

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 5 PANGKEP
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kompetensi Keahlian : Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran
Kelas/Semester : X1 / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/ 2021
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (3 x tatap muka)

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.4.	Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	Melalui model pembelajaran <i>discovery learning</i> siswa dapat : Memahami(C2) konsep desain/kemasan produk barang/jasa Memahami(C2) tujuan desain kemasan produk Menerapkan(C3) jenis desain serta kemasan produk Menganalisis(C4) konsep desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
KD. 4.4	Membuat desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa	Memilih desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa Menyusun alat dan bahan dalam pembuatan desain dan kemasan produk Membuat desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa sesuai standar SNI Mempersentasikan hasil desain dan kemasan produk barang/jass

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan	Kegiatan Inti (Model Discovery Learning)	Penutup
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai pembelajaran dengan melakukan absensi melalui grup whatsApp, melalui voice note dan mengisi List di Grup WhatsApp mapel kelas 2. Penyampaian tujuan dan skenario pembelajaran melalui Classroom dan WhatsApp grup. 3. Pemberian apersepsi dan motivasi melalui Classroom dan WhatsApp 	<p>Pertemuan per 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati, gambar atau membaca buku tentang konsep, tujuan dan jenis desain dan kemasan product barang/jasa. 2. Penyampaian materi tentang konsep, tujuan dan jenis desain/kemasan produk barang/jasa 3. Siswa mempelajari handout materi tentang konsep, tujuan dan jenis desain produk barang/jasa melalui Classroom. 4. Siswa mempelajari handout materi tersebut dengan cara membuka classroom di smartphone masing-masing. 5. Layanan sesi tanya jawab tentang konsep, tujuan, jenis dan cara pengemasan produk barang/jasa melalui aplikasi WhatsApp 6. Siswa mengerjakan materi tentang konsep dan tujuan desain produk/jasa. <p>Pertemuan ke 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan pembahasan pertemuan pertama dengan melakukan diskusi tentang konsep tujuan desain/kemasan produk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan 2. Pemberian pertanyaan melalui Pembahasan di classroom 3. Refleksi 4. Motivasi 5. Penyampaian kegiatan pertemuan berikutnya membahas materi tujuan desain kemasan produk 6. Pelaksanaan remedial bagi siswa yang nilainya di bawah KKM

	<p>barang/jasa. Dengan membuat dikertas secara manual dan kemudian difoto untuk dikirimkan ke WhatsApp Group mapel kelas. Dan didiskusikan melalui visual(pengiriman foto/visual)dan usul secara audio melalui Voice Note.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menentukan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat desain/kemasan produk barang. 3. Siswa menuliskan seluruh alat dan bahan dan membuat perhitungan biaya dan harga satuan setiap bahan yang akan di pakai. 4. Setiap siswa melaporkan hasil analisis kebutuhan alat dan bahan dengan cara memfoto dan mengirimkannya ke group WhatsApp mapel kelas untuk ditanggapi oleh teman satu kelas dan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi secara daring melalui WhatsApp dgn mengirim Voicenote. 5. Siswa dapat mengetahui tujuan dalam membuat konsep desain/kemasan produk barang. 6. Siswa menutup pertemuan kedua dengan mengirimkan foto hasil rencana sketsa desain/ kemasan produk di WhatsApp group. <p>Pertemuan ke 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengidentifikasi seluruh alat dan bahan yang telah tersedia dan 	
--	--	--

	<p>mengeceknnya agar tidak ada yang terlewatkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa dengan bimbingan guru melalui komunikasi daring Classroom WhatsApp group. 3. Guru secara aktif melalui daring (video Call WhatsApp dan Classroom) memantau proses pembuatan produk tersebut 4. Siswa melaporkan hasil desainnya dengan video dan foto kemasan produk tersebut 5. Guru melakukan penilaian kinerja siswa melalui produk desain kemasan yang telah dibuat oleh siswa 6. Siswa mendesain dan membuat produk kemasan plastik yang biasa dipakai ataupun dijual. 	
--	---	--

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-langkah (1)	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Pembukaan</p> <p>Apresiasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan salam mengajak berdo'a bersama untuk memulai kegiatan pembelajaran.yang dipimpin oleh ketua kelas • Guru mengabsen siswa Pemusatan perhatian : Guru menayangkan slide yang berhubungan dengan penyajian materi 	5 menit

	<p>Motivasi</p> <p>Pemberian Acuan</p>	<p>Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> Tahukah kalian mengapa kita harus melakukan menyajikan Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Apakah jajanan pasar yang dibungkus daun sudah termasuk penyajian dan pengemasan yang baik? Guru menyampaikan manfaat pentingnya Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Guru menyampaikan dan memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai Menyampaikan materi yang akan dipelajari Pembagian kelompok belajar masing-masing 5 anggota kelompok dengan satu ketua. 	
<p>Kegiatan Inti Sintak pendekatan project base Learning</p> <p>Fase 1 Mengamati fenomena tahap 1 proyek konsep Dasar (<i>Basic Concept</i>)</p>	Mengamati	<p>Guru membentuk kelompok Masing-masing kelompok berjumlah 5-6 siswa dan penayangan tentang produk nuget melalui vidio dan slide poer point.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca pedoman penugasan : tentang Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Siswa mengidentifikasi tentang Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa 	20 menit

		<p>materi pembelajaran hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menilai ketrampilan siswa dalam mengamati materi tersebut 	
--	--	---	--

Kegiatan	Langkah-langkah (2)	Deskripsi kegiatannya	Alokasi waktu
<p>Fase 2 Pendefinisian masalah (defining the problems)</p> <p>Fase 3 tahap proyek belajar mandiri (self learning). Menyusun jadwal perencanaan proyek</p>	<p>Menanya</p> <p>Mengumpulkan informasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merumuskan pertanyaan yang esensial berkaitan dengan Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Siswa mendiskusikan dengan kelompoknya mengenai berbagai jenis Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Siswa mendiskusikan mengenai pendapat dari para ahli bisnis mengenai Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Siswa mencoba merumuskan pertanyaan tentang Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa Siswa mencoba menentukan karakteristik 	<p>20M ENIT</p>

<p>Fase 4 Pertukaran pengetahuan (exchange knowledge)</p>	<p>Mengasosiasi</p>	<p>wirausaha dibidang Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa • Siswa menyusun rencana untuk pembuatan Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa bersama kelompok kerja untuk pelaksanaan pembuatan produk fast food . • Siswa membuat jadwal kegiatan dari persiapan sampai selesai pembuatan laporan <p>Siswa melaksanakan kegiatan pembuatan Konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa</p>	
<p>Fase 5 Tahap Pengujian hasil penilaian (assessment dan monitoring</p>	<p>Mengkomunikasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menceritakan inti sari wirausaha pengolahan bahan nabati dan heani menjadi fast food Nuget yang telah dihasilkan dikemas dan dikumpulkan serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan dalam ujud laporan dan mengemukakan didepan siswa lain • Siswa mengemukakan berbagai kendala dan hambatan yang dialami melaksanakan proses 	

		<p>produksi fast food Nugget sampai dikemas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mendemonstrasikan hasil karya pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi fast food Nugget yang telah dikemas di hadapan kelompok lain dalam kelas.• Siswa saling berkunjung ke kelompok lain untuk melihat dan membandingkan hasil karyanya• Siswa menilai produk pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi produk fast food Nugget dari kelompok lain.• Siswa memberikan tanggapan baik berupa pertanyaan, sanggahan, atau dukungan secara santun• Siswa diajak memberi komentar terhadap hasil karya fast food Nugget yang telah dihasilkan .• Guru mengulas kelebihan dan kelemahan hasil karya produk fast-food Nugget yang dibuat peserta didik• Guru menjelaskan proses yang tepat dalam pengemasan dan menyampaikan kendala-kendalanya.• Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok• Guru menilai pengetahuan	
--	--	---	--

		<p>yang terkuasai siswa tentang desain dan kemasan produk makanan siap saji (fast-food dalam berbagai jenis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai ketrampilan siswa dalam mempraktekkan pembuatan desain dan kemasan produk fast-food dalam berbagai jenis 	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan Siswa mereview hasil kegiatan pembelajaran. • Guru dan siswa melakukan refleksi terkait dengan pembelajaran tersebut memberikan penghargaan kepada pasangan yang memiliki kinerja baik. • Guru memberikan tugas pada siswa untuk pengayaan atau remidi 	5 menit

A. Media , Alat, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
VIDIO FILM DAN POWER POINT.
2. Alat dan Bahan:
Smartphone, Notebook, Leptop dan LCD
3. Sumber Belajar:
 - Buku kewirausahaan
 - Ahmad Kardimin, M.Hum.,2004, *Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
 - Internet cybernetic technology
 - Majalah bisnis
 - Vendor
 - Praktisi

B. Penilaian Hasil Belajar, Program Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- a. Teknik Penilaian : Unjuk kerja, tes tertulis
- b. Bentuk Penilaian : soal essay
- c. Instrumen Soal Tes : terlampir

2. Program Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar wajib mengikuti kegiatan remedial pada semester berjalan hingga mencapai ketuntasan belajar dengan ketentuan sebagai berikut

- a. Penentuan Jadwal Pembelajaran remedial secara individual
- b. Program materi remedi diberikan dengan cara pemberian tugas
- c. Proses pembelajaran autodidaktik terbimbing thd materi yang akan dituntaskan
- d. Bimbingan dan konsultasi secara individual sampai tuntas
- e. Remedial tes ditentukan berdasarkan kesepakatan secara tertulis/ lisan

3. Program pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dan memiliki kecepatan belajar diatas rata-rata yang telah ditetapkan dapat diberi pengayaan dan pendalaman materi

- a. Program dibuat sesuai dengan permintaan peserta didik dan atau dibuat khusus pada semester berjalan
- b. Dalam hal ini dikhususkan model pembelajarannya Probel solving dengan studi kasus

C. Penilaian Hasil Belajar

- a. Penilaian : Unjuk kerja, tes tertulis
- b. Bentuk Penilaian : soal essay
- c. Instrumen Soal Tes

Kisi – kisi untuk tes tertulis

INDIKATOR	Bentuk Instrumen Tertulis				No.
	Uraian Lisan				Soal
PENCAPAIAN	C1	C2	C3	C4,C5,C6	
KOMPETENSI/ CATATAN KD	V				1
PENGETAHUAN		V			2
		V			3

C1= Ingatan, C2=Pemahaman, C3=Aplikasi C4=Analisa, C5=Sintesa, C6= Evaluasi

Mengetahui
Waka Kurikulum,

Lely Herawati, S. Pd.
NIP 1981 1030 201101 2 004

Pangkep, 1 Oktober 2020

Guru Mata Pelajaran,

Fahirah Ira, S.E.