

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

NAMA SEKOLAH	: SMK MA'ARIF NU BOBOTSARI
MATA PELAJARAN	: PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN
KOMP. KEAHLIAN	: MULTIMEDIA
KELAS/SEMESTER	: XI / III
TAHUN PELAJARAN	: 2020/2021
ALOKASI WAKTU	: 1 X PERTEMUAN

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, 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
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada tingkat teknis, spesifik, detil, 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 Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
5. 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.

- 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 konsep desain/prototype dan kemasan produk barang	4.3.1 Mendesain kemasan produk dengan aplikasi pengolah gambar vektor (Corel draw).
4.3	Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan mengamati simulasi tentang proses pembuatan desain kemasan produk dengan pengolah gambar vektor, siswa dapat membuat kemasan produk kreatif dengan baik dan benar secara mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Rancangan Prototype dan Pembuatan Kemasan Produk Kreatif

E. PENDEKATAN, METODE, MODEL

- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Model Pembelajaran : Problem Based Learning
- Metode : Observasi dan penugasan

Inti (Sinkron dan Asinkron)			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan masalah berkaitan dengan desain kemasan produk. (sinkron) ➤ Peserta didik mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru. (sinkron) ➤ Guru dan peserta didik berdiskusi mengenai masalah yang disampaikan. (sinkron) ➤ Guru memantau dan membimbing peserta didik dalam pengumpulan data berkaitan dengan masalah yang diberikan (sinkron) ➤ Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang masalah desain kemasan produk (sinkron) ➤ Guru memberikan simulasi langkah-langkah pembuatan desain kemasan produk dengan pada aplikasi corel draw (sinkron) ➤ Peserta didik mengamati tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=dSOxUbaFaVI tentang tutorial membuat kemasan. (asinkron) ➤ Peserta didik membaca sumber literasi website cara membuat kemasan dengan corel draw pada link https://dimashasbi98.blogspot.com/2019/04/cara-membuat-desain-kemasan-di.html ➤ Peserta didik membuat desain kemasan produk kreatif secara mandiri dengan aplikasi pengolah vektor dan hasilnya diupload pada link google classrom yang linknya dibagikan dalam 	<p>Rasa InginTahu</p> <p>Gotong royong</p> <p>Kemandirian</p> <p>Kemandirian</p> <p>Kemandirian dan Tanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>Critical Thinking</p> <p>Communication, Collaboration Critical Thinking</p> <p>Creative, HOTS</p>	

kegiatan sinkron dan melalui group whatshap kelas.			
Penutup (Sinkron)			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan refleksi pembelajaran ➤ Guru bersama-sama Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan memimpin doa penutup. 	Religi (PPK)	Communication, Collaboration	10 Menit

G. ALAT/BAHAN, MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan media pembelajaran : Laptop, Smartphone, Google Classroom, Google Meet, Quiziz, Whatsapp, video youtube, Corel draw.
2. Sumber belajar :
 - a. E-modul
 - b. Website.
 - c. Video Youtube :

H. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

- a) Teknik : Observasi dan Penugasan
- b) Bentuk :

No	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	✓ Tes Online evaluasi Quis
2	Ketrampilan	✓ Membuat desain prototype kemasan produk

3	Sikap	<ul style="list-style-type: none">✓ Observasi dalam mengikuti online Google Meet (diskusi, tanya jawab, refleksi)✓ Presensi kegiatan
---	-------	---

Mengetahui
Kepala SMK Ma'arif NU Bobotsari

H. Mas ut, S.Pd.
NIP. 196407151988031015

Purbalingga, November 2020
Guru Mata Pelajaran

Eko Wardoyo, S.Pd.,S.Kom
NIP. -