



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 7 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan

4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

IPK Pengetahuan

- 3.1.1 Memahami tentang wirausaha dan kewirausahaan
- 3.1.2 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
- 3.1.3 Memahami karakteristik wirausaha
- 3.1.4 Mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan wirausaha
- 3.1.5 Mengidentifikasi perilaku wirausaha
- 4.1.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami sikap dan perilaku wirausaha
2. Memahami sikap prestatif
3. Memahami keberhasilan dan kegagalan wirausaha
4. Melakukan sikap dan perilaku wirausaha diberbagai situasi dan kondisi, dengan percaya diri
5. Melakukan sikap prestatif di berbagai kegiatan
6. Membedakan keberhasilan dan kegagalan usaha

D. Materi Pembelajaran

1. Sikap dan perilaku wirausaha
2. Sikap prestatif
3. Keberhasilan dan kegagalan wirausaha

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan
Student Active Learning
2. Strategi
Discovery Learning
3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang gagal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.





- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang berhasil kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video wawancara dengan beberapa wirausahawan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis faktor keberhasilan dan kegagalan dari video wawancara yang telah ditayangkan dan dibagikan kemudian meminta peserta didik upload hasilnya pada di google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.
NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 14 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Memahami analisis SWOT
- 3.2.2 Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3.2.3 Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4.2.1 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2.2 mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami analisis SWOT
- 2. Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3. Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4. Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 5. Mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

D. Materi Pembelajaran

- 1. Analisis SWOT
- 2. Metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3. Analisis peluang usaha

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.





- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh peluang usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/ menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang peluang usaha lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.

NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual
- 4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Menjabarkan mengenai hak atas kekayaan intelektual
- 3.3.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual
- 4.3.1 Mengidentifikasi dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia
- 4.3.2 Mengklasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI)
- 4.3.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami HAKI
- 2. Menerapkan HAKI dalam kehidupan sehari-hari
- 3. Mempresentasikan HAKI

D. Materi Pembelajaran

- 1. Pengertian hak atas kekayaan intelektual
- 2. Prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual
- 3. Dasar hukum
- 4. hak kekayaan intelektual di Indonesia
- 5. Klasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI)

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh HAKI kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh HAKI kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa HAKI di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis HAKI kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang HAKI lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.4 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa
- 4.4 Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Memahami konsep desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 3.4.2 Memahami tujuan desain dan kemasan produk
- 3.4.3 Menerapkan jenis dan bentuk desain serta kemasan produk
- 3.4.4 Menganalisis konsep desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 4.4.1 Memilih desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 4.4.2 menyusun alat dan bahan dalam pembuatan desain dan kemasan produk
- 4.4.3 Membuat desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa sesuai standar SNI
- 4.4.4 Mempersentasikan hasil desain dan kemasan produk barang/jasa

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami Desain kemasan produk barang dan jasa
2. Menerapkan Desain kemasan produk barang dan jasa
3. Membuat Desain kemasan produk barang dan jasa

D. Materi Pembelajaran

1. Bentuk-bentuk konsep desain dan kemasan produk
2. Tujuan desain dan kemasan produk
3. Jenis dan bentuk desain dan kemasan
4. Standar desain dan kemasan produk yang berlaku (SNI)

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan
Student Active Learning
2. Strategi
Discovery Learning
3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran





2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh Desain kemasan produk barang dan jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh Desain kemasan produk barang dan jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
 - b. Pertemuan 2
 - 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh peluang usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang Desain kemasan produk barang dan jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
 - c. Pertemuan 3
Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam





G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 14 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.5.1 Menguraikan tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 3.5.2 Menyimpulkan keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 4.5.1 Menyusun skema alur dan proses kerja suatu produk
- 4.5.2 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 2. Menerapkan tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 3. Membuat tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa

D. Materi Pembelajaran

- 1. Tahapan-tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh
- 3. Produk
- 4. skema alur kerja
- 5. tujuan pembuatan alur kerja

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.





- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/ menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video





6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.
NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.6 Menganalisis lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.6 Membuat lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1 Menelaah lembar kerja contoh produk barang dan jasa
- 3.6.2 Menganalisis lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.5.3 Merancang lembar kerja contoh produk barang dan jasa
- 4.5.4 Mendesain lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.5.5 Membuat lembar kerja/gambar kerja

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami proses lembar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Membuat proses lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa

D. Materi Pembelajaran

- 1. Konsep lembar/gambar kerja
- 2. Tujuan lembar/gambar kerja produk

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil





- pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP





8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.7 Menganalisis biaya produksi contoh produk barang/jasa
- 4.7 Menghitung biaya produksi contoh produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.7.1 Menyusun komponen-komponen biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 3.7.2 Menganalisis biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 4.7.1 Menghitung biaya produksi suatu produk
- 4.7.2 Mempresentasikan hasil penyusunan biaya produksi suatu produk

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami konsep biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 2. Menghitung biaya suatu produk barang/jasa

D. Materi Pembelajaran

- 1. Konsep biaya produksi
- 2. Tahapan proses produksi
- 3. Jenis-jenis biaya produksi
- 4. Metode penghitungan biaya produksi
- 5. Contoh penghitungan biaya produksi

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi biaya produksi contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.8 Membuat contoh produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.8.1 Mengurutkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 3.8.2 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.8.1 Membuat rangkaian kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.8.2 Menyusun jadwal kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.8.3 Membuat contoh produk sesuai standar SNI
- 4.8.4 Mendemonstrasikan contoh produk barang/jasa

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Membuat proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

D. Materi Pembelajaran

- 1. konsep tahapan produksi
- 2. sistem kerja pembuatan produk
- 3. tahapan pembuatan produk

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.





- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
 - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi biaya produksi contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.
NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 4.9 Menguji contoh produk barang/jasa





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.9.1 Menelaah pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 3.9.2 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 4.9.1 Mendesain pengujian contoh produk barang/jasa
- 4.9.2 Menguji contoh produk barang/jasa

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami pengujian kesesuaian fungsi contoh barang/jasa
- 2. Membuat pengujian kesesuaian fungsi contoh

D. Materi Pembelajaran

- 1. Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa
- 2. Arti dan tujuan pengujian contoh produk
- 3. Metode-metode pengujian contoh produk
- 4. Indikator pengujian

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
 - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.

NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.
NIP 19640628 198803 1010





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu :14 JP

A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar

- 3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal
- 4.10 Membuat perencanaan produksi massal





B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.10.1 Menyusun perencanaan Produksi massal
- 3.10.2 Menganalisis Perencanaan produksi massal
- 4.10.1 Menentukan perencanaan produksi massal
- 4.10.2 Membuat perencanaan sistematis produksi massal

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami konsep produk massal
- 2. Membuat contoh produk massal

D. Materi Pembelajaran

- 1. Aspek-aspek perencanaan usaha dan produksi
- 2. Tahapan produksi
- 3. Membuat rencana produksi massal

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

- 1. Pendekatan
Student Active Learning
- 2. Strategi
Discovery Learning
- 3. Metode
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

F. Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pendahuluan
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
 - a. Pertemuan 1
 - 1) Guru membagikan slide/tayangan tentang produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
 - 2) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
 - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.





- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
 - 1) Guru membagikan slide/video beberapa produksi massal di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
 - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis produksi massal kemudian meminta peserta didik membuat narasi Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
 - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd Elfin Permana, S.Pd. Ade Darusman, S.Pd.
NIP.197502142000032001 NIP 197511052006041006 NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.
NIP 19640628 198803 1010

