

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	C-3. Desain Media Interaktif	Satuan Pendidikan	SMK Negeri 1 Sampit
Kelas/Semester	XII Multimedia/Ganjil	Guru Mata Pelajaran	Gusti Rahmadi, S.Kom
Alokasi Waktu	39 JP × 45 menit	Tahun Pelajaran	2021 / 2022
Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	KD 3	KD 4	
	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	
	IPK 3	IPK 4	
	3.3.1 Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif	4.3.1 Mengaplikasikan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	
	3.3.2 Mengkonsepkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.3.2 Menata tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.	
Tujuan Pembelajaran	3.3 Setelah menyimak paparan guru, peserta didik mampu menerapkan dan mengkonsepkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan tepat	4.3 Melalui diskusi kelompok dan praktik peserta didik mampu mengaplikasikan dan menata tampilan user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif secara terampil	
Materi Pembelajaran	Prinsip-Prinsip User Interface Pada Multimedia Interaktif		
Model: <i>Discovery learning</i>	KEGIATAN PENDAHULUAN		
Produk: Website/halaman web/animasi sesuai dengan prinsip user interface	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru Membuka kelas dengan menanyakan keadaan peserta didik melalui Google Meet. (<i>ICT</i>) ✓ Guru Mengingatkan peserta didik untuk berdoa (PPK) sebelum memulai pembelajaran. ✓ Guru Memeriksa kehadiran peserta didik melalui daftar hadir online di aplikasi e-absensi.(<i>ICT</i>) ✓ Guru mereviu kembali materi sebelumnya. ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi materi yang akan dipelajari. ✓ Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>) (<i>TPACK</i>) 		
Deskripsi: Produk tersebut berupa media interaktif /halaman web atau animasi	KEGIATAN INTI		
Alat: HP / Laptop / Komputer	<ol style="list-style-type: none"> 1) Stimulation <i>Mengamati:</i> Peserta didik mengamati presentasi terkait materi Prinsip-prinsip user interface pada multimedia interaktif 2) Problem Statement <i>Menanya:</i> Peserta didik termotivasi untuk mengajukan pertanyaan tentang Prinsip-prinsip user interface pada multimedia interaktif yang belum dipahami. 3) Data collection <i>Mengumpulkan informasi:</i> Peserta didik melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis tentang Prinsip-prinsip user interface pada multimedia interaktif <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Definisi dan manfaat user interface pada multimedia interaktif</i> ✓ <i>Penggunaan Perangkat keras dan lunak multimedia</i> dalam perancangan dan pembuatan user interface <i>Mengasosiasi/mengolah:</i> Peserta didik menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan. 4) Verification Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam bentuk tugas pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tugas Pengetahuan : Latihan soal dalam Google Form ✓ Tugas Keterampilan : Membuat sebuah halaman web berdasarkan prinsip-prinsip user interface pada multimedia interaktif 5) Generalization <i>Mengomunikasikan:</i> Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengerjakan latihan soal dalam google form ✓ Mengupload tugas keterampilan ke google drive yang sudah dibagikan / share 		
Media: WA, Youtube, Google Form, Google Drive, Google Sites dan Internet.	KEGIATAN PENUTUP		
Sumber: Buku: Nurchayho S.Kom, Rudi dan Lin Mulyati, S.Kom. 2019. Desain Media Interaktif Kelas XII/C3:QuantumBook.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan tindak lanjut pertemuan yang akan datang dan memberikan refleksi dan umpan balik. ✓ Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang telah menunjukkan sikap proaktif. ✓ Guru menutup pembelajaran. 		
Asesmen:	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Sikap menggunakan teknik penilaian Observasi dari hasil rekaman pembelajaran daring di google meet. • Penilaian pengetahuan menggunakan teknik penilaian tes tertulis dengan bentuk penilaian soal pilihan ganda di Google Form • Penilaian keterampilan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja dengan bentuk penilaian penugasan. 		