

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK DIPONEGORO 1 JAKARTA  
Kelas/ Semester : XI/ Ganjil  
Tema : Produk Kreatif dan Kewirausahaan  
Sub tema : Konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa  
Pembelajaran Ke - : 3  
Alokasi waktu : 10 menit

### A. Tujuan Pembelajaran:

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat menganalisis konsep dan membuat desain/prototype kemasan produk barang/jasa.

### B. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Pembukaan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Melakukan pembukaan dengan salam, dilanjutkan membaca doa (<b>Orientasi</b>)</li><li>Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, mengaitkan dengan materi sebelumnya dan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>).</li></ul>	2 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik membaca handout tentang prototype konsep desain yang dibagikan oleh guru (<b>literasi</b>)</li><li>Guru secara acak memberikan pertanyaan mendasar tentang perbandingan kedua kemasan dan Siswa menjawab pertanyaan (<b>Critical Thinking</b>)</li></ul>	5 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik membentuk kelompok terdiri dari 2 orang untuk berdiskusi dan merancang konsep desain yang akan dibuat (<b>collaboration</b>)</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik membuat prototype kemasan produk barang/ jasa bersama kelompoknya sesuai dengan waktu yang diberikan (<b>creativity</b>)</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi (<b>communication</b>)</li></ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik dibimbing guru membuat kesimpulan materi pelajaran hari ini.</li><li>Guru menyampaikan kepada peserta didik materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li></ul>	2 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur dan berdoa.</li> </ul>	

**C. Penilaian (Format Terlampir)**

- 1. Prosedur : Tes Tertulis, Sikap, dan Unjuk Kerja
- 2. Bentuk : Instrumen tes tulis, penilaian sikap, unjuk kerja
- 3. Aspek Psikomotorik : Unjuk kerja

Jakarta, 1 Januari 2022  
 Guru Mata Pelajaran,



Sirep Purwanti

Kepala Sekolah



  
 Noas Hujaimah, M.Pd

## LAMPIRAN FORMAT PENILAIAN

### PENILAIAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK Diponegoro 1 Jakarta
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Menentukan konsep desain</li><li>- Merancang desain/ Prototype</li></ul>
Kompetensi Dasar	: <ul style="list-style-type: none"><li>- 3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa</li><li>- 4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa</li></ul>

### KISI-KISI SOAL

IPK	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal	Jenis Soal
3.4.1 Menentukan konsep desain /prototype dan kemasan produk barang/ jasa 3.4.2 Menggambarkan skema/ konsep desain	Konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa	<ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa mampu mengidentifikasi masalah terkait konsep</li><li>- Siswa mampu memecahkan masalah terkait konsep desain</li><li>- Siswa menggambarkan skema/ konsep desain</li></ul>	1,2,3	Uraian
4.4.1 Merancang desain dari hasil konsep desain		<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat desain prototype kemasan produk barang/ jasa</li></ul>	4	

### PENILAIAN KOGNITIF

No. Butir Soal	Skor	Indikator
1	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika tidak menjawab sama sekali (skor 0)</li> <li>- Jika hanya menjawab disusunlah sebuah konsep dengan benar (skor 2)</li> <li>- Jika menjawab fungsi identifikasi dengan benar (skor 5)</li> </ul>
2	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika tidak menjawab sama sekali (skor 0)</li> <li>- Jika menyebutkan 4 dengan benar (skor 5)</li> <li>- Jika menyebutkan semua dengan benar (10)</li> </ul>
3	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika tidak menjawab sama sekali (skor 0)</li> <li>- Jika konsep menarik dan sesuai dengan point – point produk yang diinginkan (skor 5)</li> <li>- Jika konsep menarik, sesuai dengan point – point produk yang diinginkan dan unik (skor 10)</li> </ul>
4	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika tidak menjawab sama sekali (skor 0)</li> <li>- Jika menjawab/menganalisa 1 (skor 5)</li> <li>- Jika menjawab/menganalisa 2 buah (skor 10)</li> <li>- Jika menjawab/menganalisa keempat aspek yang diminta (skor 15)</li> </ul>

Menghitung skor akhir :

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rentangan skor :

**0 – 50** = Sangat kurang

**51 – 65** = Kurang

**66 – 75** = Cukup

**76 – 85** = Baik

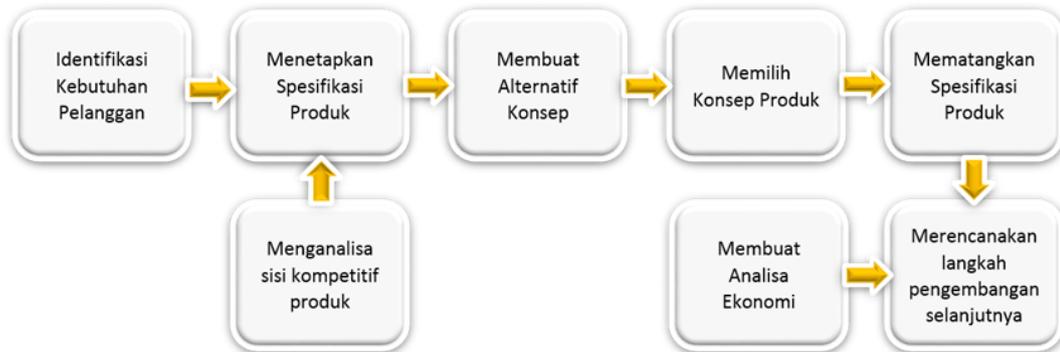
**86 – 100** = Sangat baik

## SOAL PENILAIAN KOGNITIF

Sekolah	: SMK Diponegoro 1 Jakarta
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: - Menentukan konsep desain - Merancang desain/ Prototype
Kompetensi Dasar	: - 3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa - 4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa

### Soal Uraian

1. Sebelum menentukan konsep dari sebuah desain produk, maka terlebih dahulu harus dilakukan identifikasi masalah melalui sebuah penelitian. Jelaskan fungsi dari identifikasi masalah tersebut!
2. Point-point analisis dibutuhkan untuk mengembangkan desain Anda sebagai pemecah permasalahan, diagram pengembangan konsep nya terlihat pada gambar sebagai berikut :



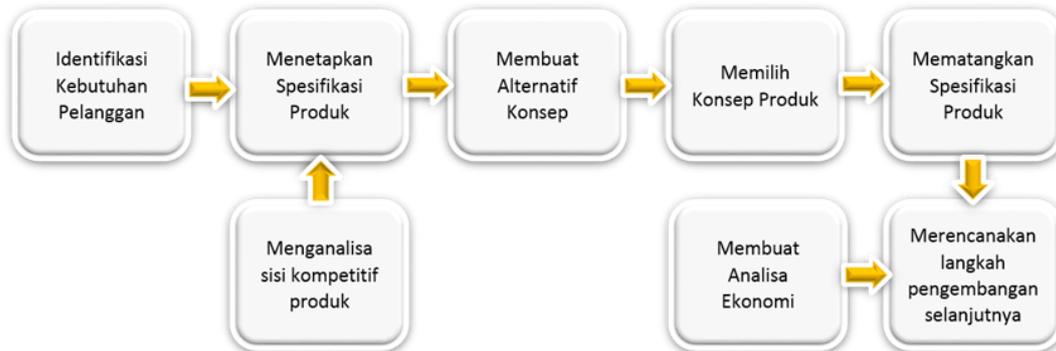
Rincilah masing – masing point yang terdapat pada diagram!

3. Seorang desainer grafis akan membuat konsep desain produk dengan ketentuan sebagai berikut :
  - Jenis produk : Produk makanan coklat
  - Target usia : Anak – anak
  - Ukuran produk/kemasan : Panjang 8 cm, lebar 2 cm, tinggi 15 cm
  - Gambarkan secara manual /sketch konsep desain yang harus dibuat!



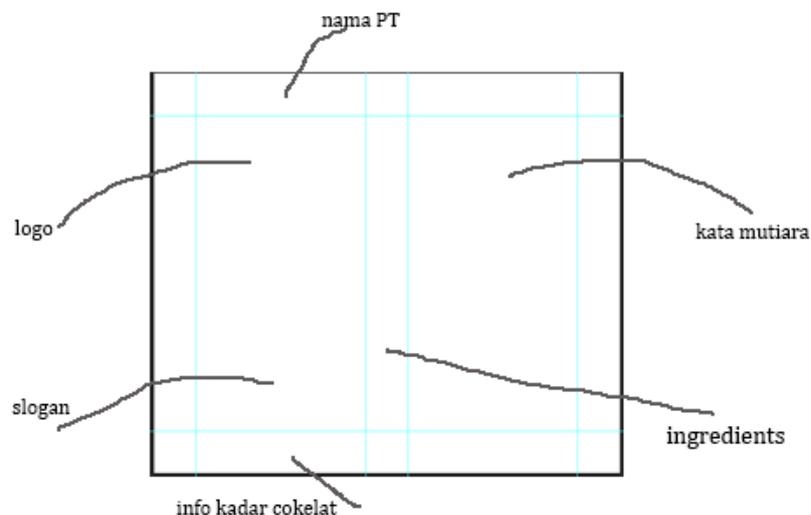
### Kunci Jawaban

1. Permasalahan dalam penentuan konsep berhubungan dengan banyak hal, mulai dari klien/target usia hingga pasar umum serta tujuan yang ingin dicapai, dari identifikasi masalah ini maka **disusunlah sebuah konsep** desain produk yang diharapkan **sesuai dengan pasar yang dituju**.
2. Rincian masing – masing point yang terdapat pada diagram!



- a. Identifikasi kebutuhan pelanggan : berisi identifikasi masalah mulai dari klien/target usia hingga pasar umum serta tujuan yang ingin dicapai.
- b. Menetapkan spesifikasi produk : menentukan jenis produk apa yang akan dibuat
- c. Menganalisa sisi kompetitif produk : melakukan penelitian produk apa saja yang akan menjadi competitor dari produk yang akan dibuat.
- d. Membuat alternatif konsep : Merancang alternatif pilihan lain dari produk yang yang dibuat
- e. Memilih konsep produk : memilih antara desain produk awal atau alternative produk yang dibuat
- f. Mematangkan spesifikasi produk : produk yang sudah dipilih kemudian dimatangkan konsepnya agar saat diluncurkan tidak terdapat banyak revisi lagi
- g. Membuat Analisa ekonomi : kelebihan, kelemahan, untung dan rugi dari produk yang dibuat.
- h. Merencanakan langkah pengembangan selanjutnya : agar produk terus berkembang dan laku dipasaran, maka perlu dilakukan langkah pengembangan yang harus sudah dipersiapkan dengan matang.

3. Contoh konsep desain yang harus dibuat



4. Kemasan, penjualan, isi, dan pangsa pasar/konsumen!
  - a. Kemasan : secara kemasan, produk perusahaan lebih menarik daripada produk UKM, hal ini penting untuk menarik konsumen pembeli produk.
  - b. Penjualan : jika dianalisa dari segi kemasan, maka penjualan perusahaan akan lebih tinggi daripada UKM
  - c. Isi : isi produk didalamnya sama -sama coklat
  - d. Pangsa pasar : jika dilihat dari kemasannya maka kedua produk ini menargetkan konsumen yang berkisar antara remaja sampai dewasa.

**LEMBAR OBSERVASI  
PENILAIAN SIKAP SISWA**

Sekolah : SMK Diponegoro 1 Jakarta  
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan  
 Kelas/Semester : XI/1  
 Materi Pokok : - Menentukan konsep desain  
                   : - Merancang desain/ Prototype  
 Kompetensi Dasar : - 3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa  
                       : - 4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa

<p><b>Petunjuk :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap peserta didik selama pembelajaran dalam kelas berlangsung.</li> <li>- Aspek penilaian sikap mencakup :           <ul style="list-style-type: none"> <li>S1 : Mengajukan pertanyaan</li> <li>S2 : Menjawab pertanyaan</li> <li>S3 : Menyampaikan pendapat dengan santun</li> <li>S4 : Menanggapi pendapat dengan santun</li> <li>S5 : Menawarkan solusi</li> </ul> </li> <li>- Berilah skor pada kolom skor sesuai sikap yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :           <ul style="list-style-type: none"> <li>4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan</li> <li>3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan</li> <li>2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan</li> <li>1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">Skor akhir = <math>\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100</math></p> <p>Rentangan skor :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>0 - 50 = sangat kurang</li> <li>51 - 65 = kurang</li> <li>66 - 75 = cukup</li> <li>76 - 85 = baik</li> <li>86 - 100 = sangat baik</li> </ul>
---	---

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor Total
		S1	S2	S3	S4	S5	
1							
2							
3							
4							

**LEMBAR OBSERVASI**  
**PENILAIAN PROYEK (KETERAMPILAN)**

Sekolah : SMK Diponegoro 1 Jakarta  
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan  
Kelas/Semester : XI/1  
Materi Pokok : - Menentukan konsep desain  
- Merancang desain/ Prototype  
Kompetensi Dasar : - 3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa  
- 4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa

No	Komponen/ Sub Komponen	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Persiapan (skor maksimal 12)</b>				
	• Identifikasi produk				
	• Pemilihan konsep mock – up				
	• Pembuatan layout sketch manual				
<b>2</b>	<b>Proses Kerja (skor maksimal 8)</b>				
	• Mengkreasi				
	• Sistematika kerja				
<b>3</b>	<b>Hasil (skor maksimal 8)</b>				
	• Output sesuai dengan rancangan mockup				
	• Unik				
<b>4</b>	<b>Sikap Kerja (skor maksimal 12)</b>				
	• Tanggung jawab				
	• Kekompakan tim				
	• Saat presentasi				
<b>5</b>	<b>Waktu (skor maksimal 4)</b>				
	• Ketepatan penyelesaian desain mockup				

Komponen/Skor	Persiapan	Proses Kerja	Hasil	Sikap	Waktu	Total
---------------	-----------	--------------	-------	-------	-------	-------

<b>Skor Perolehan</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Bobot</b>						
<b>Total</b>						
<b>Keterangan</b> <b>Nilai total = Perolehan/Skor Maksimal) X Bobot</b>						

### SOAL PENILAIAN KETERAMPILAN (TUGAS PROYEK)

- Sekolah : SMK Diponegoro 1 Jakarta  
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan  
Kelas/Semester : XI/1  
Materi Pokok : - Menentukan konsep desain  
- Merancang desain/ Prototype  
Kompetensi Dasar : - 3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa  
- 4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1	4.4 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa	Konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/ jasa	Membuat desain prototype kemasan produk barang/ jasa	Proyek

#### Tugas Proyek

- Buat proyek desain konsep produk makanan tradisional bersama kelompok kalian, sesuai dengan langkah – langkah kerja pada jobsheet disertai dengan analisis konsep desain !