

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK

|                     |  |
|---------------------|--|
| Satuan Pendidikan   | : SDN Kalibata 01  |
| Kelas/Semester      | : VI/ I  |
| Tema/Sub tema       | : 5/1  |
| Kompetensi Inti     | : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya d rumah, di sekolah dan di tempat bermain |
| Kompetensi Dasar    | : 3.1. Memahami reklame<br>4.1. Membuat reklame  |
| Topik               | : Kewirausahaan/ Membuat Reklame (Promosi Produk) Aplikasi Desain Grafis   |
| Pembelajaran Ke     | : 2  |
| Alokasi Waktu       | : 10 Menit   |
| Metode Pembelajaran | : Project Base Learning  |
| Media Pembelajaran  | : Aplikasi desain grafis digital/online (Canva, In shot, ken master,PicsArt, dll)  |

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Peserta didik dapat memahami pengertian reklame dan promosi
- 2) Peserta didik belajar untuk menemukan ide kreatif dalam membuat reklame untuk mempromosikan suatu barang atau jasa
- 3) Peserta didik dapat membuat reklame dengan menggunakan aplikasi desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan
- 4) Peserta didik dapat membagikan hasil reklame digital mereka ke media online

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN/KEGIATAN INTI

### KEGIATAN AWAL

1. Guru mengucapkan salam dan mengecek keadaan peserta didik
2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa dalam hati, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, lalu menyanyikan lagu Indonesia Raya
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini
4. Guru menanyakan apakah ada yang ingin ditanyakan mengenai pembelajaran yang lalu tentang wirausaha

### KEGIATAN INTI

1. Guru menampilkan gambar-gambar promosi tentang suatu produk atau jasa dan menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka rasakan setelah melihat gambar tersebut
2. Guru menjelaskan kepada peserta didik unsur penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan reklame yang baik
3. Guru menjelaskan mengenai aplikasi desain grafis online dan pemanfaatannya pada media promosi online.
4. Guru meminta peserta didik untuk membuat sebuah reklame promosi mengenai produk atau jasa yang bisa bebas mereka pilih dengan menggunakan aplikasi desain grafis online. Media online dipilih karena melihat kontekstual peserta didik yang memang sudah akrab dengan media tersebut dan melihat prospek ke masa depan
5. Peserta didik dapat mengunggah hasil reklame digital buatan mereka pada berbagai media online milik orangtua mereka. (IG, FB, Twitter, TIK TOK), peserta didik bisa melihat respon yang diberikan pada hasil unggahan promosi mereka.
6. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil reklame digital mereka dengan mengirim ke GCR

### KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik dibimbing oleh guru melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dipelajari
2. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah masih ada yang belum dipahami
3. Guru menutup pelajaran dengan memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik karena telah mengikuti pembelajaran dengan semangat, disiplin dan kerjasama yang baik.

## C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### Rubrik Penilaian Proyek Pembuatan Reklame Digital

| No | Nama Siswa | Kriteria Penilaian     |                          |                              |  |
|----|------------|------------------------|--------------------------|------------------------------|--|
|    |            | Kreativitas<br>(1 – 4) | Pemilihan Kata<br>(1- 4) | Ketercapaian Tujuan<br>(1-4) | Komposisi Gambar dan<br>Warna<br>(1-4) |
|    |            |                        |                          |                              |  |
|    |            |                        |                          |                              |  |
|    |            |                        |                          |                              |  |
|    |            |                        |                          |                              |  |

#### Penjelasan :

- Score 1 = kurang (perlu bimbingan)
- Score 2 = cukup
- Score 3 = baik
- Score 4 = sangat baik

Mengetahui,  
Ka. SDN Kalibata 01

Catur Subekti, S.Pdi  
Nip. 196810191988041001

Jakarta, 5 Januari 2022  
Guru Kelas 6

Lia Inggawati, S.Pd  
Nip.197708162014122003

