

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGAJAR PRAKTIK
GURU PENGGERAK ANGKATAN 5

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah Kudus
 Kelas / Semester : XII Multimedia / Gasal
 Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif
 Tema : Desain *User Interface*
 Sub Tema : Tombol Navigasi
 Alokasi Waktu : 10 menit

A. Kompetensi inti

3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3. Memahami prinsip-prinsip *desain user interface* pada multimedia interaktif
- 4.3. Menyajikan pembuatan *desain user interface* multimedia interaktif

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu dapat mengidentifikasi jenis-jenis Tombol Navigasi
2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mengklasifikasikan jenis-jenis Tombol Navigasi.
3. Melalui kegiatan pengamatan peserta didik dapat menerapkan Tombol Navigasi sesuai *Desain User Interface*

D. Indikator Hasil Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis Tombol Navigasi
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi Tombol Navigasi
3. Peserta didik dapat mengimplementasikan Tombol Navigasi pada *Desain User Interface*

E. Materi Pembelajaran

Tombol Navigasi

F. Metode Pembelajaran

Diskusi, tanya jawab dan unjuk kerja

G. Kegiatan Pembelajaran

PENDAHULUAN (2 menit)		
1.	Pembukaan	Guru memberikan salam
2.	Berdo'a	Guru memimpin/mempersilakan salah satu peserta didik memimpin berdo'a
3.	Presensi	Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan menanyakan kabar
4.	Apersepsi dan motivasi	Guru memberikan informasi materi dan tujuan pembelajaran serta menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan

KEGIATAN INTI (6 menit)		
1.	Kegiatan Literasi	Guru menjelaskan materi tentang prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
2.	Critical Thinking	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan
3.	Collaboration	Guru meminta peserta didik untuk berkumpul secara berkelompok sesuai dengan yang telah ditentukan agar mereka mendiskusikan pekerjaan yang diberikan.
4.	Communication	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara berkelompok untuk mengkonsultasikan hasil pekerjaan mereka.
5.	Creativity	Guru membantu peserta didik menunjukkan hasil kreasi mereka.

PENUTUP (2 menit)		
1.	Refleksi hasil belajar	Guru menanyakan kepada peserta didik tentang tingkat pemahaman atau kesulitan yang ingin disampaikan.
2.	Menarik kesimpulan	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan hari ini (membuat ikhtisar)
3.	Mempersiapkan pembelajaran lanjutan	Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya
4.	Berdo'a	Guru memimpin atau memberi tugas salah seorang peserta didik untuk memimpin berdo'a

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbangkan ide atau pendapat pribadi				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

2. Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)

- a. Ada tiga jenis Tombol Navigasi yang digunakan dalam Desain *User Interface*. Jelaskan fungsi masing-masing ketiga jenis Tombol Navigasi tersebut !

.....

- b. Identifikasikan Tombol navigasi berikut ini dan sebutkan penggunaan tombol tersebut !



A



B



C

3. Penilaian Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor
1	Menunjukkan jenis tombol navigasi dan fungsinya	40	
2	Menunjukkan contoh Tombol Navigasi sesuai dengan desain user interface	60	
	Skor Total	100	

Keteran

gan

Untuk

poin 1 :

Skor 10= hanya dapat menyebutkan minimal 1 jenis tombol navigasi dan fungsi jawaban benar

Skor 20 = hanya dapat menyebutkan minimal 2 jenis tombol navigasi dan fungsi salah satu jawaban benar

Skor 30 = hanya dapat menyebutkan minimal 3 jenis tombol navigasi dan fungsi dua jawaban benar

Skor 40 = hanya dapat menyebutkan minimal 3 jenis tombol navigasi dan fungsi masing-masing dengan benar

Untuk point 2

Skor 10 = hanya mampu menunjukkan 1 contoh dengan benar

Skor 20 = mampu menunjukkan 2 contoh dan 1 benar

Skor 30 = mampu menunjukkan 3 contoh dan 1 benar

Skor 40 = mampu menunjukkan 3 contoh dan 2 benar

Skor 50 = mampu menunjukkan 3 contoh dan 2 benar dengan cepat

Skor 60 = mampu menunjukkan 3 contoh dan 3 benar dengan cepat

Mengetahui
Kepala SMK Muhammadiyah Kudus

Kudus, Desember 2021
Guru Mata Pelajaran

Purwanta Agung, S.Pd, MM
Nip. ---

Nur Akhid, S.Kom
Nip. ---