



**SMK YADIKA 13
TAMBUN**

**KELAS/ SEMESTER
X / GANJIL**

MATERI

Mampu mengetahui tentang

- Infographic
- Videographic

ALOKASI WAKTU

4 pertemuan
(4 Mgg x 2 Jp x 45 Menit)

SIKAP



1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar.
2. Kerja sama dalam mengamati objek.
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati.
5. Disiplin dalam menyelesaikan.

REFLEKSI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM serta studi kasus peserta didik dapat mengetahui mengenai Simulasi Visual.
- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM lalu dilanjutkan dengan *Project Based Learning* peserta didik dapat membuat informasi dengan menggunakan *infographic* atau *videographic*.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 dan 2

1. Memberikan stimulus dengan sebuah gambar *infographic*.
2. Memberikan informasi mengenai apa itu simulasi visual.
3. Memberikan informasi tentang aplikasi-aplikasi dan website online untuk membuat *infographic* maupun *videographic*.
4. Membahas tentang *infographic* maupun *videographic* mengenai simulasi visual suatu produk atau iklan.

PERTEMUAN 3 dan 4

1. Merefleksi tentang apa itu *infographic* dan *videographic*.
2. Melakukan pencarian tentang penggunaan *infographic* dan *videographic* di sosial media.
3. Membuat review tentang *infographic* dan *videographic* yang berada di sosial media.

PENILAIAN



PENGETAHUAN

Mengidentifikasi tentang Simulasi Visual, mencari macam-macam Simulasi Visual, dan penggunaan tools pembuatan Simulasi Visual.



KETERAMPILAN

Mampu mencari macam-macam Simulasi Visual, perbedaannya dan juga aplikasi yang digunakannya.

Mengetahui,
Kepala SMK Yadika 13

Novita Yumnaini, S.S, M.Pd

Bekasi, 07 Oktober 2020
Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran

Rama Wibi, S.ST



SMK YADIKA 13 TAMBUN

KELAS/ SEMESTER
X / GANJIL

MATERI

Mampu membuat hasil karya

- Infographic
- Videographic

ALOKASI WAKTU

6 pertemuan
(6 Mgg x 2 Jp x 45 Menit)

SIKAP



1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar.
2. Kerja sama dalam mengamati objek.
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati.
5. Displin dalam menyelesaikan.

REFLEKSI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM serta studi kasus peserta didik mampu menggunakan aplikasi dalam pembuatan *infographic* maupun *videographic*.
- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM lalu dilanjutkan dengan *Project Based Learning* peserta didik dapat membuat *infographic* maupun *videographic*

KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1 dan 2

1. Memberikan stimulus untuk membuat hasil karya dalam bentuk *infographic* ataupun *videographic*.
2. Update hasil karya berupa *infographic* atau *videographic* sebelum dipublikasi

PERTEMUAN 3

1. Publikasi hasil karya siswa/i di media sosial

PERTEMUAN 4

1. Membagikan hasil karya siswa/i di *platform* media sosial sekolah

PENILAIAN



PENGETAHUAN

Mengidentifikasi hasil karya yang akan dibuat dengan menggunakan *infographic* atau *videographic*



KETERAMPILAN

Mampu membuat dan menyajikan *infographic* atau *videographic*

Mengetahui,
Kepala SMK Yadika 13

Novita Yumnaini, S.S, M.Pd

Bekasi, 07 Oktober 2020
Dibuat Oleh,
Guru Mata Pelajaran

Rama Wibi, S.ST