

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMAS TARUNA BUMI KHATULISTIWA
Kelas / Semester	: X/Semester 2
Tema	: Pembuatan Video dengan <i>Software</i> Presentasi
Sub Tema	: Animasi Pada Objek Power Point
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan menggunakan *software* presentasi dan/atau *software editing* gambar/*audio/video*, siswa Kelas X dapat membuat produk berupa Video Singkat yang menarik (dapat berupa iklan, video quote dll), efektif dan kreatif.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- Orientasi: Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- Apersepsi: Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya, mengingatkan kembali materi dengan bertanya, mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- Motivasi: Memberikan motivasi sesuai kontekstual sesuai dengan manfaat mempelajari materi pembuatan video iklan dengan mempergunakan aplikasi powerpoint.
- Pemberian Acuan: Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan yang sedang berlangsung, memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung, pembagian kelompok belajar, menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Integrasi *Keterampilan abad ke-21*

- Literasi: Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi berupa teks dan video dari berbagai sumber melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasikan mengolah informasi, mengomunikasikan)
- Critical Thinking (Berpikir Kritis): Siswa secara berkelompok diberikan kesempatan untuk menganalisa hasil kerja kakak kelas, video iklan di tv maupun media lain, iklan yg diberikan guru, kemudian menganalisa video tersebut dari berbagai aspek yg telah diberikan sebelumnya.
- Collaboration (Kerja Sama): Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk membuat proyek berupa video singkat berupa iklan. mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi berkaitan dengan cara pengerjaan proyek.
- Communication (Komunikasi): Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan dan menyampaikan hasil diskusi tentang proyek yg mereka hasilkan, mempresentasikan hasil proyek kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang proyek.

- e) Creativity (Kreativitas): Peserta didik menghasilkan berbagai proyek video pendek berupa iklan dengan aplikasi powerpoint.

Alur Kegiatan :

1. *Start With the Essential Question*
Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek. Tahap ini sebagai langkah awal agar siswa mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
2. *Design a Plan for the Project*
Mendesain perencanaan proyek. Sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada, disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
3. *Create a Schedule*
Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
4. *Monitor the Students and the Progress of the Project*
Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Guru melakukan monitoring terhadap pelaksanaan dan perkembangan proyek. Siswa mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.
5. *Assess the Outcome*
Menguji hasil. Fakta dan data percobaan atau penelitian dihubungkan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber.
6. *Evaluate the Experience*
Mengevaluasi kegiatan/pengalaman. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan sebagai acuan perbaikan untuk tugas proyek pada mata pelajaran yang sama atau mata pelajaran lain.

3. Kegiatan Penutup

a) Peserta didik:

- Membuat ringkasan dari materi yang disampaikan
- Merencanakan kegiatan untuk penyelesaian tahapan proyek berikutnya

b) Guru:

- Memberikan arahan untuk kegiatan penyelesaian pada tahapan proyek yg dibuat oleh siswa

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian: pengamatan dan penugasan (proyek)
2. Prosedur Penilaian:

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan . b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan	Pengamatan	Selama proses pembelajaran dan saat diskusi

	<p>e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan LK yang ditugaskan</p> <p>f. Menunjukkan 18 Nilai Pendidikan Karakter Versi Kemendiknas</p>		
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>a. Konsep Iklan (pengertian, tujuan, fungsi)</p> <p>b. Konsep unsur/komponen iklan berbentuk video</p> <p>c. Konsep ciri video iklan yang baik</p> <p>d. Konsep tahapan memproduksi video iklan secara umum;</p> <p>e. Konsep pengaturan dasar dari <i>software</i> presentasi (<i>Ms PowerPoint</i>);</p> <p>f. Konsep pengaturan “<i>Creative Design</i>”</p> <p>g. Konsep pengaturan dasar dari <i>software editing</i> gambar/<i>audio/video</i> untuk menunjang pembuatan video iklan</p>	<p>Penilaian kinerja selama proses pembelajaran <i>project based learning</i> dan hasil akhir video iklan.</p>	<p>Selama proses pembelajaran inti dan setelah pengumpulan hasil akhir video iklan.</p>
3.	<p>Keterampilan</p> <p>a. Dapat menggunakan <i>software</i> presentasi (<i>Ms PowerPoint</i>);</p> <p>b. Dapat menggunakan <i>software editing</i> gambar/<i>audio/video</i> yang menunjang proses pembuatan video iklan</p> <p>c. Dapat merumuskan masalah dan tujuan yang akan dicapai dengan jelas sehingga tercipta suatu produk video iklan yang menarik, efektif dan kreatif.</p>	<p>Penilaian kinerja selama proses pembelajaran <i>project based learning</i> dan hasil akhir video iklan.</p>	<p>Selama proses pembelajaran inti dan setelah pengumpulan hasil akhir video iklan.</p>

- **Pedoman Penilaian Sikap Individu**

Indikator Pengamatan Penilaian Sikap Individu / Religius

KRITERIA PREDIKAT	INDIKATOR
Sangat Baik (SB)	SELALU, apabila selalu melakukan sesuai aspek pengamatan – Sudah konsisten
Baik (B)	SERING, apabila sering melakukan sesuai aspek pengamatan – Mulai konsisten
Cukup (C)	KADANG-KADANG, apabila kadang-kadang melakukan sesuai aspek pengamatan – Belum konsisten
Kurang (K)	TIDAK PERNAH, apabila tidak pernah melakukan sesuai aspek pengamatan – Tidak konsisten

Rubrik Penilaian Sikap Individu / Religius (KI-1)

Catatan :

1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja Keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Rasa ingin tahu
10. Semangat Kebangsaan (Nasionalisme)
11. Cinta Tanah Air
12. Menghargai Prestasi
13. Komunikatif
14. Cinta Damai
15. Gemar Membaca
16. Peduli lingkungan
17. Peduli Sosial
18. Tangung Jawab

Keterangan :

Predikat untuk nilai sikap dalam mata pelajaran ditentukan berdasarkan modus (*nilai yang paling sering muncul*)

● **Pedoman Penilaian Hasil Belajar**

Dalam pembelajaran materi Rekayasa video iklan dengan menggunakan software presentasi, penilaian terhadap pengetahuan dan keterampilan terintegrasi.

Karena untuk menghasilkan video iklan yang bagus dan kreatif siswa tentu harus terlebih dahulu mengetahui dan memahami konsep dan prosedur untuk mendesain video iklan dengan menggunakan software presentasi secara baik dan benar.

FORM PENILAIAN

Tugas :

Project Video Iklan

Kelas :

No. Abs	Student Name	Instrumen Penilaian								Nilai Akhir
		Standart Video	Story	Suitability	Standart Animation	Complex, Innovative, Creative Animation	Aesthetic	Harmonisasi	Peer Assessment	
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		30	10	10	10	15	10	5	10	100

Keterangan :

1. **Standart Video**
Mengandung unsur *Picture*, *Audio*, dan *Text* yang bersifat dinamis (*Transitions Advance Slide*).
2. **Story**
Jalan cerita bagus dan tujuan iklan tersampaikan.
3. **Suitability**
Kesesuaian antara *Picture*, *Audio* dan *Text*/kata-kata yang digunakan dengan topik serta kebenaran informasi.
4. **Standart Animation**
Animasi standar/biasa (*Entrance, Emphasis, Exit, Motion Path*)
5. **Complex, Innovative, Creative Animation**
Animasi baru yang kreatif, menarik, dan tingkat kesulitan dalam pengaturan animasi dan *timing*.
6. **Aesthetic**
Keindahan tampilan iklan secara keseluruhan.
7. **Harmonisasi**
Keselarasan penggabungan hasil kerja (*slide*) yang dikerjakan masing-masing anggota kelompok.
8. **Self and Peer Assessment**
Penilaian dari teman dan diri sendiri

Sei Raya, 15 April 2021

Anton Wijaya, S.H.