

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	SMK Ma'arif NU Bobotsari
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas / Semester	:	XI (Sebelas) / Ganjil
Materi	:	Kemasan Produk
Sub Materi	:	Desain Kemasan Produk
Pembelajaran ke-	:	4
Alokasi Waktu	:	5 x 35 menit (1 kali pertemuan)
Hari dan Tanggal	:	Selasa, 17 November 2020

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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.
6. 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 (KD)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.3 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang.	3.3.1 Mengidentifikasi informasi yang relevan dan diperlukan pada kemasan produk.
4.3 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang.	4.3.1 Mendesain kemasan produk dengan aplikasi pengolah gambar vektor (<i>Corel draw</i>).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks syarat kemasan, siswa mampu menganalisis hal yang wajib ada dalam sebuah label produk secara terperinci.
2. Setelah mengamati demonstrasi pembuatan desain, siswa mampu membuat desain kemasan produk dengan pengolah gambar vektor secara benar.

D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Religius
Nasionalis
Percaya diri

E. MATERI PEMBELAJARAN

Rancangan Prototype dan Pembuatan Kemasan Produk Kreatif

F. PENDEKATAN, STRATEGI, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik* - TPACK
Strategi : *Project Based Learning*
Metode : Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan penugasan

G. MEDIA, BAHAN, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Laptop, Aplikasi WAG, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Smartphone*.

Bahan : Gambar prototype desain kemasan, Gambar pendukung desain kemasan, Kertas Photo Glosy.

Sumber Pembelajaran: - Buku Pedoman Guru : Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI (Modul Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kurikulum 2013, Surabaya: TIM MGMP PKK, 2019).
- E-Modul Siswa materi : Syarat kemasan Produk
- Tayangan simulasi pembuatan kemasan produk
- Website materi cara membuat desain kemasan : <https://dimashasbi98.blogspot.com/2019/04/cara-membuat-desain-kemasan-di.html>

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pra KBM:

1. Siswa menyiapkan alat tulis
2. Membaca modul dan website (Literasi)
3. Guru membagikan LKPD yang akan digunakan saat pembelajaran daring
4. Guru membagi link meeting melalui WAG
5. Guru memerintahkan siswa untuk bergabung dan mengecek semua yang sudah bergabung

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius ▪ Guru melakukan presensi dengan membagikan link <i>google form</i>. ▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. Nasionalis ▪ Guru melakukan apersepsi (Communication-4C) Dengan menyangkan tentang kemasan produk dan syarat pelabelan kemasan kemudian menanyakan: <ul style="list-style-type: none"> - Apakah fungsi dari kemasan produk? - Apa saja yang wajib ada dalam label sebuah kemasan? - Sebutkan contoh bahan / jenis kemasan produk? - Aplikasi apakah yang digunakan untuk mendesain kemasan produk? ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran (Communication-4C) 	<p>10 menit</p>
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar kemasan produk pada aplikasi <i>meet</i> melalui <i>sharing screen</i>. ▪ Siswa mengamati dengan teliti dari gambar yang ditayangkan. Saintifik-mengamati ▪ Bersama guru siswa menganalisis gambar kemasan tersebut. Collaboration and Critical Thinking ▪ Guru mendemonstrasikan cara membuat desain kemasan. Communication ▪ Guru mengarahkan siswa untuk menganalisa demonstrasi tersebut kemudian membuat desain kemasan sesuai instrumen pada lembar LKPD Creativity and inovation (Asinkron) 	<p>120 Menit</p> <p>Meliputi: 30 menit sinkron 90 menit asinkron</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan evaluasi dalam bentuk google form dengan memberikan linknya melalui chat meet. ▪ Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar Collaboration ▪ Guru menyampaikan persiapan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya yaitu modul 5 sub tema perhitungan biaya produksi. ▪ Guru menutup pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa menurut Agama dan keyakinan masing-masing Religius 	10 menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian sikap : Observasi (terlampir)
2. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis (terlampir)
3. Penilaian keterampilan : Produk

J. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa dapat melakukan pembuatan desain kemasan produk sesuai dengan imajinasi yang dimiliki.

Remedial

Siswa yang belum mampu membuat desain kemasan sesuai imajinasi yang dimiliki akan mengikuti penguatan dengan pendampingan guru. Siswa dapat membuat desain kemasan produk dengan contoh kemasan produk yang ada di sekitar mereka.

Mengetahui
Kepala Sekolah

H. Mas ut. S.Pd
NIP. 196407151988031015

Bobotsari, 15 November 2020
Guru Mapel

Eko Wardoyo. S.Pd..S.Kom.
NIP.