

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 MARGA TIGA
Mata Pelajaran : Penataan Produk
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Atribut Produk

Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan (2 JP/40 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), bertanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
 - Sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) dibentuk melalui pembelajaran tidak langsung, antara lain melalui pembelajaran kompetensi pengetahuan (KD pada KI 3) dan kompetensi keterampilan (KD pada KI 4) serta pembiasaan dan keteladanan
 - Penilaian sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) dilakukan, antara lain melalui observasi, penilaian diri, penilaian antarteman, dan/atau jurnal (catatan pendidik)
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Bisnis Daring dan Pemasaran pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Bisnis Daring dan Pemasaran.
5. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
6. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
7. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Menganalisis berbagai atribut produk <i>drink, food, fresh</i> , dan kosmetik di supermarket, <i>fa-shion</i> , dan <i>sport</i>	1. Mendeskripsikan pengertian atribut produk, 2. Mendeskripsikan unsur-unsur atribut produk, 3. Membedakan atribut produk <i>drink, food, fresh</i> , dan 4. kosmetik di supermarket, <i>fashion</i> dan <i>sport</i>
4.3 Menyajikan ber-bagai atribut produk <i>drink, food, fresh</i> , dan kosmetik di supermarket, <i>fashion</i> , dan <i>sport</i>	5. Mengklasifikasikan unsur-unsur atribut pada setiap produk <i>drink, food, fresh</i> dan kosmetik di supermarket, <i>fashion</i> dan <i>sport</i> .

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1, 2, dan 3

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi pengertian atribut produk,
2. Mengidentifikasi unsur atribut produk,
3. Menjelaskan kelengkapan pendukung display produk,
4. Menjelaskan kesegaran produk,
5. Menjelaskan penataan produk,
6. Menjelaskan expired dan best before,
7. Menjelaskan harga,
8. Menjelaskan produk fashion,
9. Menjelaskan gaya dan model (style),
10. Menjelaskan warna kain,
11. Menjelaskan bahan dasar kain, dan
12. Menjelaskan produk sport.

FOKUS PENGUATAN KARAKTER

- ✓ Bersyukur
- ✓ Kerja sama
- ✓ Tanggungjawab

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Pembelajaran Reguler:
 - Atribut produk
 - Unsur atribut produk
 - Atribut produk fresh
 - Elemen produk fashion
 - Elemen produk sport
2. Materi Pembelajaran Remedial
 - Menjelaskan pengertian atribut serta unsur atribut produk
3. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Elemen produk fashion dan Elemen produk sport

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : STEAM
- Model : Blended learning, Problem Base Learning, Project Base Learning
- Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Simulasi, Praktik

F. MEDIA DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- Slide Power Point, Video Pembelajaran, Google Classroom, Google Form, WA Group, dan LKPD

G. SUMBER BELAJAR

- Soft copy Materi, Video Pembelajaran, Internet

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1,2, dan 3

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan (ONLINE)	<ul style="list-style-type: none">– Guru memberi salam kepada peserta didik melalui Google Meet/Group WA dan Video Pembelajaran (PPK: <i>Nilai Kesopanan</i>)	<ul style="list-style-type: none">Melalui Google Meet/Group WA– Membalas salam yang diberikan oleh guru dan	10 menit

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
	<ul style="list-style-type: none"> – Guru menanyakan kondisi kesehatan kepada peserta didik secara umum (<i>PPK: Nilai kepedulian</i>) – Siswa dan guru berdoa bersama-sama (<i>PPK: Nilai Relegius</i>) – Guru mengabsen siswa dengan memberikan link absen melalui Group WA – Guru menyampaikan IPK dan Tujuan pembelajaran yang harus dikuasai 	<ul style="list-style-type: none"> bersama guru mengawali pembelajaran dengan doa. – Siswa mengisi absen pada link yang dikirimkan oleh guru di WA Grup – Menyimak topik yang akan disampaikan oleh guru. 	
Inti (ONLINE : Melalui Google Classroom)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru membagikan LKPD, dan Modul Bahan Ajar “Pengenalan internet dan jaringan Lokal, serta komunikasi data” pada masing-masing siswa melalui Google Classroom. – Guru memposting video pembelajaran di Google Classroom, – Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi dalam kelompok untuk mengetahui dan mengerjakan soal-soal yang ada pada LKPD (1 kelompok 5 orang. Anggota kelompok ditentukan oleh Guru) <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru mengontrol siswa dalam pengerjaan LKPD – Guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan/mengirimkan hasil diskusi ke Google Classroom <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> – Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan memberikan feedback serta penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa mengakses Google Classroom untuk melakukan melihat LKPD yang diberikan guru – Siswa menyimak video pembelajaran sampai selesai dan membuat rangkuman materi agar tidak lupa – Siswa berdiskusi melalui group WA/classroom, kemudian mengirimkan hasil diskusi kelaompok kepada guru melalui Google Classroom – Siswa melakukan dikusi , bekerja sama, dan mengisi LKPD – Siswa di wakili ketua kelompok masing-masing mengirimkan hasil diskusi kepada guru melalui Google Classroom 	50 Menit
Tahap Kuis (Online)	<ul style="list-style-type: none"> – Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu melalui google classroom yang diambil dari google form 	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa mengerjakan kuis secara individu melalui google classroom 	
Tahap Perhitungan Skor (Online)	<ul style="list-style-type: none"> – Guru melihat skor hasil quiz di Google Form 	<ul style="list-style-type: none"> – Siswa langsung melihat skor hail quiz setelah mengerjakan quiz 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Tahap Penghargaan (Online)	– Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor terbaik	– Siswa terbaik menerima penghargaan yang diberikan guru	5 Menit
Penutup (Online Lewat Google Meet)	<ul style="list-style-type: none"> – Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran – Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik melalui Google Classroom – Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> – Bersama guru menyimpulkan pelajaran – Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru terkait Pelajaran hari ini dan menerima tugas dari guru melalui Google Classroom – Berdoa bersama 	10 Menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : Quiz Online Melalui Google Foam

2. Bentuk Instrumen : Soal Pilihan Ganda

No	Pertanyaan	Jawaban
1	<p>suatu nama, simbol,tanda, desain atau gabungan diantaranya untuk dipakai sebagai identitas perusahaan pada barang dan jasa yang dimiliki untuk membedakan dengan produk yang lain adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Merek B. Label C. Kemasan D. Wadah E. gondola 	A
2	<p>Pada kemasan produk desainnya dirancang untuk memudahkan disusun, ditangani dan dihitung merupakan tujuan kemasan dalam hal ...Laptop</p> <ul style="list-style-type: none"> A. pelindung B. distribusi C. pemakaian ulang D. informasi E. estetika 	B
3	<p>Atribut produk adalah unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan dasar pengambilan keputusan pembelian. atribut produk meliputi...</p> <ul style="list-style-type: none"> A. kualitas,kemasan B. harga,kualitas,jaminan,layanan purnajurnal C. kemasan,harga,garansi D. merek,kemasan.jaminan,pelayanan E. Kemasan 	A
4	<p>Nama merek yang diberikan pada produk atau dicantumkan pada kemasan adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> A. grade label B. brand label C. label D. labelling E. Price label 	B

5	Display untuk sayuran daun yang diikat menggunakan nampan berisi... A. air garam B. air es C. air panas D. air jeruk nipis E. air mineral	B
---	--	----------

3. Pendoman penskoran aspek kognitif :

No.Soal	Bobot Soal	Skor
1-5	2	1
Skor maksimum		10
Skor minimum		0

4. Sikap : Jurnal

Catatan: Jurnal dipergunakan untuk mencatat perilaku luar biasa (positif atau negatif) peserta didik.

5. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

6. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala SMK Muhammadiyah 1 Marga Tiga

Marga Tiga, 25 September 2020
Guru Mata Pelajaran Penataan
Produk

Mukhtamar, S.Pd.I
NIP.

Yudi Khohar, S.Pd
NIP.