

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP DARING)

Nama Sekolah : SMK Negeri Jawa Tengah
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X/2
Materi : Pra Produksi Video
Alokasi Waktu : 3 JP 1 Minggu

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan 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 dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural 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. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

1. Kompetensi Dasar pada KI 1
 - a. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam terhadap kebesaran Tuhan yang

- menciptakannya
- b. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
 - c. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
2. Kompetensi Dasar pada KI 2
 - a. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
 - b. Peduli terhadap keselamatan diri dan lingkungan dengan menerapkan prinsip dan keselamatan kerja saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan di laboratorium lingkungan
 3. Kompetensi Dasar pada KI 3
Menerapkan presentasi video untuk *branding* dan *marketing*
 4. Kompetensi Dasar pada KI 4
Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk branding dan marketing

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada ALLAH SWT melalui pemahaman materi pelajaran tentang Tahapan Proses Pembuatan Presentasi Video serta manfaatnya bagi kehidupan manusia.
2. Meningkatkan sifat solidaritas dan persaudaraan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari melalui aplikasi materi pelajaran Tahapan Proses Pembuatan Presentasi Video.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang Tahapan Proses Pembuatan Presentasi Video serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan alat Tahapan Proses Pembuatan Presentasi Video di kehidupan sehari-hari.

D. Materi Pembelajaran

1. Tahapan proses pembuatan video

Pembuatan video memerlukan beberapa tahapan proses meliputi :

- a) Praproduksi merupakan tahapan perencanaan
- b) produksi merupakan tahapan pengambilan gambar
- c) pascaproduksi merupakan tahap penyelesaian video

Untuk memulai praproduksi dibutuhkan beberapa langkah, sebagai berikut:

1) **Merumuskan Masalah**

Masalah merupakan kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi nyata.

Kesenjangan dimaksud dapat diamati melalui latihan kepekaan atas kekurangan atau kelebihan suatu produk yang ada, ditinjau dari beberapa aspek :

- Ukuran
- Bentuk
- Fungsi
- Warna
- Bahan

Bila produk merupakan benda kerja, maka aspek tambahan yang diamati :

- Ketepatan (presisi) produk yang dihasilkan
- Kecepatan kerja
- Kenyamanan

Adapun untuk cara kerja aspek yang harus diperhatikan adalah:

- Efisien
- Waktu
- Kerapian
- Kecepatan
- Ketepatan
- Inovasi

2) **Ide**

Ide/gagasan adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran.

Maka dari itu, pembuatan presentasi video harus dimulai dengan menciptakan sebuah ide. Ide dan konsep harus dikembangkan berdasarkan masalah

3) **Sinopsis**

Sinopsis adalah suatu peristiwa atau rekaan yang dikisahkan dalam bentuk cerita singkat, ringkas, padat dan jelas, tanpa menghilangkan unsur – unsur pentingnya.

Dengan membaca sinopsis mendapatkan gambaran utuh dari sebuah cerita.

4) **Treatmentt**

Treatment adalah langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik. Di dalam penyusunan treatment ini tidak dibutuhkan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pelaku atau aktor.

5) **Naskah**

Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran alur cerita, yang akan terlihat di layar, naskah dalam pembuatan video dibuat agar sang presenter mengerti detail dari presentasi yang akan disampaikan. Penulisan naskah dapat disederhanakan sesuai keperluan tetapi masih dimengerti oleh pendukung yang akan memproduksi.

Karakteristik Media Audio Visual

- a. Mampu menghadirkan informasi atau pesan dalam wujud gambar/visual dan suara secara riil, nyata.
- b. Lebih mengutamakan Visual dari pada suara, meskipun tidak bisa lepas dengan suara yang berperan

Informasi yang disampaikan dapat berupa gambar/visual fakta, kejadian nyata,

Jenis Naskah

1. Non Cerita
 - a. Berita (News)
 - b. Dokumenter
 - c. Feature

- d. Reality Program
- 2. Cerita
 - a. Cerita/Drama
 - b. Hiburan : Musik, Lawak, Kuis dll
 - c. Iklan (ILM)

E. Kegiatan Pembelajaran

- a. Kegiatan awal : 35 menit Darink Sinkron
 - 1. Mengucapkan salam pembuka dilanjutkan berdoa bersama.
 - 2. Mengabsen peserta didik.
 - 3. Menjelaskan uraian singkat tentang materi pelajaran yang akan disampaikan serta mengaitkannya dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga bisa menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran selanjutnya.
 - 4. Menyampaikan ketentuan penilaian yang akan diberlakukan.
 - 5. Memberikan stimulus kepada peserta didik dengan sebuah pertanyaan tentang Pemahaman, penentuan Presentasi Video, selanjutnya mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi pelajaran Pemahaman, penentuan Presentasi Video.
 - 6. Memberikan penjelasan mengenai manfaat materi pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan.
- b. Kegiatan Akhir : 10 menit
 - 1 Guru Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang akan dipelajari
 - 2 Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi pada LMS
 - 3 Guru menutup pembelajaran dengan doa
- c. Kegiatan Inti : 1 Minggu
 - 1. Mengamati :
 - Peserta didik diminta untuk mempelajari modul yang telah diberikan pada LMS Ms.
 - 2. Mengumpulkan informasi / mencoba :
 - Peserta didik di arahkan untuk Mengeksplorasi Pemahaman,

- penentuan pra produksi video pada sumber lain di internet.
- Peserta didik mendokumentasikan hasil eksplorasi yang dilakukan setiap anggota kelompok.
3. Menalar / Mengasosiasi :
 - Peserta didik diminta untuk meng menganalisis kebutuhan dalam proses pra produksi video
 4. Merancang :
 - Peserta didik di minta untuk merancang
 1. Latar belakang cerita
 2. Judul atau tema
 3. Sinopsis
 4. Naskah
 5. Berpikir Kritis :
 - Peserta didik diarahkan untuk menanggapi contoh yang diberikan guru pada LMS yang telah di sediakan.
 - Guru menyiapkan tempat untuk berdiskusi siswa ataupun bertanya pada LMS

F. Penilaian

Penilaian peserta didik dilakukan terhadap aspek-aspek berikut :

- a. Aspek pengetahuan, dilakukan dengan tes tertulis, terutama hasil ulangan harian, serta hasil tugas kelompok maupun individu. Peserta didik dianggap telah menacapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) jika telah mencapai nilai 2,51 – 2,84 (B-), dengan menggunakan rentang nilai berikut :

Nilai Ketuntasan Pengetahuan dan Keterampilan	
Rentang Angka	Huruf
95 - 100	A
90 - 95	A-
85 - 90	B+
80 - 85	B
75-80	C+ / C

Adapun rubrik penilaian aspek pengetahuan sebagai berikut :

Nomor	Uraian	Skor
1	Jawaban betul sempurna	A
2	Sebagian besar jawaban betul, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang salah	B-
3	Sebagian besar jawaban salah, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang betul	B
4	Jawaban sama sekali salah, tetapi peserta didik telah mencoba mengerjakan dibuktikan dengan menuliskan jawabannya	C
5	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	0

- b. Aspek sikap, dilakukan dengan melakukan pengamatan secara komprehensif terhadap seluruh peserta didik selama pelajaran berlangsung, khususnya pada saat diskusi ataupun menanggapi Materi yang di berikan pada LMS. Adapun rubrik penilaiannya adalah sebagai berikut :

Nomor	Uraian	Skor
1	Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok, dibuktikan dengan sering memberikan masukan pada LMS	A
2	Peserta didik tidak sepenuhnya aktif dalam LMS, dibuktikan dengan sesekali terlihat menanggapi materi pada LMS.	B+
3	Peserta didik cenderung tidak aktif dalam LMS.	B
5	Peserta didik tidak terlibat sama sekali dalam pekerjaan kelompok,	C

	dibuktikan dengan tidak duduk bersama kelompoknya.	
--	--	--

- c. Aspek keterampilan, dilakukan dengan mengamati hasil dari tugas yang telah diberikan pada LMS. Adapun rubrik penilaian keterampilan sebagai berikut :

Nomor	Uraian	Skor
1	Peserta didik mampu mengimplementasikan seluruh materi pembelajaran pada rancangan tugas yang diberikan	A
2	Peserta didik mampu mengimplementasikan Sebagian materi pembelajaran pada rancangan tugas yang diberikan	B+
3	Peserta didik kurang mampu mengimplementasikan materi pembelajaran pada rancangan tugas yang diberikan	B
4	Peserta didik membuat rancangan tugas tanpa memperhatikan materi yang di berikan	C

G. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- a. Alat : Smart Phone, laptop.
- b. Sumber belajar : Modul, Materi pada internet,
- c. Media Pembelajaran : LMS Ms. Teams
- d. Perangkat penilaian : Soal pada LMS, Tempat diskusi pada LMS

H. Lembar Evaluasi

Pengetahuan

1. Uraikan secara singkat tema cerita yang kalian angkat dalam pembuatan video yang akan dilakukan...!!!
2. Deskripsikan secara singkat naskah yang telah kalian buat...!!!

Tugas Proyek

Buatlah Sebuah tema video dengan mencantumkan

- Latar belakang cerita
- Judul atau tema
- Sinopsis
- Naskah

Mengesahkan:
Kepala Sekolah

Pati, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Wijanarko, S.Pd, M.Si
NIP. 19670910 199003 1 004

Habit Nursila, S.Pd
NIP.