



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMK NEGERI BLAMBANGAN UMPU



Jalan .Mayjen Riyacudu No.486 KM.06 Blambangan Umpu, Way Kanan 34711

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MUHAMAD NURIVAI
 Mata Pelajaran : DESAIN MEDIA INTERAKTIF
 Komp. Keahlian : MULTIMEDIA
 Kelas/Semester : XII (SEMESETER I)
 Tahun Pelajaran : 2019 / 2020
 Alokasi Waktu : 13 JP

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Pengetahuan

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. Keterampilan.

Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah tentang penerapan sistem operasi jaringan secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.2. Memahami Desain / Perancangan alur untuk Multimedia Interaktif berbasis halaman web.</p> <p>4.2. Membuat desain / perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman web.</p>	<p>3.2 Indikator Penegtahuan.</p> <p>3.2.1. Menjelaskan Konsep tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan.</p> <p>3.2.2. Menjelaskan konsep pembuatan Flowchart pada tahap perancangan Multimedia Interaktif Secara Berkelompok.</p> <p>3.2.3. Menjelaskan konsep Storyboard pada perancangan Flowchat yang sebelumnya dibuat secara kelompok.</p>

	<p>4.2 Indikator Keterampilan.</p> <p>4.2.1 Mengimplementasikan tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan.</p> <p>4.2.2 Mengimplementasikan pembuatan Flowchart dalam suatu masalah.</p> <p>4.2.3 Membuat Hasil sebuah Storyboard pada perancangan perancangan Flowchat yang sebelumnya dibuat secara kelompok.</p>
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah peserta didik menggali informasi melalui teks materi tentang Desain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman, yang saya sediakan ke google class room peserta didik dapat menjelaskan konsep tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan dan bentuk-bentuk flowchart mengembangkan berbagai keterampilan dalam pembelajaran desain perancangan alur.
2. Setelah peserta didik menggali informasi melalui teks materi dan Slide presentasi ppt. tentang Desain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman, peserta didik dapat pembuatan Flowchart dalam suatu masalah .
3. Setelah peserta didik menggali informasi melalui teks materi dan Slide presentasi ppt. tentang Desain perancangan alur untuk multimedia interaktif berbasis halaman, peserta didik dapat pembuatan storyboard.

D. Materi Pembelajaran

1. Konsep Flowchart.
2. Konsep Storyboard.

E. Pendekatan, Metode, Model

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Metode Pembelajaran : *Diskusi, tanya-jawab (di dalam classroom, Grup WA), praktik (pembuatan Flowchart, storyboard), penugasan.*
3. Model Pembelajaran : *Sintaks Model Pembelajaran Discovery Learning*

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 :

IPK :

- 3.2.1. Menjelaskan Konsep tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan.
- 4.2.1 Mengimplementasikan tahap-tahap perancangan Multimedia Interaktif

sesuai panduan.

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Memberi salam serta menunjuk salah satu siswa untuk doa bersama di Google classroom. <i>(Assinkron)</i> PKK : Nilai Religius dan Nilai Kesopanan. 2. Guru Memotivasi Menanyakan kondisi/kabar peserta didik, menyapa dan mengingatkan protocol kesehatan. <i>(Assinkron)</i> PKK : Nilai Kepedulian 3. Guru memberikan link abasensi dengan google form, dan memberikan tata cara pengisian abasensi. <i>(Assinkron)</i> 4. Guru Menyampaikan tujuan materi kepada peserta didik yang akan dibahas. 	10 menit
Kegiatan Inti <i>Sintaks Model Pembelajaran Discovery Learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stimulation (memberi Stimulus) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru sebelumnya Mengupload Bahan ajar dan Media pembelajaran di <i>google classroom</i>. <i>(Assinkron)</i> 2. Peserta Didik Mengamati, Menganalisis bahan ajar dan video pembelajaran yang diberikan di Google Classroom. <i>(Assinkron)</i> ➤ Problem Statement (mengidentifikasi masalah) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru membagi perkelompok untuk melakukan tugas kelompok yang akan di kirim ke google classroom. ✓ Memahami Konsep-konsep perancangan multimedia interaktif sesuai panduan. ➤ Data Collecting (mengumpulkan data/ Upload Data) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyelesaikan pengerjaan LKPD untuk merangsang/ menguji jawaban dengan Kelompok. ➤ Data Processing (mengolah data). <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan diskusi bersama tentang unsur-unsur tata letak desain grafis beserta prinsipnya via google classroom <i>(Assinkron)</i>. ➤ Verification (memverifikasi) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <i>(Assinkron)</i>. ➤ Generalization (menyimpulkan) <p>Menyimpulkan materi bersama-sama peserta didik tentang materi pembelajaran via Google Classroom <i>(Assinkron)</i></p> 	menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru penilaian terhadap siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2. Guru memberikan Evaluasi secara individu kepada peserta didik dengan google form. 3. Guru mengingatkan untuk semangat dalam mengikuti kegiatan belajar serta berperilaku hidup sehat dan patuhi protokol kesehatan. 4. Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 5. Guru memberikan salam dan mempersilahkan menutup aplikasi. 	5 Menit
---------	---	---------

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

1. Alat dan Bahan : Smartphone, laptop.
2. Media : WhatsApp, Google Classroom, Google form

H. Sumber Belajar

Youtube, artikel flowchart dan storyboard.
 BUKU Desain Grafis Percetakan, Penulis Rudi Nurcahyo, PT. Kuantum Buku Sejahterah.

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Pengetahuan	Penugasan menganalisis, test pilihan ganda dan test uraian	Pilihan ganda dan Uraian dengan Google form

2. Instrumen Penilaian

Bentuk Instrumen :

No	Teknik	butir instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
	Penugasan	Konsep tahap - tahap perancangan Multimedia Interaktif sesuai panduan.	Setelah pelajaran daring	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)

Mengetahui
Kepala SMKN Bl. Umpu

Way Kanan, 2020
Guru Mata Pelajaran,

HIDAYAT, S.Pd., M.M.
NIP : 19680718 199501 1 001

MUHAMAD NURIVAI, S.Kom.
NIP :

