

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 : 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>discovery learning</i> peserta didik dapat menganalisis konsep prototipe dan kemasan produk dengan benar bertanggung-jawab, responsif dan proaktif selama proses pembelajaran.
KD. 4.4	Membuat desain / prototype dan kemasan produk barang / jasa	

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

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 Konsep desain / prototype

Pendahuluan (10 menit)	Kegiatan Inti (Model Discovery Learning) (70 mnt)	Penutup (10 mnt)
1. Guru melalui google classroom memulai pembelajaran dengan melakukan absensi melalui google formulir http://gg.gg/Hadir_XI 2. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas , : tujuan dan skenario pembelajara 3. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan gambar kotak perhiasan dari kayu, rak pot dari besi, dan miniatur rumah melalui Google Classroom .	1. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok 4 orang melalui Whatsapp grup , kemudian berdiskusi untuk mencari informasi dari berbagai sumber dengan mencantumkan sumber belajar tentang: <ol style="list-style-type: none"> a. pengertian desain produk/ ptototype produk, tahapan desain produk, factor-faktor yang mempengaruhi desain produk b. menentukan satu jenis produk : <ul style="list-style-type: none"> - makanan ringan berbahan dasar local - minuman berbahan dasar buah local 	1. Guru menyimpulkan 2. Guru memberi motivasi 3. Penyampaian kegiatan pertemuan berikutnya tentang proses kerja pembuatan desain produk / prototype produk.

	<p>c. menjelaskan alasan pemilihan bahan</p> <p>d. menjelaskan pengembangan produk yang dilakukan kemudian diunggah melalui google class room.</p> <p>Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok</p> <p>2. Membuka layanan tanya jawab melalui WA Grup</p>	
--	---	--

3. EVALUASI

Nilai Pengetahuan : quizz menggunakan Google Classroom
 Bentuk soal pilihan ganda 10 nomer.

Pendoman penskoran aspek kognitif :

No.SoaI	Bobot Soal	Skor
1-10	1	1
Skor maksimum		10
Skor minimum		0

Nilai Sikap : jurnal Observasi respon terhadap tugas guru

Nilai Keterampilan : jurnal Kecepatan dan ketepatan penyelesaian tugas

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Purworejo, Juli 2020
Guru Pengajar

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

Mahanani,S.Pd.