

**LEMBARAN PENGESAHAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN**

**Mata Pelajaran
Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas XII Teknik Audio Video Tahun Pelajaran 2020/2021**

SMKS BINA UTAMA PONTIANAK

**Menyetujui
Kepala Sekolah
SMKS BINA UTAMA PONTIANAK**

NURISAH, S.Hut

**Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran**

A square box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to read 'Rahmanto'.

**Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
Indikator	:	Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 1 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Memahami sikap dan perilaku wirausahawan dengan benar

C. Materi Pembelajaran : sikap dan Perilaku Wirausahawan

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. **Alat** : Laptop, HP
2. **Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. **Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. **Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. **Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah : SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian : Teknik Audio Video
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester : XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar : 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa
Indikator : Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
Nilai Karakter yang diharapkan : Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu : Pertemuan 2 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran : Analisa Peluang Usaha Produk Barang/Jasa

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik dengan chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. Alat : Laptop, HP
2. Media : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. Sumber belajar : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. Bentuk Instrumen :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah : SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian : Teknik Audio Video
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester : XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual
Indikator : Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
Nilai Karakter yang diharapkan : Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu : Pertemuan 3 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Memahami hak atas kekayaan intelektual dengan benar

C. Materi Pembelajaran : Hak atas Kekayaan Intelektual

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. Alat : Laptop, HP
2. Media : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. Sumber belajar : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. Bentuk Instrumen :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa
Indikator	:	Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 4 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran

: Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa

C. Materi Pembelajaran

: Konsep Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/ Jasa

D. Metode Pembelajaran

: Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. Alat : Laptop, HP
2. Media : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. Sumber belajar : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. Bentuk Instrumen :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
Indikator	:	Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 5 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran : Analisa Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk Barang/jasa

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

- 1. Alat** : Laptop, HP
- 2. Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
- 3. Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

- 1. Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
- 2. Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr

NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa
Indikator	:	Menjelaskan lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 6 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran : Analisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. **Alat** : Laptop, HP
2. **Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. **Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. **Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. **Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr

NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.7 Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa
Indikator	:	Menjelaskan biaya produksi prototype produk barang/jasa
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 7 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran : Analisis biaya produksi prototype produk barang/jasa

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik dengan chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. **Alat** : Laptop, HP
2. **Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. **Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. **Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. **Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
Indikator	:	Menjelaskan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 8 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran

: Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran

: Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk Barang/Jasa

D. Metode Pembelajaran

: Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. Alat : Laptop, HP
2. Media : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. Sumber belajar : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. Bentuk Instrumen :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa
Indikator	:	Menjelaskan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 9 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa

C. Materi Pembelajaran : Pengujian Kesesuaian Fungsi Prototype Produk Barang/Jasa

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. **Alat** : Laptop, HP
2. **Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. **Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. **Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. **Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr

NHP. 085750117271

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (RPP DARING)

A. Identitas

Nama sekolah	:	SMKS BINA UTAMA PONTIANAK
Kompetensi Keahlian	:	Teknik Audio Video
Mata Pelajaran	:	Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester	:	XII TAV/ SEMESTER 1
Kompetensi Dasar	:	3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal
Indikator	:	Menjelaskan perencanaan produksi massal
Nilai Karakter yang diharapkan	:	Religius, Integritas, Nasionalis, Gotong Royong, Mandiri
Pertemuan ke /Alokasi Waktu	:	Pertemuan 10 (45 menit / pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran : Melalui literasi materi yang di upload, siswa mampu Menganalisis perencanaan produksi massal

C. Materi Pembelajaran : Perencanaan Produksi Massal

D. Metode Pembelajaran : Daring/online dengan aplikasi google classroom

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan KBM

- ✓ Mengkondisikan pembelajaran via whatshap atau video call
- ✓ Siswa dianjurkan berdoa dan disapkan membuka google class room
- ✓ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan via whatshap
- ✓ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan via whatshap
- ✓ Menyampaikan lingkup dan teknik yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti

- ✓ Peserta didik membuka google class room
- ✓ Peserta didik membaca materi video ataupun teks di google class room
- ✓ Peserta didik mengerjakan tugas di buku catatan
- ✓ Peserta didik foto dan upload tugas di google class room
- ✓ Peserta didik menanyakan permasalahan yang muncul via whatshap atau google class
- ✓ Guru Mengkonfirmasi jawaban dalam bentuk feed back komen ataupun penilaian

3. Penutup

- ✓ Membuat simpulan pembelajaran baik denga chat maupun video call
- ✓ Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ✓ Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/individual
- ✓ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ✓ Di tutup dengan doa

F. Alat, Media Pembelajaran, Sumber Belajar :

1. **Alat** : Laptop, HP
2. **Media** : Aplikasi whatshap dan Googe Class Room
3. **Sumber belajar** : Literasi Internet dan Materi dari Guru

G. Penilaian

1. **Teknik Penilaian** : Penilaian Tertulis (Kognitif), Penilaian Sikap (Afektif)
2. **Bentuk Instrumen** :
 - a. Penilaian tertulis dalam bentuk penugasan online
 - b. Penilaian sikap dilaksanakan melalui pengamatan selama proses belajar mengajar

Pontianak, 25 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Rahmanto, S.Pd.T, Gr
NHP. 085750117271