

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 1 Purworejo  
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan  
 Kompetensi  
 Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
 Kelas/Semester : XI/1  
 : Konsep Desain / Prototype Dan Kemasan Produk Barang /  
 Materi Pokok Jasa  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021  
 Pertemuan ke : 1 ( satu )  
 Alokasi waktu : 2 X 45 menit

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.4	Menganalisis konsep desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	Melalui model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> peserta didik mampu: 1. menguraikan tahapan desain produk dengan jelas bertanggung-jawab, responsif dan proaktif selama proses pembelajaran. 2. menguraikan, factor-faktor yang mempengaruhi desain produk, dengan jelas 3. memilih satu jenis produk dari bahan dasar yang ada didaerahnya dengan baik. 4. merumuskan tahapan proses pembuatannya dengan urut.
KD. 4.4	Mendesain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	

1. Media / alat : Internet, Google Classroom, Whatsapp, laptop, handphone, Google Meet  
 Bahan : Gambar contoh prototipe produk, PPT  
 Sumber belajar : Materi di Internet, buku pegangan siswa

### 2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan 1 Konsep desain / prototype produk

Pendahuluan ( 10 menit )	Kegiatan Inti ( 70 mnt )	Penutup ( 10 mnt )
1. Guru melalui <a href="#">google meet</a> memulai pembelajaran dengan memberi salam, dan berdoa, memberikan motivasi, melakukan presensi melalui google formulir <a href="http://gg.gg/Hadir_XI">http://gg.gg/Hadir_XI</a>	1. Guru menyajikan bahan ajar berupa video PPT 2. Guru menayangkan video tentang prototype produk <a href="https://youtu.be/te4psT-ZWz0">https://youtu.be/te4psT-ZWz0</a> 3. Guru sebelumnya sudah membentuk kelompok di Whatsapp grup berdasarkan nomer urut daftar peserta didik	1. Guru menyimpulkan materi bersama peserta didik 2. Refleksi 3. Guru memberi motivasi 4. Berdoa 5. Guru mengucapkan ,salam penutup.

<p>2. Guru menyampaikan tujuan pentingnya mempelajari desain produk, dan skenario pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan materi pertemuan sebelumnya.( HAKI )</p>	<p>nomer urut daftar peserta didik satu kelompok 4 anak untuk berdiskusi memilih bahan dasar potensial yang ada di daerah masing-masing untuk dibuat rancangan produk makanan ringan atau minuman serta tahapan-tahapan dalam proses desainnya. Hasil diskusi diunggah di google classroom.</p> <p>4. Guru meminta siswa mengerjakan quiz yang sudah diunggah di googleclassroom</p>	
---	--	--

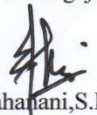
**3. EVALUASI**

- Nilai Pengetahuan : quizz melalui Google Classroom
- Nilai Sikap : jurnal jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran
- Nilai Ketrampilan : jurnal unjuk kerja



Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Dra. Indriati Agung Rahayu, M.Pd  
NIP. 196812081997022003

Purworejo, Juli 2020  
Guru Pengajar

  
Mahanani, S.Pd.

Lampiran :

- 1. Materi
- 2. Instrument penilaian

## MATERI

### Desain/prototype produk

**Desain/Prototype produk** adalah bentuk dasar dari sebuah produk merupakan tahapan yang sangat penting dalam rencana pembuatan produk karena menyangkut keunggulan produk yang akan menentukan kemajuan suatu usaha di masa mendatang.

#### Tujuan desain barang dan jasa

- Menghindari kegagalan yang mungkin terjadi dalam pembuatan produk
- Memilih metode yang paling baik dan ekonomis
- Menentukan standart atau spesifikasi produk
- Menghitung biaya dan menentukan harga produk
- Mengetahui kelayakan produk apakah sudah memenuhi kelayakan atautkah perlu perbaikan lagi
- Menghasilkan produk yang berkualitas dan nilai jual tinggi
- Menghasilkan produk yang ngetrend pada jamannya

#### Pengembangan konsep desain produk

Tiga bagian penting yang harus diperhatikan untuk ide/perencanaan pengembangan konsep desain produk, adalah :

- Bentuk,  
    menyangkut bentuk fisik dari produk ,material penyusunnya,dll
- Teknologi  
    Menyangkut prinsip,Teknik pengerjaan,perlengkapan yang digunakan,dll
- Keuntungan  
    Menyangkut nilai keuntungan yang diharapkan pelanggan dari produk tersebut.

#### Faktor-faktor yang mempengaruhi desain produk

1. Fungsi produk  
    Setiap produk yang dihasilkan mempunyai fungsi atau kegunaan yang berbeda,tergantung dari tujuan untuk apa produk itu dibuat.Fungsi produk dan bentuk produk saling berhubungan dan memegang peran penting.dalam menentukan desain produk.
2. Standar dan spesifikasi desain  
    Standar dan spesifikasi desain dapat terlihat pada bentuk,ukuran,bahan,mutu,dll.
3. Tanggung jawab produk  
    Produsen bertanggung jawab atas produk yang dihasilkan akan keselamatan dan kenyamanan pemakai produk Faktor ini merupakan hal penting yang perlu dipertimbangkan saat mendesain produk.
4. Harga dan volume  
    Volume produk akan mempengaruhi harga. Produk yang dipesan dalam jumlah besar,atau produk yang dipesan dengan desain tertentu sesuai permintaan konsumen akan berbeda dengan harga untuk produk yang dipasarkan di pasaran.
5. Prototype  
    Merupakan model produk pertama yang akan dibuat dengan memperlihatkan bentuk dan fungsi yang sebenarnya untuk diuji.

Tahapan dalam proses desain:

1. Tahap mengumpulkan ide

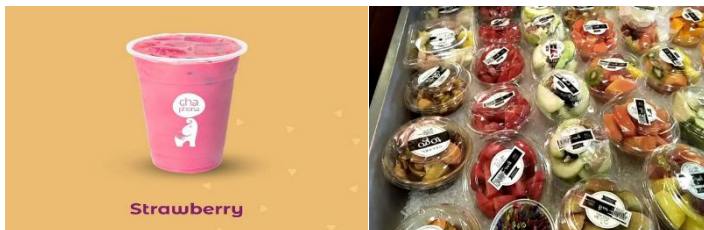
Dengan cara memperhatikan permasalahan yang ada di masyarakat. Kebutuhan masyarakat yang tinggi bisa memunculkan berbagai macam ide. Dari diskusi kemudian disimpulkan untuk menentukan konsep dan motif produk yang diinginkan.

2. Tahap perumusan aspek-aspek fisik dalam usaha produk kreatif.  
Dapat berupa bahan material yang digunakan, keamanan, kenyamanan, dll
3. Tahap pendesainan  
Pada tahap desain awal yang digunakan adalah konsep rancangan prototype produk, aspek fisik, serta rancangan produk yang dipilih. Jika rancangan memenuhi persyaratan dan layak maka dapat dihasilkan desain akhir.  
Kemudian mencoba diaplikasikan. Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan kelengkapan alat produksi, kemudian SDM nya, apakah mampu melakukan pengerjaan produk kreatif berdasarkan desain yang telah ditetapkan.  
Kemudian diuji coba dengan melakukan penjualan pada pasar untuk dievaluasi dari tanggapan masyarakat.

Manfaat Prototype :

1. Dapat digunakan sebagai alat uji dan penyempurnaan suatu desain produk
2. Dapat digunakan untuk menguji performa berbagai jenis bahan
3. Merupakan alat bantu deskripsi sebuah produk
4. Konsumen dapat mengetahui apa yang diperlukan dan apa yang diharapkan
5. Produsen dapat menerima masukan konsumen dengan lebih terukur
6. Membuat orang lain menganggap serius bisnis anda

Contoh desain / prototype produk



Instrumen penilaian :

- Aspek kognitif : hasil nilai mengerjakan quiz di googleclassroom  
Aspek psikomotor : perubahan perilaku aspek-aspek keterampilan belajar  
Aspek afektif : jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran

## INDIKATOR KEBERHASILAN

1. Hasil belajar menunjukkan penguasaan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran

( kognitif ) sebagai berikut :

- a.  $0 < \text{skor} \leq 20$  : sangat kurang
- b.  $20 < \text{skor} \leq 40$  : kurang baik
- c.  $40 < \text{skor} \leq 60$  : cukup baik
- d.  $60 < \text{skor} \leq 80$  : baik
- e.  $80 < \text{skor} \leq 100$  : sangat baik

2. Keterampilan dinilai dari :

No	Aspek	Penilaian				Skor yg didapat
		1	2	3	4	
1	Ruang lingkup materi sesuai dengan penugasan					
2	Penyajian materi lugas dan mudah dipahami					
3	Artikulasi pada saat menyampaikan materi					
4	Respon terhadap permasalahan yang diajukan					
5	Penguasaan materi yang dipresentasikan					

Skor = total skor X 5

- $0 < \text{skor} < 20$  : sangat kurang
- $20 < \text{skor} < 40$  : kurang baik
- $40 < \text{skor} < 60$  : cukup baik
- $60 < \text{skor} < 80$  : baik
- $80 < \text{skor} < 100$  : sangat baik

#### Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Total Skor	Nilai
		Kedisiplinan	Tanggung Jawab	Kejujuran		
1						

2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Rubrik Penilaian Sikap:

KRITERIA	SKOR	INDIKATOR
Sangat Baik (SB)	4	Selalu disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Baik (B)	3	Sering disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Cukup (C)	2	Kadang-kadang disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Kurang (K)	1	Tidak pernah disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran

Soal aspek kognitif :

1. Marwoto yang berasal dari daerah yang mayoritas tanahnya ditanami buah salak. Dia sering melihat salak-salak yang berserakan karena tidak ditangani secara serius. Selama ini salak hanya dijual begitu saja secara kiloan atau borongan. Salak yang tidak laku dibiarkan bertumpuk dan berserakan begitu saja. Melihat hal tersebut membuat Marwoto berfikir bagaimana supaya salak-salak tersebut bisa memiliki nilai jual yang lebih. Akhirnya dia mempunyai pemikiran bahwa salak-salak tersebut akan diolah menjadi manisan salak khas daerahnya. Yang dilakukan Marwoto tersebut merupakan tahapan dalam proses desain produk yaitu.....
  - a. Tahapan mengumpulkan ide.
  - b. Tahapan merumuskan aspek-aspek fisik

- c. Tahap pendesainan
  - d. Tahapan membuat sketsa
  - e. Tahapan hasil riset pasar
2. Sebelum mewujudkan untuk mengolah salak menjadi manisan khas daerahnya Marwoto mulai memikirkan pengadaan bahan baku, bahan bakar, alat-alat yang dibutuhkan, keamanan produk dan lain sebagainya yang diperlukan untuk membuat manisan salaknya. Yang dilakukan Marwoto tersebut dalam tahapan proses desain produk termasuk.....
- a. Tahapan mengumpulkan ide
  - b. Tahapan merumuskan aspek-aspek fisik.
  - c. Tahapan pendesainan
  - d. Tahapan membuat sketsa
  - e. Tahapan hasil riset pasar
3. Pada saat mendesain produk manisan salak khas daerah Marwoto sangat berhati-hati dalam menentukan bentuk kemasan yang aman, cita rasa produk salak, daya tahan produk dan lain-lain. Hal ini dilakukan Marwoto karena Marwoto sadar betul bahwa factor tersebut sangat berpengaruh pada desain produk manisan salaknya yaitu.....
- a. Fungsi produk
  - b. Standar dan spesifikasi desain
  - c. Tanggung jawab produk.
  - d. Harga dan volume
  - e. Prototype
4. Selain menjaga cita rasa, daya tahan produk Marwoto sangat detail pada bagian desain kemasan sehingga saat manisan dikemas jangan sampai mengalami kebocoran atau rembes. Dengan demikian Marwoto telah memenuhi factor yang mempengaruhi desain produk yaitu.....
- a. Fungsi produk
  - b. Standar dan spesifikasi desain.
  - c. Tanggung jawab produk
  - d. Harga dan volume
  - e. Prototype
5. Sebelum produk manisan salak Marwoto diproduksi dalam jumlah yang besar produk manisan salak dibuat dalam bentuk dan fungsi yang sebenarnya dalam jumlah yang tidak banyak tujuannya adalah untuk proses pengujian apakah manisan salak tersebut layak untuk diproduksi atau tidak. Hal ini disebut dengan.....
- a. Fungsi produk
  - b. Standar dan spesifikasi desain.
  - c. Tanggung jawab produk
  - d. Harga dan volume
  - e. Prototype

Kunci jawaban :

1. A
2. B
3. C
4. B
5. E



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 1 Purworejo  
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan  
 Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
 Kelas/Semester : XI/1  
 Materi Pokok : Konsep Desain / prototype Dan Kemasan Produk Barang / Jasa  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021  
 Pertemuan ke : 2 ( dua )  
 Alokasi waktu : 2 X 45 menit

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.4	Menganalisis konsep desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	Melalui model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> peserta didik dapat : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menguraikan fungsi kemasan produk dengan benar.</li> <li>2. menguraikan pentingnya kemasan produk dengan jelas.</li> <li>3. mengembangkan desain kemasan yang sesuai dengan produk yang dipilih dengan penuh rasa tanggung jawab.</li> <li>4. mempolakan desain kemasan dengan penuh percaya diri.</li> </ol>
KD. 4.4	Membuat desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	

2. Media / alat : Internet, Google Classroom, Whatsapp grup, laptop, handphone  
 Bahan : Gambar contoh kemasan produk  
 Sumber belajar : Materi di Internet, buku pegangan siswa,

### 3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan 2 ( Kemasan produk barang dan jasa )

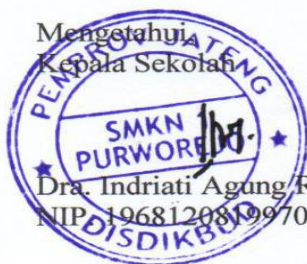
Pendahuluan ( 10 menit )	Kegiatan Inti ( 70 mnt )	Penutup ( 10 mnt )
1. Guru melalui google meet memulai pembelajaran dengan memberi salam, berdoa, motivasi semangat, melakukan presensi melalui google formulir <a href="http://gg.gg/Hadir_XI">http://gg.gg/Hadir_XI</a>	1. Guru menampilkan materi bahan ajar video PPT. ( <b>penentuan</b> ) 2. Guru meminta peserta didik Bersama kelompok membuka alamat you tube tentang tutorial kemasan produk standing pouch <a href="https://youtu.be/gjc1uJZrMUA">https://youtu.be/gjc1uJZrMUA</a> 3. Guru meminta siswa berdiskusi bersama kelompok 4 orang (sudah dibentuk sebelumnya melalui WA grup untuk:	1. Guru bersama murid menyimpulkan materi 2. Guru memberi motivasi 3. Refleksi 4. Guru mengajak doa bersama, mengucapkan salam penutup

<p>2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas , skenario pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi dengan cara mengingatkan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya,</p>	<p>bersama kelompok 4 orang (sudah dibentuk sebelumnya melalui WA grup untuk: Memilih 1 contoh desain kemasan yang menarik kemudian dikembangkan menjadi desain kemasan baru hasil kreasi kelompok untuk produk makanan ringan atau minuman. Disertai penjelasan tentang kemasannya <b>(perancangan langkah penyelesaian, penyusunan )</b></p> <p>4. Diskusi dan project dilakukan melalui WA grup, hasil diskusi dipresentasikan dikumpulkan melalui Google Classroom waktu menyelesaikan 2 hari. Tata cara pelaksanaan, proses mengerjakan project sudah dishare melalui WA grup. <b>(penjadwalan pelaksanaan )</b></p> <p>5. Guru memantau dan memonitoring pelaksanaan diskusi dan pelaksanaan penyelesaian di WA grup mapel. <b>(fasilitasi dan monitoring )</b></p> <p>6. Guru meminta peserta didik mengerjakan quis yang dishare di google classroom</p>	
---	--	--

**4.EVALUASI**

Nilai Pengetahuan  
Nilai Ketrampilan  
Nilai Sikap

: soal quis di Google Classroom  
: unjuk kerja project kelompok  
: melalui observasi jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran



Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Dra. Indriati Agung Rahayu, M.Pd  
NIP. 196812081997022003

Purworejo, Juli 2020  
Guru Pengajar

*(Signature)*  
Mahanani, S.Pd.

Lampiran :

1. Materi :

Konsep desain/prototype kemasan produk barang /jasa

Kemasan adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk,struktur,material,warna,citra tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan.

Tujuan kemasan produk :

Menurut Louw dan Kimber (2007 ) kemasan dan pelabelan kemasan mempunyai beberapa tujuan,yaitu :

1. Physical production  
Yaitu melindungi produk dari suhu,getaran,guncangan,tekanan,dll
2. Barrier protection  
Yaitu melindungi dari hambatan oksigen uap air,debu,dll
3. Containment or agglomeration  
Benda-benda kecil dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan
4. Information transmission  
Informasi tentang cara menggunakan transportasi,daur ulang,atau membuang paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.
5. Reducing Theft  
Produk yang kemasannya tidak dapat ditutup kembali setelah dibuka akan membantu mencegah pencurian.
6. Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi ,penanganan,penjualan,tampilan,pembukaan ,Kembali penutup, kemudian penggunaan kembali
7. Untuk mendorong calon pembeli.  
Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar sebagai pendorong calon pembeli untuk membeli produk.

Fungsi kemasan

Menurut Simamora ( 2007 ):

- Fungsi protektif  
Berkenaan dengan proteksi produk,terhadap perbedaan iklim,prasarana transportasi, dan saluran distribusi yang semua berimbas pada pengemasan. Kemasan yang protektif mengurangi resiko produk rusak atau cacat.
- Fungsi promosional  
Selain untuk fungsi perlindungan produk kemasan juga dipergunakan sebagai sarana promosional.

Jenis-jenis kemasan

Berdasar struktur isi :

1. Kemasan primer  
Yaitu bahan kemasan yang langsung mewadahi bahan pangan .Contohnya : kaleng susu cair,botol minuman,dll.
2. Kemasan sekunder  
Yaitu kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok kemasan lainnya.

Contoh : kotak kayu untuk wadah buah-buahan yang dibungkus plastic,karton untuk mengemas susu kaleng,dll

3. Kemasan tersier dan kuarter

Yaitu kemasan yang diperlukan untuk menyimpan,mengirim atau identifikasi.

Umumnya digunakan untuk pelindung selama pengangkutan.

Berdasarkan frekuensi pemakaian:

1. Kemasan sekali pakai ( disposable )

Yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah satu kali pakai.

Contoh : bungkus plastic es,bungkus permen,bungkus dari daun,dll

2. Kemasan yang dapat dipakai berulang-ulang (Multi trip )

Yaitu kemasan yang umumnya tidak dibuang oleh konsumen,akan tetapi dikembalikan lagi pada agen penjual untuk kemudian dimanfaatkan ulang oleh pabrik.

Contoh : botol minuman , botol kecap,dll.

3. Kemasan yang tidak dibuang ( semi disposable )

Yaitu kemasan yang dimanfaatkan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah produk habis dikonsumsi.

Contoh : kain biscuit,kaleng susu,dan berbagai jenis botol.

Fungsi kemasan produk :

- Kemasan berfungsi sebagai keamanan produk

Keamanan produk merupakan faktor utama yang menjadi pertimbangan saat membuat kemasan.Tujuannya adalah produk bisa diterima dalam kondisi terbaik oleh konsumen.

- Kemasan berfungsi sebagai factor pembeda

Berbeda dari produk lain merupakan hal penting yang harus diperhatikan produsen supaya bisa bersaing dengan produk lain.Salah satu caranya adalah dengan desain yang berbeda pada kemasan produk.Terutama untuk produk dengan tingkat persaingan tinggi ,seperti produk minuman,makanan ringan,produk pembersih,dll.

- Kemasan berfungsi untuk meningkatkan penjualan.

Kemasan yang baik akan mampu menjual dirinya sendiri karena mampu menumbuhkan minat dan menarik perhatian konsumen.

### **Instrumen penilaian :**

Aspek kognitif : hasil nilai mengerjakan quiz di googleclassroom

Aspek afektif : jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran


Aspek psikomotor : perubahan perilaku aspek-aspek keterampilan belajar

### **Soal Pilihan Ganda (aspek kognitif )**

1. Saat Remon minum produk “ X “ dia merasa sangat bangga karena dia bisa membeli dan minum produk minuman yang tidak biasa tersebut walaupun dia tahu harganya berbeda dengan minuman sejenisnya.Dia rela membayar lebih mahal untuk penampilan dan prestise .

Dari contoh peristiwa di atas kemasan tersebut berfungsi sebagai.....

- a. Self servise
- b. Consumer offluence
- c. Company and brand image

- d. Innovation opportunity
  - e. Physical production
2. Setelah minum air mineral merek “Z” Yunita bingung bagaimana memperlakukan kemasan air mineral tersebut dengan benar setelah isinya habis diminum. Anita mencari petunjuk pada kemasan botol minuman mineral tersebut. Dikemasan tertera petunjuk bahwa sebelum dibuang di tempat sampah botol minum supaya dilipat terlebih dahulu kemudian di buang di tempat sampah. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa kemasan tadi mempunyai tujuan untuk.....
- a. Physical production
  - b. Barrier protection
  - c. Containment or agglomeration
  - d. Information transmission
  - e. Reducing theft
3. Ibu membeli produk teh celup. Dibagian kemasan paling luar terbuat dari kertas karton. Setelah kemasan karton dibuka didalam kemasan karton terdapat 25 helai the celup. Berdasarkan struktur isi kemasan kertas karton tersebut merupakan kemasan.....
- a. Primer
  - b. Sekunder
  - c. Tersier
  - d. Kuarter
  - e. Tersier dan kuarter
4.  Adik suka sekali makan dengan kecap. Suatu hari ibu membelikan kecap dengan kemasan dari botol kaca. Saat membeli kecap botol tersebut penjual berpesan supaya botolnya dikembalikan lagi ke toko untuk dimanfaatkan ulang. Berdasarkan frekuensi pemakaiannya kemasan botol tersebut termasuk.....
- a. Kemasan sekali pakai
  - b. Kemasan yang dapat dipakai berulang kali
  - c. Kemasan tidak dibuang
  - d. Kemasan primer
  - e. Kemasan sekunder
5. Ananda memberanikan diri untuk memulai bisnis donat kentang . Pada kemasan produknya Ananda memilih kemasan kertas karton yang dilapisi mintak supaya produk aman dan tampilan tidak rusak. Kemasan yang dipilih Ananda memenuhi fungsi kemasan yaitu.....
- a. sebagai keamanan produk
  - b. sebagai faktor pembeda
  - c. untuk memperindah produk
  - d. untuk meningkatkan penjualan
  - e. sebagai alat prestise

Kunci jawaban :

1. B
2. D
3. B
4. B
5. A

Pedoman penskoran penilaian aspek kognitif :

- f.  $0 < \text{skor} \leq 20$  : sangat kurang
- g.  $21 < \text{skor} \leq 40$  : kurang baik
- h.  $41 < \text{skor} \leq 60$  : cukup baik
- i.  $61 < \text{skor} \leq 80$  : baik
- j.  $81 < \text{skor} \leq 100$  : sangat baik

### Jurnal nilai ketrampilan ( psikomotor )

Peserta didik dapat menguasai materi sesuai dengan penugasan

Peserta didik dapat menyajikan materi dengan lugas dan mudah dipahami

Peserta didik dapat memakai bahasa yang baik dan benar

Respon terhadap permasalahan yang diajukan

Kemampuan menyampaikan gagasan

No	Nama Siswa	Penilaian (Skala ) (1-4)					Skor yg didapat	
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								

**Skor = total skor X 5**

Skor :

- a.  $0 < \text{skor} \leq 69$  : belum tuntas
- b.  $70 < \text{skor} \leq 100$  : tuntas

### Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Total Skor	Nilai
		Kedisiplinan	Tanggung Jawab	Kejujuran		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Rubrik Penilaian Sikap:

KRITERIA	SKOR	INDIKATOR
Sangat Baik (SB)	4	Selalu disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Baik (B)	3	Sering disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Cukup (C)	2	Kadang-kadang disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Kurang (K)	1	Tidak pernah disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMKN 1 Purworejo  
Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan  
Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
Kelas/Semester : XI/1  
Materi Pokok : Konsep Desain / prototype Dan Kemasan Produk Barang / Jasa  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Pertemuan ke : 3 ( tiga )  
Alokasi waktu : 2 X 45 menit

### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.4	Menganalisis konsep desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	Melalui model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> peserta didik mampu: 1. menguraikan tujuan membuat logo bagi perusahaan dengan benar. 2.menguraikan fungsi logo bagi perusahaan dengan jelas. 3. menyusun desain logo produk yang kreatif dengan penuh rasa tanggung jawab. 4. mampu mempolakan desain logo yang kreatif dengan penuh percaya diri.
KD. 4.4	Membuat desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	

2. Media / alat : Internet,Google Classroom,Whatsapp,laptop,handphone  
Bahan : Gambar contoh logo produk  
Sumber belajar : Materi di Internet,buku pegangan siswa,

### 3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan 3 Logo Perusahaan

Pendahuluan ( 10 menit )	Kegiatan Inti (Model Discovery Learning) ( 70 mnt )	Penutup ( 10 mnt )
1. Guru melalui Google classroom memulai pembelajaran dengan salam,berdoa,motivasi, melakukan presensi melalui google formulir <a href="http://gg.gg/Hadir_XI">http://gg.gg/Hadir_XI</a> 2. Guru menyampaikan apersepsi materi peertemuan sebelumnya	7. Guru menayangkan bahan ajar berupa PPT. 8. Guru meminta peserta didik memutar video tentang tutorial membuat logo menggunakan android. <a href="https://youtu.be/ssqdRNTXLV8">https://youtu.be/ssqdRNTXLV8</a> 9. Guru meminta siswa untuk	1. Guru menyimpulkan materi pelajaran bersama murid 2. Refleksi 3. Guru memberi motivasi 4. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa 5. Guru mengucapkan salam penutup.



<p>tujuan pembelajaran dan pentingnya materi yang akan dibahas</p> <p>3. Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan materi sebelumnya kemudian menyampaikan materi pertemuan hari ini.</p>	<p><b>berdiskusi melalui WA grup mapel</b> ( kelompok sudah dibentuk sebelumnya melalui Whatsapp grup ):  <a href="https://drive.google.com/file/d/1uL_LGQsOYUxZc7ZZ7eb_tbola3GJphrw/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1uL_LGQsOYUxZc7ZZ7eb_tbola3GJphrw/view?usp=sharing</a></p> <p>a. untuk menyusun desain logo produk makanan atau minuman</p> <p>b. membuat pola desain logo hasil kreasi kelompok <b>(perancangan langkah penyelesaian, penyusunan )</b></p> <p>c. waktu mengerjakan 2 hari paling lambat pukul 15.00 wib <b>(penjadwalan pelaksanaan)</b></p> <p>d. Hasil diskusi dan unjuk kerja project mendesain logo produk dipresentasikan dan diunggah melalui google classroom atau wa grup maple. <b>(penyusunan laporan dan presentasi hasil )</b></p> <p>4. Guru memantau dan memonitoring pelaksanaan diskusi di WA grup maple. <b>(fasilitasi dan monitoring)</b></p> <p>5. Guru meminta peserta didik mengerjakan quiz di Googleclassroom.</p>	<p>salam penutup.</p>
---	--	-----------------------

#### 6. EVALUASI

Nilai Pengetahuan  
 Nilai Keterampilan  
 Nilai Sikap

: soal quis di Google Classroom  
 : unjuk kerja project kelompok  
 : jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran



Dra. Indriati Agung Rahayu, M.Pd  
 NIP. 196812081997022003

Purworejo, Juli 2020  
 Guru Rengajar

Mahanani, S.Pd.

Materi :

Pengertian logo

Logo adalah lambang atau simbol perusahaan yang memberikan penjelasan tentang citra dari

perusahaan dan produk.

Dikenal dengan istilah **branding**.

Tujuan utama logo :

1. Bentuk atau marking

Biasanya diambil dari sebuah obyek yang terkait dengan perusahaan atau produk.

2. Menarik mata atau eye catching

Menarik dan mampu bersaing dengan gambar logo lainnya.

3. Trend

Perkembangan desain logo akan mengikuti trend dan perkembangan jaman.

Fungsi logo bagi perusahaan

Sebagai symbol pengingat produk yang akan dipasarkan kepada konsumen

Tips membuat logo agar mudah diingat konsumen :

1. Logo harus mudah diingat oleh target pasar

2. Logo harus berbeda dari para pesaing

3. Logo harus bersifat abadi atau tahan lama

4. Logo mudah diaplikasikan pada media yang akan dipakai pada kemasan

5. Logo tampilan harus menarik

Contoh logo produk



**Instrumen penilaian :**

Aspek kognitif : melihat hasil nilai mengerjakan quiz di googleclassroom

Aspek afektif : jurnal disiplin tanggung jawab dan kejujuran

Aspek psikomotor : dinilai dari perubahan perilaku aspek-aspek keterampilan belajar

**Indikator Keberhasilan**

Hasil belajar menunjukkan penguasaan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran

( **kognitif** ) sebagai berikut :

k.  $0 < \text{skor} \leq 20$  : sangat kurang

- l.  $20 < \text{skor} \leq 40$  : kurang baik
- m.  $40 < \text{skor} \leq 60$  : cukup baik
- n.  $60 < \text{skor} \leq 80$  : baik
- o.  $80 < \text{skor} \leq 100$  : sangat baik

### Jurnal nilai ketrampilan ( psikomotor )

Peserta didik dapat menguasai materi sesuai dengan penugasan

Peserta didik dapat menyajikan materi dengan lugas dan mudah dipahami

Peserta didik dapat memakai bahasa yang baik dan benar

Respon terhadap permasalahan yang diajukan

Kemampuan menyampaikan gagasan

No	Nama Siswa	Penilaian (Skala ) (1-4)					Skor yg didapat	
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								

**Skor = total skor X 5**

Skor :

- c.  $0 < \text{skor} \leq 69$  : belum tuntas
- d.  $70 < \text{skor} \leq 100$  : tuntas

### Jurnal Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Total Skor	Nilai
		Kedisiplinan	Tanggung Jawab	Kejujuran		
1						
2						
3						

4						
5						
6						
7						
8						
9						

Rubrik Penilaian Sikap:

KRITERIA	SKOR	INDIKATOR
Sangat Baik (SB)	4	Selalu disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Baik (B)	3	Sering disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Cukup (C)	2	Kadang-kadang disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran
Kurang (K)	1	Tidak pernah disiplin, bertanggung jawab dan jujur dalam kegiatan pembelajaran

Soal :

Aspek kognitif

1. 1. Bentuk

2. Menarik mata

3. Trend

4. Menarik penjualan

5. Abadi

Dari pernyataan tersebut di atas yang merupakan tujuan membuat logo...

A. 1,2,3.

B. 2,3,4

C. 3,4,5

- D. 1,2,5
- E. 2,3,5

2.
  1. Logo harus mudah diingat
  2. Logo harus berbeda dari para pesaingnya
  3. Logo harus bersifat abadi
  4. Logo harus dengan tampilan yang menarik
  5. Huruf logo dipilih yang rumit dan kekinian

Dari pernyataan tersebut di atas yang termasuk tips dalam membuat logo yang baik ditunjukkan pada...

- A. 1,2,3.
  - B. 1,2,5
  - C. 2,3,5
  - D. 3,4,5
  - E. 1,4,5
3. Saat membuat desain logo Yuke memperhatikan unsur-unsur yang harus dipenuhi antara lain menempatkan pada posisi yang sama antara sisi kanan, kiri, atas, dan bawah. Yang dilakukan Yuke tersebut memenuhi unsur dalam membuat logo yaitu ...
    - A. Kesatuan
    - B. Dominasi
    - C. Irama
    - D. Proporsi
    - E. Keseimbangan.
  4. Produk yang akan diproduksi Yuke adalah minuman Jus. Dalam mendesain logo produk Yuke memilih gambar buah nanas pada kemasannya. Berarti Yuke sudah memilih unsur dalam menyusun logo yaitu...
    - A. Kesatuan.
    - B. Dominasi
    - C. Irama
    - D. Proporsi
    - E. Keseimbangan

5.



Logo tersebut merupakan jenis logo yang berbentuk sebuah karakter untuk menggambar sebuah merk atau bisnis.

Logo tersebut termasuk jenis logo ...

- A. Letter mark
- B. Word mark
- C. Pictorial mark
- D. Logo abstrak
- E. Logo mascot.

Kunci jawaban :

1. A
2. A
3. E
4. A

5. E