

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SMK

Bidang Keahlian : Seni dan Industri Kreatif
Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran : Konsentrasi Keahlian Desain Komunikasi Visual
Fase : F
Kelas/Semester : XII/5(lima)
Materi Pokok : UI Design
Sub Materi : Pengenalan UI Design
Alokasi Waktu : 6 JPx 45 menit
Tahun Pelajaran : 2024/2025

Disusun Oleh	Drs. S. Hadi Ansori
Target Peserta Didik	Peserta didik Konsentrasi Desain Komunikasi Visual
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu memahami Pengertian User Interface (UI)2. Peserta didik mampu membedakan UI Design dengan UX Design3. Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya UI Design dalam produk digital4. Peserta didik mampu menyebutkan prinsip-prinsip dasar UI Design.
Sarana	<ul style="list-style-type: none">• Komputer atau Laptop dengan aplikasi figma• LCD Proyektor• Video tutorial
Kegiatan Pembelajaran	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru melakukan Asesmen Awal Kognitif• Guru mengajukan pertanyaan pemantik tentang pengalaman siswa menggunakan aplikasi.• Guru menjelaskan pentingnya tampilan yang menarik dan mudah digunakan dalam sebuah aplikasi. <p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan pengertian UI Design, UX Design, dan perbedaannya. Link Video : 01. Apa itu UI Design ? https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/732347 02. Prinsip Prinsip Dasar UI Design https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/732347

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh-contoh UI Design yang baik dan buruk. UI Desain yang kurang baik https://www.techfor.id/6-desain-ui-patut-dihindari-kesalahan-yang-sering-dilakukan-desainer/ UI Desain yang baik https://www.techfor.id/7-karakteristik-penting-untuk-membuat-desain-ui-yang-baik/ • Diskusi kelompok: Siswa menganalisis contoh-contoh UI Design dan menyebutkan kelebihan dan kekurangannya. • Presentasi hasil diskusi kelompok.
Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen awal pembelajaran • Memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang cara kerja • Aplikasi UI Desain yang pernah digunakan. • Asesmen formatif: memantau perkembangan peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan dalam proses produksi User Interface(UI) Desain
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan pendidik merefleksikan tentang peristiwa (fact) pelaksanaan kegiatan belajar hasil proses produksi User Interface (UI) desain, • Perasaan Peserta didik selama belajar User Interface (UI) desain, pembelajar yang didapat hari, tentang kendala yang dihadapi , ini dan perubahan apa yang diinginkan dari pembelajaran hari ini.
Lampiran	LKPD Mengenal Interface Figma : https://docs.google.com/document/d/1_k1tg26zC48dibvVOGQAToKVbbFps2nUauljVWY881c/edit?usp=sharing

Mengetahui : Kepala Sekolah, Drs. Suryanto,M.Pd. NIP. 19	Malang, 15 Juli 2024 Guru Mata Pelajaran, Drs. S. Hadi Ansori NIP. 19680308 199203 1 008
---	---