

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA BAKTI MULYA 400
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas / Semester : X / 2 (genap)
Materi : Manajemen
Alokasi waktu : 4 x 45 menit (2 x pertemuan @90 menit)

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.9. Mendeskripsikan konsep manajemen
- 4.9. Mengimplementasikan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat mendeskripsikan konsep manajemen melalui pendekatan pembelajaran berbasis STEAM dengan baik.
- Peserta didik dapat mengimplementasikan fungsi manajemen melalui presentasi diskusi kelompok dengan baik.

C. INDIKATOR HASIL PEMBELAJARAN

- Menguraikan fungsi-fungsi manajemen
- Menjelaskan prinsip dan unsur-unsur manajemen
- Menjelaskan bidang-bidang manajemen
- Mendeskripsikan penerapan fungsi manajemen di sekolah

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Fungsi-fungsi manajemen
- Prinsip dan unsur-unsur manajemen
- Bidang-bidang manajemen
- Penerapan fungsi manajemen di sekolah

E. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : STEAM
- Strategi : Project Based Learning
- Metode : Presentasi , Menyaksikan Vidio, Diskusi, dan Tanya jawab

Deskripsi unsur STEAM	<p><i>Science :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Memahami manajemen sebagai suatu seni dan pengetahuan- Menerapkan dan mengimplementasikan fungsi manajemen- Menerapkan prinsip manajemen- Mengidentifikasi unsur manajemen- Menganalisis bidang bidang manajemen yang terlibat dalam pembuatan produk <i>digital marketing</i> <p><i>Technology :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Memanfaatkan jaringan internet dan browsing materi
------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari teknik marketing / pemasaran melalui vidio di channel youtube - Menggunakan aplikasi aplikasi digital internet seperti kenmaster, canva dan aplikasi pendukung yang sejenis. - Menggunakan aplikasi media internet seperti googleclassroom, googleform, googledrive, youtube, - Menggunakan media sosial seperti facebook, instagram, tiktok , watsup dan sejenisnya. <p><i>Engineering :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - merancang desain (<i>prototype</i>) produk <i>digital marketing</i> yang menarik dengan peralatan, bahan dan media yang dikuasai. <p><i>Art :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - menggunakan music audio suara dalam background produk <i>digital marketing</i>. - seni dalam penyelesaian pekerjaan melalui orang lain <p><i>Mathematics :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - menghitung biaya produksi pembuatan produk <i>digital marketing</i>.
--	---

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke – 1

Alat , Bahan dan Media
<ul style="list-style-type: none"> - Alat : Komputer/Laptop, HP, LCD, WebCam, Tripod, Speaker. - Bahan : materi pembelajaran dalam bentuk ppt atau vidio - Media : GoogleClassRoom, Googlemeet, Watsup, Quiziz, Canva, Kenmaster dan sejenisnya.
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
<ul style="list-style-type: none"> - Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar dengan mengucapkan salam serta mempersilahkan peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan membaca basmallah. - Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui googlemeet dan bantuan lembar absensi kelas - Guru mengecek seragam / atribut sekolah serta kerapihan masing-masing. - Guru menyampaikan kompetensi dasar, cakupan materi , tujuan pembelajaran terkait topik yang dipelajari dan menjelaskan langkah – langkah pembelajaran <i>project based learning</i> dengan pendekatan STEAM untuk membuat produk <i>digital marketing</i>. - Guru menjelaskan kegunaan mempelajari materi tentang manajemen secara singkat sesuai dengan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. - Guru mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif dalam mengimplementasikan fungsi manajemen melalui pembuatan produk <i>digital marketing</i>. - Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru membagikan atau *share screen* ppt atau video berkaitan dengan manajemen
- Guru memberikan pertanyaan mendasar kepada peserta didik terkait konsep dari ppt atau video yang disaksikan.
- Guru membagi kelas dalam 4 kelompok secara acak dan random.
- Setiap kelompok diberikan permasalahan tentang mendesain *produk digital marketing*.
- Peserta didik dalam kelompok menemukan akar permasalahan dengan menyusun daftar pertanyaan sebagai berikut :
 - a. Mengidentifikasi jenis produk yakni barang dan jasa apa yang akan ditampilkan dalam produk *digital marketing*!
 - b. Membuat perencanaan dalam mendesign produk *digital marketing* yang menarik !
 - c. Membagi tugas setiap kelompok untuk membantu terwujudnya pembuatan produk *digital marketing* !
 - d. Menggunakan unsur-unsur manajemen apa yang akan membantu dalam membuat produk *digital marketing*!
 - e. Menghitung biaya produksi pembuatan produk *digital marketing*!
- Setiap kelompok menentukan solusi yang akan diterapkan dan bagaimana cara mewujudkan produk *digital marketing* tersebut
- Setiap kelompok berdiskusi menyusun rancangan produk *digital marketing* yang telah disepakati.
- Guru memandu diskusi penyusunan rancangan produk *digital marketing* yang telah disepakati.
- Setiap kelompok memberikan kesempatan kepada masing-masing anggota untuk menyampaikan pendapatnya, mengenai :
 - a. Aplikasi apa yang akan dipakai untuk membuat produk *digital marketing*
 - b. Alat/dawai yang dibutuhkan apa saja
 - c. Langkah-langkah pemecahan masalah fitur atau templet *digital marketing* yang menarik.

Penutup (20 menit)

- Perwakilan tiap kelompok menyampaikan garis besar judul prototype produk *digital marketing*, dengan durasi waktu yang telah ditentukan . (misalkan diberikan dengan tanya jawab 2 menit, presentasi 2 menit.)
- Guru dan Peserta didik menanggapi presentasi masing - masing kelompok.
- Peserta didik diberi kesempatan bertanya jika ada yang kurang dipahami.
- Peserta didik mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dibuat
- Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya
- Guru mengarahkan peserta didik untuk bertanya di aplikasi chat whatsapp jika ada yang ingin ditanyakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar

- Guru dan peserta didik menutup pelajaran dengan membaca hamdalah

Pertemuan ke-2

Alat , Bahan dan Media

- Alat : Komputer/Laptop, HP, LCD, WebCam, Tripod, Speaker.
- Bahan : materi pembelajaran dalam bentuk ppt atau vidio
- Media : GoogleClassRoom, Googleform, Watsup, Quiziz, Canva, Kenmaster dan sejenisnya.

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar dengan mengucapkan salam serta mempersilahkan peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan membaca basmallah.
- Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui googlemeet dan bantuan lembar absensi kelas
- Guru mengecek seragam / atribut sekolah serta kerapihan masing-masing
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait topik yang dipelajari
- Guru menjelaskan kegunaan mempelajari materi implementasi fungsi manajemen secara singkat sesuai dengan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- Guru mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan inovatif.
- Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru menanyakan perkembangan yang dicapai dan kendala yang dialami oleh setiap kelompok.
- Peserta didik dalam kelompok melaporkan perkembangan (*progress report*) ketercapaian proyek di setiap pertemuan (laporan disalin dalam bentuk lembar kerja)
- Setiap kelompok memastikan produk bisa diselesaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dan membawa hasil produk *digital marketing* untuk dipresentasikan
Presentasi kelompok meliputi :
 - o Bahan dan alat yang dibutuhkan.
 - o Proses pembuatan desain *produk digital marketing*
 - o Pihak – pihak yang berperan dalam penyelesaian desain *produk digital marketing*.
 - o Kelebihan yang dimiliki dari desain *produk digital marketing* yang telah dibuat.
 - o Teknik dan strategi yang akan dilakukan dalam menyampaikan produk *digital marketing* yang telah di buat
- Setiap kelompok melakukan presentasi *produk digital marketing* sementara kelompok yang lain mengamati dan mencatat hasil yang diperoleh (kelebihan dan kekurangannya).
- Guru membimbing dan memberikan bantuan jika ada kelompok yang belum bisa mencapai target.
- Guru membimbing proses uji keefektifan *produk digital marketing* yang di buat. Dan melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk untuk dikaji kembali.
- Guru memberikan masukan untuk perbaikan/penyempurnaan
- Peserta didik dalam setiap kelompok memperbaiki kelemahan/kekurangan dan mendesain *produk digital marketing* final hasil revisi.

- Guru membantu siswa untuk merefleksikan pengalaman selama menyelesaikan *produk digital marketing*.
- Kelompok mendesain *produk digital marketing* final hasil revisi
- Guru meminta peserta didik mengirimkan laporan hasil *produk digital marketing* yang dibuat dalam bentuk file google drive.
- Guru meminta peserta didik mengirimkan link media sosial yang digunakan dalam penyampaian *produk digital marketing* ke masyarakat.

Penutup (20 menit)

- Guru memberi apresiasi (*reward*) kepada peserta didik atas kerja sama team dan kemampuan membuat *produk digital marketing* serta memberi apresiasi (*reward*) kepada kelompok dengan hasil terbaik.
- Peserta didik mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dibuat
- Guru melakukan refleksi diri terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan meminta peserta didik mengisi isian melalui tautan <https://bit.ly/RefleksiDiriMateriManajemen>
- Guru menginformasikan pembelajaran selanjutnya
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar
- Guru dan Peserta didik menutup pelajaran dengan membaca hamdalah.

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- **Pengetahuan**
Melalui pertanyaan pilihan ganda sesuai dengan instrumen dan rubric penilaian pengetahuan
- **Keterampilan**
Penilaian Keterampilan melalui penilaian produk dan praktek presentasi kelompok sesuai dengan instrumen penilaian keterampilan
- **Sikap**
Melalui pengamatan / observasi perilaku sesuai dengan instrumen penilaian sikap

Mengetahui

Jakarta, 1 Januari 2022

Kepala SMA,

Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Diana, S.Pd.
NIP.

Tuti Amelia, M.Pd.
NIP.

TEKNIK PENILAIAN DAN INSTRUMEN PENILAIAN

1. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN – TERTULIS (*Pilihan Ganda*)

Menggunakan aplikasi www.quiziz.com

2. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

1) Penilaian Produk

- Hasil Produk Digital Marketing
- Media social dalam penyampaian produk ke masyarakat.

2) Penilaian Praktik

- Melakukan presentasi dari tugas kelompok dalam menyampaikan hasil Produk Digital Marketing

3. LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Penilaian Observasi

Rubrik:

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:

1. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Cukup *jika* menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten
3. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

89 - 100	= sangat baik
75 - 88	= baik
65 – 74	= cukup
dibawah 65	= kurang

Lembar Penilaian Sikap - Observasi

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas/Semester : X / 2 (genap)

Tema/Subtema : Manajemen / Implementasi Fungsi Manajemen

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku aktif dalam pembelajaran, bekerjasama dalam kelompok serta toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Bubuhkan tanda (v) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa													
		Aktif dalam pembelajaran				Bekerjasama dalam kelompok				Toleran				total
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB	
1	Ani													
2	Budi													
	dst													

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

89 - 100 = sangat baik 75 - 88 = baik 65 - 74 = cukup dibawah 65 = kurang