan bimbingan guru melalui *LMS/WhatsApp*. (**TPaCK/4C/HOTS**)

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (Asinkron)

- Peserta didik menyelesaikan LKPD Pertemuan 2 sesuai instruksi, Guru memberikan arahan pada peserta didik untuk mengirimkan LKPD menggunakan link pada LMS, Peserta didik mengirimkan hasil LKPD Pertemuan 2 ke LMS,. (**TPaCK/4C**)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Sinkron)

- Guru memeriksa hasil tugas yang sudah masuk, lalu menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini. (**TPaCK/4C**)

PENUTUP (Sinkron 10 menit)

- Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan refleksi pembelajaran hari ini. (**4C**)
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa, dan mengucapkan salam. (**PPK**)

F. PENILAIAN

| No | Aspek yang dinilai | Teknik Penilaian | Instrumen Penilaian |
|----|--------------------|------------------|-----------------------------------|
| 1 | Sikap | Pengamatan | Jurnal (Tanggung Jawab, Disiplin) |
| 2 | Pengetahuan | Tertulis | LKPD Pertemuan 2 |
| 3 | Keterampilan | Tertulis | LKPD Pertemuan 2 |

Mengetahui,
Kepala SMK N 11 Bandung

Dr. Hj. ANNE SUKMAWAATI KD, M.M.Pd.
NIP. 19621105 198603 2 008

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Zimzim Al Amin Syahid, S.T
NUPTK. 5158759660200013

SMK NEGERI 11 BANDUNG



Jl. Budhi Cilember Bandung 40175
Telp.022-6652442

Website : <http://www.smkn11bdg.sch.id>
Email : smkn11bdg@gmail.com

Kompetensi Keahlian :
MULTIMEDIA

Mata Pelajaran :
DESAIN MEDIA INTERAKTIF

Materi Pokok :
Desain User Interface (Wireframe)

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

Indikator Pencapaian Kompetensi :

3.3.1 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

3.3.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

3.3.3 Menginterpretasikan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.1 Merancang user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.2 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

4.3.3 Mendemonstrasikan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web

Kelas / Semester :
XII / Ganjil

Alokasi Waktu :
13 JP @ 25 menit

Model :
- Problem Based Learning
- Blended Learning

Media :
Slide PPT, Video

Alat/Bahan :
Smart Phone, Laptop/PC, LMS Scola.id, WhatsApp, Zoom.

Sumber Belajar :
Handout Materi.

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)
Tahun Pelajaran 2020 / 2021**

KD . 3.3 / 4.3 Pertemuan ke - 3

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

Aspek Pengetahuan :

Melalui paparan, diskusi, dan literasi dalam model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu menerapkan, mengaplikasikan dan menganalisis** prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.

Aspek Keterampilan :

Melalui praktek dengan model pembelajaran Problem Based Learning yang disajikan guru dengan **benar dan bertanggung jawab, peserta didik** diharapkan **mampu merancang, membuat dan mendemonstrasikan** user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN (Sinkron 15 menit)

- Guru mempersiapkan kelas menggunakan aplikasi *Zoom meet* dan memberikan link meeting melalui *Whatsapp Group* kepada peserta didik (**ICT/TPaCK**)
- Guru menyapa dan memeriksa kehadiran peserta didik lalu mengajak berdo'a (**PPK**)
- Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu nasional / daerah bersama-sama (**PPK**)
- Guru mereview materi sebelumnya, memberi motivasi, melakukan apersepsi dengan menyampaikan topic dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik (**4C/TPaCK**)
- Guru menghimbau peserta didik untuk mengecek peralatan praktek (**K3**)

KEGIATAN INTI (Sinkron - 30 menit ; Asinkron - 275 menit)

Orientasi peserta didik pada masalah; (Sinkron)

- Peserta didik menyimak sajian presentasi dari guru melalui *screen sharing*, serta bertanya jawab saat sajian presentasi. (**4C/TPaCK/HOTS**)

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; (Sinkron)

- Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran, memberikan LKPD pertemuan 3 untuk dikerjakan peserta didik secara perorangan (**4C/TPaCK**)

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (Asinkron)

- Peserta didik melakukan observasi, mengumpulkan informasi dan menganalisis lalu berdiskusi secara perorangan dengan bimbingan guru melalui *LMS/WhatsApp*. (**TPaCK/4C/HOTS**)

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (Asinkron)

- Peserta didik menyelesaikan LKPD Pertemuan 3 sesuai instruksi, Guru memberikan arahan pada peserta didik untuk mengirimkan LKPD menggunakan link pada LMS, Peserta didik mengirimkan hasil LKPD Pertemuan 3 ke LMS,. (**TPaCK/4C**)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Sinkron)

- Guru memeriksa hasil tugas yang sudah masuk, lalu menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini . (**TPaCK/4C**)

PENUTUP (Sinkron 10 menit)

- Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan refleksi pembelajaran hari ini. (**4C**)
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa, dan mengucapkan salam. (**PPK**)

I. PENILAIAN

| No | Aspek yang dinilai | Teknik Penilaian | Instrumen Penilaian |
|----|--------------------|------------------|-----------------------------------|
| 1 | Sikap | Pengamatan | Jurnal (Tanggung Jawab, Disiplin) |
| 2 | Pengetahuan | Tertulis | LKPD Pertemuan 3 |
| 3 | Keterampilan | Tertulis | LKPD Pertemuan 3 |

Mengetahui,
Kepala SMK N 11 Bandung

Dr. Hj. ANNE SUKMAWAATI KD, M.M.Pd.
NIP. 19621105 198603 2 008

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Zimzim Al Amin Syahid, S.T
NUPTK. 5158759660200013

RUBRIK PENILAIAN SIKAP**1. Tanggung Jawab**

| No | Aspek Tanggung Jawab | Skor |
|----|---|------|
| 1 | Melaksanakan setiap penugasan individu yang diberikan baik oleh guru ataupun rekan sekelompok | 4 |
| 2 | Melaksanakan penugasan individu yang diberikan oleh guru saja | 3 |
| 3 | Melaksanakan penugasan individu yang diberikan oleh kelompok saja | 2 |
| 4 | Melaksanakan penugasan individu berdasarkan pendapat pribadinya | 1 |

Skor = skor yang diperoleh x 25**2. Disiplin**

| No | Aspek Disiplin | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Mengerjakan tugas individu sesuai pembagian kerja kelompok dan menyelesaikannya tepat waktu | 4 |
| 2 | Mengerjakan tugas individu sesuai pembagian kerja kelompok namun menyelesaikannya lebih dari waktu yang ditentukan | 3 |
| 3 | Mengerjakan tugas individu tidak sesuai pembagian kerja kelompok namun menyelesaikannya tepat waktu | 2 |
| 4 | Mengerjakan tugas individu sesuai pembagian kerja kelompok namun menyelesaikannya tidak tepat waktu | 1 |

Skor = skor yang diperoleh x 25