

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 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 (1 – 4)	Pemilihan Kata (1- 4)	Ketercapaian Tujuan (1-4)	Komposisi Gambar dan Warna (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

