RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
Nomor : III

Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Komp. Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Desain Media Interaktif
Kelas/Semester : XII/1
Materi Pokok : Desain User Interface, interaksi pengguna, perancangan template, menu, tombol
Alokasi waktu : 1 pertemuan x 13 JP (@45 menit)

A. Kompetensi Inti

1. **Kompetensi Sikap Spiritual adalah** "Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya".
2. **Kompetensi Sikap Sosial adalah** "Menghayati dan mengamalkan perilaku a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), e. bertanggung jawab, f. responsif, dan g. pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional".
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang a. ilmu pengetahuan, b. teknologi, c. seni, d. budaya, dan e. humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: a. efektif, b. kreatif, c. produktif, d. kritis, e. mandiri, f. kolaboratif, g. komunikatif, dan h. solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi:

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	• Menjelaskan tentang prinsip dasar desain user interface pada aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web • Memahami perancangan template, menu, tombol

4.3	Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	● Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif ● Menyajikan pembuatan desain user interface multimedia interaktif

C. Tujuan Pembelajaran :

Melalui model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* secara mandiri dan kelompok siswa dapat:

1. Melalui penggalian informasi peserta didik mampu menjelaskan tentang prinsip dasar desain user interface pada aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dengan bertanggungjawab
2. Melalui penggalian informasi peserta didik mampu memahami perancangan template, menu, tombol dengan bekerja keras
3. Melalui penggalian informasi peserta didik mampu membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif dengan teliti
4. Melalui penggalian informasi peserta didik mampu menyajikan pembuatan desain user interface multimedia interaktif dengan teliti

D. Materi Pembelajaran

Desain User Interface, interaksi pengguna, perancangan template, menu, tombol
(Materi selengkapnya terlampir)

E. **Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
Metode : Ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran

Media **:** Laptop/, LCD, Papan tulis
Bahan Ajar **:** Bahan Tayang, Jobsheet, Latihan Soal

G. Sumber Belajar

- Pegangan Guru :
  Asmoro, Siwi Widi.2019.Desain Media Interaktif Kompetensi Keahlian Multimedia. Jakarta: Bumi Aksara
- Pegangan Siswa :
  Wijayanti, Hanifah.2019.Desain Media Interaktif. Surakarta: CV Putra Nugraha
- Sumber belajar Digital :
  e-learning *belajarmulmed.com*

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu (menit)
1	**Pendahuluan**	30 menit
	a. Menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti pelajaran dengan cara: ● Guru menyampaikan salam ● Guru menanyakan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. b. Memberi motivasi belajar kepada peserta didik dengan cara: ● Guru membagikan akun *e-learning* ● Menyampaikan manfaat materi yang akan dipelajari ● Guru menjelaskan aturan kelas ● Mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. c. Menjelaskan tujuan pembelajaran d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus (contoh) ● Menyampaikan KI/KD yang akan dipelajari; ● Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan.	
2	**Kegiatan Inti**	10,5 jam
	(Sesuai syntak model pembelajaran *Project Based Learning*) **a. Sintak : Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*)** **1)** Guru memberikan pertanyaan esensial yang mengeksplorasi pengetahuan siswa berdasar pengalaman belajar yang ujungnya pada penugasan siswa dalam pembelajaran. ● Apa itu user interface? ● Bagaimana cara membuat user inteface? ● Apalikasi apa yang digunakan untuk membuat user interface? ● Bagaimana merancang template tombol/ menu? b. **Sintak : Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Planfor the Project*)** 1) Guru meminta siswa untuk membuat kelompok, masing-masing kelompok 4 siswa. Pembagian kelompok dengan metode kesepakatan siswa, misalnya berdasar absen, undian, atau lainnya; 2) Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan direktur dan sekretaris secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok. 3) Guru dan siswa membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek. Hal-hal yang disepakati : pemilihan aktivitas, waktu maksimal yang direncanakan, sanksi yang dijatuhkan jika tidak menaati aturan yang sudah disepakati, tempat pelaksanaan proyek, hal-hal yang dilaporkan, serta alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek	

	c. Sintak : Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) 1) Guru memfasilitasi tiap kelompok untuk membuat jadwal mengerjakan projek yang mengacu pada waktu maksimal yang disepakati sesuai program semester guru; 2) Guru memfasilitasi tiap kelompok untuk menyusun langkah alternatif, jika ada pengerjakaan proyek tidak sesuai dari waktu yang telah dijadwalkan. **d. Sintak : Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);** 1) Guru Membagikan Lemba Kerja Projek / *Jobsheet* yang berisi tugas proyek dengan tagihan : 1) menulis proses pengerjaan proyek berupa tutorial ke blog siswa, 2) merekam/mendokumentasikan dalam bentuk gambar/video proses pengerjaan proye 2) Guru memonitoring terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek dengan cara melakukan *scaffolding* jika terdapat kelompok membuat langkah yang tidak tepat dalam penyelesaian proyek. **e. Sintak : Menguji hasil (*Assess the Outcome*)** 1) Guru telah melakukan penilaian selama monitoring siswa dalam menyelesaikan proyek dengan mengacu pada rubrik penilaian. yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman, kemampuan, *hardskill* yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. **f. Sintak : Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).** 1) Siswa secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dikerjakan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya kelompok lain diminta menanggapi	
4	**Penutup**	120 menit
	● Guru melakukan refleksi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari melalui pemberian soal ● Selanjutnya guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman terhadap materi yang sudah dipelajari. ● Guru membimbing dan memotivasi peserta didik dalam membuat kesimpulan. ● Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan dengan memberikan penguatan terhadap respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. ● Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran.	
Total Waktu		**13 jam**

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan
1	Pengetahuan	Tes Kognitif	Tes tertulis	Dilakukan di akhir KD untuk mengukur keterserapan pengetahuan
2	Keterampilan	Penilaian Analitik	Penilaian Unjuk Kerja	Dilakukan saat Proses praktik berjalan, untuk memastikan peserta didik terampil menerapkan pengetahuannya
3	Sikap	Pengamatan	Jurnal	Dilakukan saat proses pembelajaran

2. Instrumen Penilaian
   Instrumen penilaian Sikap dan Pengetahuan dan ketrampilan *terlampir*.

J. Lampiran Pendukung RPP

1. Materi/ Bahan Ajar
2. Instrumen Penilaian

Kepala SMK N 1 Godean

Margono, S.Pd
NIP. 196907021999031002

Direktur EVIO Multimedia

Edi Nur Cahyaningtyas, ST.,M.Eng
NIP. -

Sleman, 01 Oktober 2020
Guru Mata Pelajaran

Amalia Ima N, S.Pd
NIP. 19911012 201903 2 021