

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 1 Pangalengan
 Mata Pelajaran : PKWU (Rekayasa)
 Kelas/Semester : XII / Genap
 Materi Pokok : Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis
 (Internet Of thinks Sederhana)
 Alokasi Waktu : 10 Menit (1 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis
2. Menjelaskan aneka jenis karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis.
3. Menyebutkan manfaat karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis
4. Menjelaskan teknik pengemasan hasil karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis
5. Menjelaskan peluang usaha dan pengembangan ide peluang usaha alat elektronika dengan kendali otomatis
6. Membuat desain produk produk karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (2 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan&manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis.</i>	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (7 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis</i> dengan cara melihat, mengamati, membaca melalui tayangan yang di tampilkan.
Critical Thinking	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi <i>Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis.</i>
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
Creativity	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Desain produk dan pengemasan karya rekayasa elektronika dengan kendali otomatis .</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (1 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ☐ Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. ☐ Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. ☐ Guru Memberikan penghargaan(misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik. ☐ Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. ☐ Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. ☐ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap: Observasi dalam proses pembelajaran
2. Penilaian Pengetahuan: Tes lisan dan tes tulis bentuk uraian
3. Penilaian Keterampilan: Praktek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mapel

SURAHMAN, S.Pd.,M.M.Pd.
NIP. 19700413.199301.1.002

SAGITIA RAHMAN, S.Kom
NUPTK. 2158767668200003