

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	: 3 X PERTEMUAN (7 X 30 MENIT)

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.

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 DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang	3.3.1 Memerinci konsep desain/prototype dan kemasan produk barang. 3.3.2 Merancang desain/prototype dan kemasan produk barang.
4.3 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa	4.3.1 Mendesain kemasan produk barang.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1:

1. Setelah membaca teks powerpoint, siswa dapat menyeleksi tujuan dari kemasan dan pelabelan kemasan dari berbagai jenis kemasan produk yang beredar dipasaran.
2. Melalui kegiatan membaca teks tentang berbagai jenis kemasan, siswa dapat menguraikan macam-macam jenis kemasan produk berdasarkan sifat bahan kemasan yang digunakan.
3. Setelah menyimak penjelasan tentang syarat perancangan desain , siswa dapat menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep desain kemasan produk kreatif.
4. Setelah siswa dapat menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep desain, siswa dapat menilai dan memberi argumentasi dari contoh produk yang dipilih.

Pertemuan 2

1. Setelah membaca teks powerpoint, siswa dapat menguraikan faktor yang berpengaruh dalam menentukan kemasan produk.
2. Melalui kegiatan mengamati tayangan video proses pembuatan desain kemasan, siswa dapat menganalisis alur dan proses kerja pembuatan prototype/model produk Kreatif
3. Setelah siswa dapat menganalisis alur proses kerja pembuatan prototype / model kemasan produk, siswa dapat mengkonsepkan bentuk dan desain prototype kemasan produk.

Pertemuan 3

1. Setelah siswa dapat mengkonsepkan desain prototype kemasan produk, siswa dapat membuat prototype/ model kemasan produk kreatif.

- Melalui kegiatan mengamati tayangan video tentang proses pembuatan desain kemasan produk, siswa dapat membuat kemasan dan merek (brand) produk kreatif secara mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Rancangan Prototype dan Pembuatan Kemasan Produk Kreatif

E. PENDEKATAN, METODE, MODEL

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Problem Based Learning
- Metode : Tanya Jawab, Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference) ➤ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form ➤ Guru menyapa kondisi peserta didik ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa ➤ Guru bersama peserta didik mereview sekilas Materi sebelumnya <p><u>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran ➤ Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait bagaimana cara merancang atau membuat desain kemasan produk kreatif. 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <u>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</u> ➤ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, menganalisis, dan menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan desain kemasan produk dalam bentuk laporan. ➤ Sesi video conference ditutup 		Communication	15 Menit
Inti			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membaca dan menyimak teks powerpoint di Google Classroom tentang tujuan dan kegunaan kemasan secara mandiri. ➤ Peserta didik secara mandiri membaca literasi tentang bahan kemasan produk menggunakan mesin pencari Google, Chrome pada link https://anekamesinpengemas.com/pengemasanpenggolongannya-dan-macam-bahan-kemasan/ ➤ Peserta didik menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom. 	Kemandirian Kemandirian	Critical Thinking	25 menit 20 menit
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan fasilitas Google Meet tentang syarat kemasan produk kreatif secara mandiri yang link Google Meetnya dishare melalui group whatshap ➤ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=vR_EY8Aw9BA tentang Ekonomi kreatif pembuatan kemasan produk. ➤ Peserta didik dan guru berdiskusi hasil tayangan video dengan fasilitas Google Meet tentang Ekonomi kreatif pembuatan kemasan 	Kemandirian	Creative, HOTS	30 menit
	Rasa InginTahu		25 menit
	Rasa InginTahu		15 menit
	Gotong royong		30 Menit

<p>produk. secara mandiri yang link Google Meetnya dishare melalui group whatshap</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik melakukan identifikasi terhadap beberapa contoh kemasan produk yang ada di rumah masing-masing dan membuat kesimpulan dan argumentasi tentang produk yang dipilih yang penugasannya menggunakan Goggle Form tugas kuis yang akan diposting melalui Google Clasroom. 	<p>Kemandirian dan Tanggung Jawab Tanggung Jawab</p>	<p>Creative, HOTS</p>	<p>40 Menit</p>
<p>Penutup</p>			
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil soal latihan Quiziz, khususnya soal mana yang paling mudah atau susah. ➤ Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan kemasan produk kreatif. ➤ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ➤ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	<p>Gotong Royong</p>	<p>Communication Collaboration, Creative, HOTS</p>	<p>15 Menit</p>

Pertemuan 2

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference) ➤ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form ➤ Guru menyapa kondisi peserta didik ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa ➤ Guru bersama peserta didik mereview sekilas Materi sebelumnya <p><u>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran ➤ Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait bagaimana cara menyeleksi, menguraikan proses, dan membuat konsep desain kemasan ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p><u>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, menganalisis, dan menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan menganalisis alur proses kerja pembuatan prototype / model kemasan produk, mengkonsepkan bentuk dan desain prototype kemasan produk ➤ Sesi video conference ditutup 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p>	<p>15 Menit</p>

Inti			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membaca dan menyimak teks powerpoint di Google Classroom tentang faktor yang berpengaruh dalam menentukan kemasan produk secara mandiri. ➤ Peserta didik secara mandiri membaca literasi tentang faktor yang berpengaruh dalam menentukan kemasan produk dengan menggunakan mesin pencari Google, Chrome pada link http://www.asiabarur.com/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kemasan-produk/ ➤ Peserta didik menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom. 	Kemandirian		25 menit
	Kemandirian	Critical Thinking	20 menit
	Kemandirian	Creative, HOTS	30 menit
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=u9Dc81Fisbl tentang tips memilih kemasan produk dan https://www.youtube.com/watch?v=UiHRvW7uDq4 tentang tips pembuatan desain kemasan. ➤ Peserta didik dan guru berdiskusi hasil tayangan video dengan fasilitas Google Meet tentang faktor yang berpengaruh dalam desain kemasan produk secara mandiri yang link Google Meetnya dishare melalui group whatshap ➤ Peserta didik melakukan menganalisis alur proses kerja pembuatan prototype / model kemasan produk dan mengkonsepkan bentuk dan desain prototype kemasan produk dan hasil analisis dan konsep dikirimkan dengan upload hasil di Google Classroom. 	Rasa InginTahu		20 menit
	Rasa InginTahu Gotong royong	Communication	25 Menit
	Kemandirian dan Tanggung Jawab Tanggung Jawab	Creative, HOTS	50 Menit

Penutup			
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil analisis alur proses dan konsep desain kemasan. ➤ Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan kemasan produk kreatif. ➤ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ➤ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	Gotong Royong	Communication Collaboration, Creative, HOTS	25 Menit

Pertemuan 3

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference) ➤ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form ➤ Guru menyapa kondisi peserta didik ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa ➤ Guru bersama peserta didik mereview sekilas Materi sebelumnya <p><u>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat 	Disiplin Religius		15 Menit

<p>materi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait bagaimana cara membuat prototype/ model kemasan produk kreatif. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <u>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</u> ➤ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan membuat kemasan dan merek (brand) produk kreatif secara mandiri ➤ Sesi video conference ditutup 		<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p>	
<p>Inti</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik membuat desain prototype sesuai dengan perintah tugas yang diberikan di Google Clasroom. ➤ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil proses desain prototype kemasan produk yang sudah dibuat. 	<p>Kemandirian</p> <p>Gotong royong</p>	<p>Creative, HOTS</p> <p>Communication</p>	<p>50 menit</p> <p>25 menit</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=dSOxUbaFaV tentang tutorial membuat kemasan (pemula) ➤ Peserta didik membuat kemasan dan merek (brand) produk kreatif secara mandiri 	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Kemandirian dan Tanggung Jawab Tanggung Jawab</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>Creative, HOTS</p>	<p>15 menit</p> <p>90 Menit</p>

Penutup			
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil merancang dan membuat prototype dan desain kemasan produk ➤ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ➤ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	Gotong Royong	Communication Collaboration, Creative, HOTS	15 Menit

A. ALAT/BAHAN, MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan media pembelajaran : Laptop, Smartphone, Google Classroom, Google Meet, Quiziz, Whatsapp, video youtube.
2. Sumber belajar :
 - a. Modul Powerpoint.
 - b. Website :
 - 1) <https://anekamesinpengemas.com/pengemasanpenggolongannya-dan-macam-bahan-kemasan/>
 - 2) <http://www.asiabarur.com/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kemasan-produk/>
 - c. Video Youtube :
 - 1) https://www.youtube.com/watch?v=vR_EY8Aw9BA
 - 2) <https://www.youtube.com/watch?v=u9Dc81Fisbl>
 - 3) <https://www.youtube.com/watch?v=UiHRvW7uDq4>
 - 4) <https://www.youtube.com/watch?v=dSOxUbaFaVI>

B. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a) Teknik : Test Online

b) Bentuk :

No	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan	✓ Tes Online evaluasi Quis
2	Ketrampilan	1. menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom. 2. melakukan identifikasi terhadap beberapa contoh kemasan produk 3. mengkonsepkan bentuk dan desain prototype kemasan produk 4. membuat desain prototype kemasan produk 5. membuat kemasan dan merek (brand) produk kreatif
3	Sikap	✓ Observasi dalam mengikuti online Google Meet ✓ Presensi kegiatan

Mengetahui
Kepala SMK Ma'arif NU Bobotsari

Purbalingga, September 2020
Guru Mata Pelajaran

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

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