

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 1	KD : 3.1 dan 4.1
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 1
Materi : Pengertian dan Karakteristik Kewirausahaan		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan) Memahami dasar-dasar pengembangan kewirausahaan Memahami ciri-ciri seorang wirausahawan Mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan wirausahawan Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian kewirausahaan, macam- macam kualitas dasar dan kualitas insrumental wirausaha yang berhasil dan gagal Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan antara pengetahuan kewirausahaan dan praktik/pengalaman wirausahawan Menyajikan hasil analisis dan simpulan dalam berbagai bentuk media (lisan dan tulisan)
--

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan)(Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan)(HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan).(Collecting information and Problem solving) Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan), Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 1	KD : 3.1 dan 4.1
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 2
Materi : Pengertian dan Karakteristik Kewirausahaan		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan) Memahami dasar-dasar pengembangan kewirausahaan Memahami ciri-ciri seorang wirausahawan Mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan wirausahawan Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian kewirausahaan, macam- macam kualitas dasar dan kualitas insrumental wirausaha yang berhasil dan gagal Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan antara pengetahuan kewirausahaan dan praktik/pengalaman wirausahawan Menyajikan hasil analisis dan simpulan dalam berbagai bentuk media (lisan dan tulisan)
--

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Pengembangan kewirausahaan. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Pengembangan kewirausahaan. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Pengembangan kewirausahaan. (Collecting information and Problem solving) <i>Melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pengembangan kewirausahaan, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 1	KD : 3.1 dan 4.1
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 3
Materi : Pengertian dan Karakteristik Kewirausahaan		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan) Memahami dasar-dasar pengembangan kewirausahaan Memahami ciri-ciri seorang wirausahawan Mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan wirausahawan Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian kewirausahaan, macam- macam kualitas dasar dan kualitas insrumental wirausaha yang berhasil dan gagal Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan antara pengetahuan kewirausahaan dan praktik/pengalaman wirausahawan Menyajikan hasil analisis dan simpulan dalam berbagai bentuk media (lisan dan tulisan)
--

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Ciri-ciri seorang wirausahawan. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Ciri-ciri seorang wirausahawan. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Ciri-ciri seorang wirausahawan. (Collecting information and Problem solving) <i>Melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Ciri-ciri seorang wirausahawan, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 1	KD : 3.1 dan 4.1
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 4
Materi : Pengertian dan Karakteristik Kewirausahaan		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis karakteristik atau dimensi kewirausahaan (kualitas dasar dan kualitas instrumental kewirausahaan) Memahami dasar-dasar pengembangan kewirausahaan Memahami ciri-ciri seorang wirausahawan Mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan dan kegagalan wirausahawan Mengumpulkan data/informasi tentang pengertian kewirausahaan, macam- macam kualitas dasar dan kualitas insrumental wirausaha yang berhasil dan gagal Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan antara pengetahuan kewirausahaan dan praktik/pengalaman wirausahawan Menyajikan hasil analisis dan simpulan dalam berbagai bentuk media (lisan dan tulisan)
--

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan. (Collecting information and Problem solving) <i>Melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Keberhasilan dan kegagalan wirausahawan, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

A. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	...	75	75	50	75	275	68,75	C
2

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
- Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
- Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
- Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
- Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

2. Teknik Penilaian Pengetahuan

- Tertulis Pilihan Ganda
- Tertulis Uraian
- Tes Lisan / Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan
- Penugasan

Kelompok/Diskusi, tentang materi yang diajarkan:

Aspek yang dinilai:

- a. Apresiasi
- b. Keruntutan berpikir
- c. Laporan Kegiatan
- d. Perilaku

Tugas Rumah

- a) Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- b) Peserta didik meminta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- c) Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian

3. Teknik Penilaian Keterampilan

- **Penilaian Proyek**

- ❖ Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan
- ❖ Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat

- **Penilaian Portofolio**

- ❖ Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan yang dibuatnya

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Pembuatan Karya, tentang:

- ❖ Aspek yang dinilai
 - a. Proses pembuatan 50%
 - Ide gagasan
 - Kreativitas
 - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur
 - b. Produk jadinya 35%
 - Uji karya
 - Kemasan
 - Kreativitas bentuk laporan
 - Presentasi
 - c. Sikap 15%
 - Mandiri
 - Disiplin
 - Tanggung jawab

4. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga
- d. Pertemuan Keempat

5. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru. Guru melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau di luar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai).

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mat Pelajaran :
Ulangan Harian Ke :
Tanggal Ulangan Harian :
Bentuk Ulangan Harian :
Materi Ulangan Harian :

(KD/Indikator :
KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Ket.
1						
2						
3						
4						
dst.						

b. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan yang lebih fenomenal dan inovatif atau aktivitas lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

CONTOH

SEMESTER - 2

Di website ini sudah lengkap semuanya namun berceceran filenya, sehingga akan menghabiskan banyak waktu bapak/ibu guru untuk mengumpulkan file lengkapnya.

Jika bapak/ibu tidak mau repot mendapatkan file lengkapnya bisa hubungi kami dengan harga sangat **ekonomis** (paling murah dari lainnya).

Silahkan WA langsung. **087702912806** - Telpon : **081935114680**
atau Klik LINK WA ini : <https://bit.ly/3hU8VRD>

Segera hubungi kami untuk menanyakan harga dan kelengkapannya mumpung harga masih promo..!

Sistemnya kami kirimkan dulu RPPnya baru di bayar.!

Jika RPPnya tidak Sesuai Uang kami kembalikan..

Adapun file-file yang bapak ibu dapatkan seperti :

- Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)
- KI & KD
- Silabus
- RPP Semester 1 & 2
- KKM
- Prota
- Promes
- Buku Kerja 1,2,3 dst....
- Jurnal Harian & Penilaian
- Kode Etik Dll.
- Pendidikan + Hari Efektif
- Analisis + Pemetaan
- Standar Kompetensi dan Kaldik
- DLL..

UNTUK 1 TAHUN (2 SEMESTER)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 2	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 1
Materi : Perencanaan Usaha Kerajinan dengan Inspirasi Artefak/Objek Budaya Lokal		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai ide dan peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Menganalisis berbagai peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi berbagai sumber daya yang di butuhkan dalam rangka usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Memahami administrasi dan pemasaran usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi komponen perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Memahami langkah-langkah penyusunan perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Membuat perencanaan usaha kerajinan Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha yang dibuat dalam bentuk lisan dan tulisan

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi <i>Ide, peluang dan analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (Literasi)</i> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Ide, peluang dan analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (HOTS)</i> Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Ide, peluang dan analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal .(Collecting information and Problem solving)</i> Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Ide, peluang dan analisa peluang usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal</i> , Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

.....2020
Guru Mata Pelajaran
ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 2	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 2
Materi : Perencanaan Usaha Kerajinan dengan Inspirasi Artefak/Objek Budaya Lokal		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai ide dan peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Menganalisis berbagai peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi berbagai sumber daya yang di butuhkan dalam rangka usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Memahami administrasi dan pemasaran usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi komponen perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Memahami langkah-langkah penyusunan perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Membuat perencanaan usaha kerajinan Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha yang dibuat dalam bentuk lisan dan tulisan

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi <i>Sumber daya yang di butuhkan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (Literasi)</i> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Sumber daya yang di butuhkan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (HOTS)</i> Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Sumber daya yang di butuhkan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal .(Collecting information and Problem solving)</i> Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Sumber daya yang di butuhkan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal</i>, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilain sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 2	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 3
Materi : Perencanaan Usaha Kerajinan dengan Inspirasi Artefak/Objek Budaya Lokal		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai ide dan peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Menganalisis berbagai peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi berbagai sumber daya yang di butuhkan dalam rangka usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Memahami administrasi dan pemasaran usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi komponen perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Memahami langkah-langkah penyusunan perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Membuat perencanaan usaha kerajinan Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha yang dibuat dalam bentuk lisan dan tulisan

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi <i>Administrasi dan pemasaran berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (Literasi)</i> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Administrasi dan pemasaran berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal . (HOTS)</i> Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Administrasi dan pemasaran berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal .(Collecting information and Problem solving)</i> Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Administrasi dan pemasaran berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal</i> , Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilain sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 2	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 4
Materi : Perencanaan Usaha Kerajinan dengan Inspirasi Artefak/Objek Budaya Lokal		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai ide dan peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Menganalisis berbagai peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi berbagai sumber daya yang di butuhkan dalam rangka usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Memahami administrasi dan pemasaran usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi komponen perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Memahami langkah-langkah penyusunan perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Membuat perencanaan usaha kerajinan Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha yang dibuat dalam bentuk lisan dan tulisan

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Komponen perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Komponen perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Komponen perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (Collecting information and Problem solving) Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Komponen perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilain sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

(Sesuai Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019)

Sekolah : SMA	Kelas/Semester : X / 2	KD : 3.7 dan 4.7
Mata Pelajaran : PKWU (kerajinan)	Alokasi Waktu : 2 x 45 menit	Pertemuan ke : 5
Materi : Perencanaan Usaha Kerajinan dengan Inspirasi Artefak/Objek Budaya Lokal		

A, TUJUAN PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai ide dan peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Menganalisis berbagai peluang usaha dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi berbagai sumber daya yang di butuhkan dalam rangka usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Memahami administrasi dan pemasaran usaha kerajinan dengan inspirasi artefak/objek budaya lokal Mengidentifikasi komponen perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Memahami langkah-langkah penyusunan perencanaan usaha berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal Membuat perencanaan usaha kerajinan Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha yang dibuat dalam bentuk lisan dan tulisan

B, KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> Whatsapp, Google classroom, Telegram, zoom, google form dll Slide presentasi (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Handphone, tablet dan lain lain 	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru dan siswa Modul, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>) Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi Langkah-langkah penyusunan perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Langkah-langkah penyusunan perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Langkah-langkah penyusunan perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal. (Collecting information and Problem solving) Melalui <i>Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>, Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (<i>Communication</i>) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Langkah-langkah penyusunan perencanaan berdasarkan inspirasi artefak/ objek budaya lokal, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>)
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C, PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja/hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....2020
Guru Mata Pelajaran

SHOLIHUL MU'MININ, S.Pd
Nip. 196604211994121088

ELMINIEN, S.Pd
Nip. 197511062010012088

B. Penilaian Hasil Pembelajaran

6. Penilaian Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	...	75	75	50	75	275	68,75	C
2

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

7. Teknik Penilaian Pengetahuan

- Tertulis Pilihan Ganda
- Tertulis Uraian
- Tes Lisan / Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan
- Penugasan

Kelompok/Diskusi, tentang materi yang diajarkan:

Aspek yang dinilai:

- a. Apresiasi
- b. Keruntutan berpikir
- c. Laporan Kegiatan
- d. Perilaku

Tugas Rumah

- d) Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- e) Peserta didik meminta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- f) Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian

8. Teknik Penilaian Keterampilan

- Penilaian Proyek

- ❖ Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan
- ❖ Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat

- Penilaian Portofolio

- ❖ Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan yang dibuatnya

- Penilaian Unjuk Kerja

Pembuatan Karya, tentang:

- ❖ Aspek yang dinilai
 - a. Proses pembuatan 50%
 - Ide gagasan
 - Kreativitas
 - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur
 - b. Produk jadinya 35%
 - Uji karya
 - Kemasan
 - Kreativitas bentuk laporan
 - Presentasi
 - c. Sikap 15%
 - Mandiri
 - Disiplin
 - Tanggung jawab

9. Instrumen Penilaian (terlampir)

- e. Pertemuan Pertama
- f. Pertemuan Kedua
- g. Pertemuan Ketiga
- h. Pertemuan Keempat

10. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar) akan dijelaskan kembali oleh guru. Guru melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu terkait dengan topik yang telah dibahas. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan, contoh: pada saat jam belajar, apabila masih ada waktu, atau di luar jam pelajaran (30 menit setelah jam pelajaran selesai).

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah	:
Kelas/Semester	:
Mat Pelajaran	:
Ulangan Harian Ke	:
Tanggal Ulangan Harian	:
Bentuk Ulangan Harian	:
Materi Ulangan Harian	:
(KD/Indikator	:

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Ket.
1						
2						
3						
4						
dst,						

b. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk soal-soal pengayaan berupa pertanyaan-pertanyaan yang lebih fenomenal dan inovatif atau aktivitas lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

**RPP DARING DAN LURING EDISI COVID-19 DAN NORMAL
FILE LENGKAP SEMESTER I DAN II BESERTA KELENGKAPAN
ADMINISTRASI GURU LAINNYA DALAM BENTUK WORD/DOC
WA : 087702912806**

-  Lembar Penilaian
-  1. Cover
-  1. Kode Etik, 2. Ikrar Guru, 3. Tata Tertib Guru, 4. Alokasi Waktu, 5. Pembiasaan Guru
-  2. Silabus
-  3. Penetapan Indikator Pencapaian Kompetensi
-  4. Analisis Keterkaitan KI dan KD dengan IPK dan Materi Pembelajaran
-  4.2. Analisis Standar Kompetensi Lulusan (SKL)
-  5. Pemetaan Kompetensi dan Teknik Penilaian
-  6. Jurnal Guru Mengajar
-  6. NEW FORMAT KKM EXCEL - SMA
-  8. Analisis Alokasi Waktu
-  9. Analisis Kompetensi
-  10. Program Tahunan
-  11. Program Semester

-  RPP 1 PKWU X KERAJINA DARUNG
-  RPP 2 KWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 3 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 4 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 5 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 6 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 7 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 8 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 9 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 10 PKWU X KERAJINAN DARING
-  RPP 11 PKWU X KERAJINAN DARING

-  1. KERAJINAN
-  2. PENGOLAHAN
-  3. BUDIDAYA
-  4. REKAYASA