

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN

KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
- 4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran Saintifik dan model pembelajaran daring yang sesuai dalam setiap KD agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami sikap dan perilaku wirausaha.
2. Memahami sikap prestatif.
3. Memahami keberhasilan dan kegagalan wirausaha.
4. Melakukan sikap dan perilaku wirausaha diberbagai situasi dan kondisi, dengan percaya diri.
5. Melakukan sikap prestatif di berbagai kegiatan.
6. Membedakan keberhasilan dan kegagalan usaha.

B. KEGIATAN INTI

PERTEMUAN 1

1. Guru membagikan slide/tayangan contoh karakteristik wirausaha yang kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
2. Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang berhasil kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
3. Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
4. Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
5. Guru membagikan tugas melalui link E-learning untuk dikerjakan peserta didik.

PERTEMUAN 2

1. Guru membagikan slide/video wawancara dengan beberapa wirausahawan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
2. Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis faktor keberhasilan dan kegagalan dari video wawancara yang telah ditayangkan dan dibagikan kemudian meminta peserta didik upload hasilnya pada di google classroom.
3. Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Microsoft Teams kemudian membagikan link kepada peserta didik.



IDENTITAS SEKOLAH

SMK Informatika

Kota Serang

Kelas/ Semester

XI / Ganjil

Alokasi Waktu

7 JP @45" x 3 pertemuan

PENILAIAN

1. Penilaian Sikap melalui pengamatan perilaku sikap spiritual dan sikap sosial sesuai dengan instrumen penilaian sikap (disiplin, tanggung jawab dan kerja sama)
2. Penilaian Pengetahuan melalui soal pilihan ganda dan esai sesuai dengan instrumen dan rubrik penilaian pengetahuan.
3. Penilaian Keterampilan melalui unjuk kerja langsung dan atau simulasi dalam sesuai dengan instrumen dan lembar ceklis penilaian Keterampilan.

C. REFLEKSI

1. Merefleksi kegiatan pembelajaran.
2. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
3. Meminta peserta didik untuk menjaga

kebersihan dan kerapian ruangan (penumbuhan karakter dan budaya disiplin).

4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN 3

1. Guru mengingatkan kembali kepada peserta didik yang belum mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Microsoft Teams atau Google Meet kemudian membagikan link kepada peserta didik.
2. Guru mengarahkan peserta didik yang sudah mempresentasikan hasil karyanya untuk menyaksikan presentasi dari teman-temannya dan memberikan tanggapan.

C. ALAT/ BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. E-learning.
2. Google meet/zoom.
3. Microsoft Teams
4. Whatsapp.
5. Video.
6. Slide powerpoint.
7. Laptop/HP.

D. SUMBER BELAJAR

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Serang, September 2020
Guru Mapel

H. Anizir Ali Murad, SE, MM

Suswanti, SE