

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan model pembelajaran proyek, peserta didik mendesain logo, melakukan riset, observasi, menggambar secara manual, dan menyajikan hasil rancangannya tentang landasan desain yang dibuat.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

1. Kelas dibagi 4-6 peserta didik per kelompok secara heterogen; Tiap kelompok menetapkan koordinator;
2. Belajar dengan kelompoknya dengan memanfaatkan teaching factory, yang berada di sekolah yakni TeFa Multimedia;
3. Mencatat ciri-ciri desain logo yang baik dan sesuai dengan keinginan pelanggan.

PERTEMUAN 2

1. Membuat desain logo manual secara berkelompok untuk bisa berdiskusi dan menerima umpan balik dari anggota lain;
2. Membuat desain logo manual secara individu dan hasilnya didiskusikan dengan anggota kelompoknya;
3. Memperbaiki desain logo manual sesuai umpan balik atau masukan dari anggota kelompoknya dan dari guru pengampu.

PERTEMUAN 3

1. Mendiskusikan hasil pembuatan gambar manual logo kepada anggota kelompoknya;
2. Menyajikan hasil pembuatan gambar manual logo kepada teman satu kelasnya;
3. Berdiskusi dan menerima umpan balik dari peserta didik lain dan guru pengampu.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENGETAHUAN

Mengidentifikasi pengertian, tujuan, dan tahapan produksi logo

KETERAMPILAN

Memproduksi logo kepada pihak-pihak yang membutuhkan jasa desain logo.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Surakarta, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. Rohmad, M.Pd.
NIP. 19630409 198703 1 010

Hartono, S.Si., M.Pd.
NIP. 19770828 200604 1 008