

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: PKWU / Keterampilan	Materi	: Kemasan
Sekolah	: SMA Negeri 1 Bergas	Pembelajaran Ke	: 1
Kelas/Semester	: XII / Genap	Alokasi waktu	: 10 Menit

Kompetensi Inti

- KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami rancangan pembuatan dan pengemasan produksi kerajinan berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat
- 4.2 Membuat kemasan produksi kerajinan berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat

Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran berbasis Penyingkapan (*Discovery*) peserta didik mampu menganalisis, menciptakan, perencanaan kemasan sesuai dengan produk kerajinan berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat.

Indikator Hasil Pembelajaran

- 3.2.1 Peserta didik mampu penyajian kemasan sesuai dengan produk berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat.
- 4.2.1 Peserta didik mampu membuat kemasan sesuai dengan produk berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat.

Model	Metode	Media	Alat/Sumber Belajar
<i>Discovery</i>	Penugasan	Jenis-jenis kemasan	Buku PKWU kelas XII

Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (2 Menit)

- Mengucapkan salam.
- Berdoa untuk memulai pelajaran
- Memeriksa kehadiran peserta didik
- Mengingatkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan disampaikan

Kegiatan inti (6 Menit)

a. Pemberian rangsangan (*Stimulation*)

- Pemberian rangsangan kepada peserta didik dengan mengamati beberapa contoh jenis/bentuk kemasan produk kerajinan.

b. Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem statement*)

- Peserta didik menganalisa dari hasil pengamatan tentang jenis/bentuk kemasan produk kerajinan yang sesuai dengan kerajinan herbanium yang sudah dibuat sebelumnya.
- Peserta didik menentukan jenis/bentuk kemasan yang sesuai dengan produk.

c. Mengumpulkan data (*Data collection*)

- Guru meminta peserta didik untuk mencari referensi dalam menentukan bahan kemasan yang sesuai dengan produk.
- Peserta didik mencari referensi bahan kemasan yang sesuai dengan produk melalui buku dan internet.

d. Pengolahan data (*Data processing*)

- Peserta didik menentukan bahan kemasan yang sesuai dengan produk.

e. Pembuktian (*Verification*)

- Peserta didik menganalisis tentang jenis/bentuk dan bahan kemasan yang sesuai dengan produk.

f. Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

- Peserta didik memaparkan menarik simpulan dari hasil analisis tentang jenis/bentuk dan bahan kemasan yang sesuai dengan produk.

Penutup (2 Menit)

- Membuat rangkuman/simpulan pembelajaran
- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- Melakukan umpan balik berupa pemberian tugas.
- Mempersiapkan diri untuk materi yang akan datang yaitu promosi

Penilaian

Pengetahuan : Mengerjakan soal

Keterampilan : Membuat kemasan sesuai dengan produk kerajinan

Sikap : Berdasarkan pengamatan saat proses pembuatan kemasan

Ungaran, Januari 2022

Guru Mata Pelajaran,

Ninik Yuliana L., S.Kom., M.Si.

Lampiran

MATERI

Fungsi kemasan

1. Melindungi produk
2. Menambah nilai daya jual
3. Sebagai brand
4. Memudahkan untuk membawa
5. Sebagai promosi

Bahan yang bisa digunakan untuk membuat kemasan antara lain plastik, kayu, kaca, mika, kertas, kaleng, besi dan lain-lain.

Jenis/bentuk kemasan, ada berbagai bentuk kemasan ada yang berbentuk tas, kotak dari mika, berbentuk tabung

Format Penilaian sikap

No	Nama	Aspek perilaku yang dinilai			Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode nilai
		Komunikatif	Kreatif	Tanggung Jawab			
1							
2							

Keterangan

Kode nilai atau predikat

- 94 – 100 : Amat Baik (AB)
84 – 93 : Baik (B)
75 – 83 : Cukup (C)
00 – 74 : Kurang (K)