

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Negeri 40 Jakarta
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester : XII/ Gasal
Materi Pokok : Menerapkan proses kerja dan membuat contoh produk barang dan jasa.(membuat desain logo kemasan produk makanan)
Alokasi Waktu : 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat menerapkan proses kerja dengan penuh tanggung jawab, bekerja keras, toleransi dan bekerja sama.
2. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat membuat contoh produk barang dan jasa (desain logo kemasan produk makanan)

B. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan/Model : Saintifik / PBL
2. Metode : Tugas Terstruktur, Project Job Sheet, Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan penugasan, Latihan

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi | Alokasi waktu |
|-------------|--|-----------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, menyiapkan media dan alat.2. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi pertemuan sebelumnya tentang penerapan proses kerja pembuatan desain logo produk kemasan makanan (sudah dipresentasikan dengan Analisa SWOT dan di sepakati memilih desain logo yang akan buat).3. Peserta didik bersama dengan kelompoknya memulai mendiskusikan tentang pembuatan contoh produk desain logo kemasan produk makanan besama-sama. | 30 menit |
| Inti | <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati , penerapan proses kerja pembuatan desain logo produk kemasan makanan dari tanyangan sistematikanya melalui video, contoh berupa gambar-gambar tentang penerapan proses kerja pembuatan desain logo produk kemasan makanan2. Peserta didik mendiskusikan penerapan proses kerja pembuatan desain logo kemasan produk makanan dengan cermat bersama kelompoknya.3. Peserta didik menyiapkan alat, bahan, dan memastikan jaringan internet tersedia.4. Guru memberikan lembaran Job Sheet dan jadwal kerja untuk diisi selama proses pembuatan produk desain logo kemasan makanan5. Guru memberikan panduan mengisi job sheet dan jadwal kerja pembuatan produk desain logo kemasan makanan .6. Peserta didik mulai berproses membuat produk desain logo kemasan makanan yang sudah ditentukan bersama kelompoknya.7. Guru melakukan penilaian proses dalam pembuatan produk desain logo kemasan makanan tahap awal (tahapan, keaktifan dan kreatif dari masing masing kelompok)8. Peserta didik setelah selesai membuat produk desain logo kemasan makanan kemudian disimpan ke tempat yg ditentukan (data, hardis, drive) | 6 x 7x 45 menit |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet2. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet3. Peserta didik membenahi alat alat yang dipakai dalam pembuatan produk.4. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang pembuatan desain logo kemasan produk makanan,dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam | 30 menit |

D. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,

Konselor SMK N 40 Jakarta



Jakarta, September 2021

Guru Mata Pelajaran

Sumini, S.E., M.Pd.

NIP. 196808072008012015

Kisi-kisi Penilaian Praktik

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 40 Jakarta
Bidang Keahlian : Seluruh Bidang Keahlian
Program Keahlian : TIK
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas /Semester : XI/Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021

| No | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator | Teknik Penilaian |
|----|---------------------------------------|--|---|------------------|
| 1. | 4.8 Membuat contoh produk barang/jasa | → Proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa | 4.8.1 Membuat rangkaian kerja pembuatan produk (desain logo kemasan produk makanan) 4.8.2 Menyusun jadwal kerja 4.8.3 Membuat contoh produk sesuai standart SNI 4.8.4 Mendemostrasikan contoh membuat desain logo kemasan produk makanan 4.8.5 Peserta didik menuangkan tahapan (proses kerja) pembuatan desai logo kemasan kedalam job sheet | Praktik |

Tugas Praktik:

- Peserta didik diminta mencari gagasan dan seleksi produk (desain logo kemasan makanan) yang ada.
- Peserta didik membuat rangkaian kerja pembuatan contoh desain logo kemasan Produk makanan)
- Peserta didik menyusun jadwal kerja pembuatan desain logo kemasan produk makanan
- Peserta didik mendemostrasikan contoh membuat desain logo kemasan produk makanan
- Peserta didik menuangkan tahapan (proses kerja) pembuatan desai logo kemasan kedalam job sheet

Rubrik Penskoran Penilaian Praktik

| No. | Aspek yang Dinilai | Skor | | | | |
|----------------------|--|---------|---|---|---|---|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. | | | | | |
| 2. | Melakukan praktik dengan benar. | | | | | |
| Jumlah | | | | | | |
| Skor Maksimum | | 6 (2+4) | | | | |

Rubrik Penilaian Praktik

| No | Indikator | Rubrik |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Menyiapkan alat dan bahan | 2 :Menyiapkan <i>seluruh</i> alat dan bahan yang diperlukan. 1 :Menyiapkan <i>sebagian</i> alat dan bahan yang diperlukan. 0: Tidak menyiapkan alat bahan |
| 2. | Melakukan praktik | 4:Melakukan empat langkah kerja dengan tepat. 3:Melakukan tiga langkah kerja dengan tepat. 2:Melakukan dua langkah kerja dengan tepat. 1:Melakukan satu langkah kerja dengan tepat. 0:Tidak melakukan langkah kerja. |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor Perole}}{\text{Total Skor Maksimum}} = 100$$

Mengetahui,



SK N 40 Jakarta

Jakarta, September 2021

Guru Mata Pelajaran

Sumini, S.E., M.Pd.

NIP. 196808072008012015

Penilaian

1. Proses Kerja (40%)
 - a. Langkah Kerja (10%)
 - b. Pemakaian Alat/Software (15%)
 - c. Keselamatan Kerja (10%)
 - d. Sikap Kerja (10%)
2. Hasil Kerja (60%)

Lembar Penilaian

| No | Nama | Melakukan Praktik dengan Tepat | Menggunakan Peralatan dengan tepat | Menerapkan Keselamatan kerja | Sikap Kerja | Keindahan estetika desain Total Nila | Total nilai |
|-----|------|--------------------------------|------------------------------------|------------------------------|-------------|--------------------------------------|-------------|
| 1 | Andi | | | | | | |
| 2 | Ani | | | | | | |
| 3 | Badu | | | | | | |
| 5 | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | |
| dst | | | | | | | |
| | | | | | | | |

Kelompok : 1

Praktek : 3

PAKET KEAHLIAN : Multimedia

MATERI : Desain Logo Kemasan Makanan

Nama

1. Desai logo kemasan
"Rengginang"

Nama Peserta

1. Andi
2. Ani
3. Badu

Guru mata pelajaran

Sumini, S.E., M.Pd.

Jakarta, September 2021

Peserta

Ani

LEMBAR KERJA 1.1

Nama Produk: Desain logo "rengginang"

Persiapan Alat

| Nama Produk | Nama alat | Spesifikasi alat | Fungsi alat | Jumlah |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------|---------------|
| Desain logo rengginang | Unit computer/laptop | | | |
| | keyboard | | | |
| | Mouse | | | |
| | Aplikasi... | | | |
| | printer | | | |
| | penggaris | | | |
| | gunting | | | |
| | cutter | | | |

LEMBAR KERJA 1.2

Persiapan Bahan :

| Nama Produk | Nama bahan | Spesifikasi bahan | Fungsi bahan | Jumlah |
|-----------------------------|-------------------|-------------------|--------------|--------|
| Desain logo "rengginang" | Jaringan internet | | | |
| | tinta | | | |
| | kertas | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

LEMBAR KERJA 1.3

Langkah kerja

| Tahapan /proses desain | hasil | Kriteria hasil |
|---|--------|----------------|
| Hidupkan perangkat komputer/laptop | gambar | |
| Klik start lalu sorot all program Pilih aplikasi coreldraw | gambar | |
| Klik polygonal tool untuk membuat background | | |
| Copy dan paste polygon shape dasar, kemudian ubah ukuran menjadi lebih kecil tetap dengan skala lalu susun polygon shape seperti pada gambar | | |
| Kombinasikan polygon paling luar dengan polygon yang ditengah dengan cara klik dahulu polygon paling luar kemudian tekan shift pada keyboard dan klik pada polygon yang ditengah, kemudian pilih menu combine (ctrl + L). | | |
| Warnai shape yang sudah dikombinasi. Agar lebih menarik kita buka menu Edit Fill dan menggunakan efek Fountain, lalu kita atur agar terlihat elegan. | | |
| Dst... | | |

Tertib kerja:

1. Mempersiapkan alat 10 menit
2. Mempersiapkan bahan 10 menit
3. Konsep lodo 15
4. Proses produksi 4 jam
5.