



Strategi pemasaran produk grafika secara langsung

Satuan Pendidikan: SMA Negeri 1 Tuban

Kelas/ Semester : X/ Genap

Mata Pelajaran : Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU)

Alokasi Waktu : 10 menit

Identitas



Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning (PBL), peserta didik dapat menjelaskan, menentukan strategi pemasaran langsung dan media promosi secara responsif (kritis), serta mampu berkomunikasi, berkolaborasi dan proaktif (kreatif) secara lisan dan tulis, dengan merancang media promosi dan melakukan pemasaran produk grafika secara langsung, sehingga peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, mengembangkan sikap bertanggung jawab, disiplin dan percaya diri.

Pendahuluan

- Menyiapkan peserta didik (salam dan berdoa)
Melakukan presensi kehadiran peserta didik
Memberikan apersepsi
Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipelajari
Menyampaikan tujuan pembelajaran, rencana kegiatan belajar dan praktik

Kegiatan Inti

Mengorientasi peserta didik kepada masalah

- Memberikan soal pretest
Membagikan link media interaktif MKBM
Memberikan motivasi dengan menampilkan contoh infografis produk sebagai rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik. responsif (kritis)

Mengorganisasikan peserta didik

- Membimbing peserta didik membentuk kelompok belajar
Membagikan link UKBM
Membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan berkaitan dengan permasalahan yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran

Membimbing penyelidikan individual dan kelompok

- Memberikan penjelasan terhadap tugas-tugas dan sumber belajar yang relevan dan meminta peserta didik untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi
Membimbing melakukan permainan Make a match (responsif (kritis) dan proaktif (kreatif))
Memantau jalannya diskusi

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Membimbing membuat laporan
Meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan membimbing kelompok lainnya untuk menanggapi
Memberikan review komentar atas pelaksanaan diskusi dan presentasi

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya
Memberikan penguatan konsep dan klarifikasi
Memberikan soal postest

PENILAIAN

- Sikap: Kritis, kolaboratif, komunikatif, kreatif, tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri.
Pengetahuan: Tes Tulis
Keterampilan: Proyek dan presentasi

Penutup

- Meminta peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
Merefleksi kegiatan yang telah dilaksanakan
Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya
Mengakhiri kegiatan dengan memberikan pesan dan motivasi
Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa

SUMBER BELAJAR

UKBM strategi pemasaran produk grafika, produk grafika, media interaktif MKBM, media permainan Make a match.

# LAMPIRAN

## UKBM PKWU Strategi Pemasaran Produk Grafika

STRATEGI PEMASARAN PRODUK GRAFIKA SECARA LANGSUNG

1. Identitas

a. Nama Mata Pelajaran : Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU)  
b. Kelas/ Semester : X/ Genap  
c. Kompetensi Dasar :

KOMPETENSI DASAR DARI KI 3	KOMPETENSI DASAR DARI KI 4
3.10 Memahami strategi pemasaran produk grafika secara langsung	4.10 Memasarkan produk grafika secara langsung

d. Materi Pokok : Strategi pemasaran produk grafika secara langsung  
e. Alokasi Waktu : 2JP x 1 pertemuan  
f. Tujuan Pembelajaran :

Melalui model pembelajaran **Problem Base Learning (PBL)**, peserta didik dapat **menjelaskan**, **menentukan** strategi pemasaran langsung dan **media promosi** secara **responsif (kritis)**, serta mampu **berkomunikasi**, **berkolaborasi** dan **proaktif (kreatif)** secara lisan dan tulis, dengan **merancang** media promosi dan melakukan **pemasaran produk grafika** secara langsung, sehingga peserta didik dapat **menghayati** dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, **mengembangkan** sikap **bertanggung jawab**, **disiplin** dan **percaya diri**.

2. Peta Konsep

2021 - SMART TUBAN

## MKBM PKWU Strategi Pemasaran Produk Grafika



## Media permainan *Make a match*

Kartu Soal

Kartu Jawaban