

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

NAMA SEKOLAH : SMK MA'ARIF NURUL HAROMAIN SENTOLO
MATA PELAJARAN : PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN
KOMP. KEAHLIAN : Desain Interior dan Teknik Furniture
KELAS/SEMESTER : XI / III
TAHUN PELAJARAN : 2020/2021
ALOKASI WAKTU : 3 X PERTEMUAN (7 X 30 MENIT)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
5. 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.
6. 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.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang	3.3.1 Memerinci konsep desain/prototype dan kemasan produk barang.maket rumah sederhana 3.3.2 Merancang desain/prototype dan kemasan produk barang. Maket rumah sederhana
4.3 Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa	4.3.1 Mendesain kemasan produk barang.maket rumah sederhana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1:

1. Setelah membaca teks powerpoint, siswa dapat menganalisis tujuan dari membuat maket rumah sederhana
2. Melalui kegiatan membaca teks tentang maket rumah sederhana, siswa dapat menguraikan macam-macam bentuk maket rumah sederhana berdasarkan bahan bahan yang digunakan.
3. Setelah menyimak penjelasan tentang syarat perancangan desain , siswa dapat menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep desain produk kreatif.maket rumah sederhana
4. Setelah siswa dapat menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan konsep desain, siswa dapat menilai dan memberi argumentasi dari contoh produk yang dipilih.

Pertemuan 2

1. Setelah membaca teks powerpoint, siswa dapat menguraikan faktor yang berpengaruh dalam menentukan maket rumah sederhana.
2. Melalui kegiatan mengamati tayangan video proses pembuatan desain kemasan, siswa dapat menganalisis alur dan proses kerja pembuatan prototype/model produk Kreatif maket rumah sederhana
3. Setelah siswa dapat menganalisis alur proses kerja pembuatan prototype / model rumah sederhana , siswa dapat mengkonsepkan bentuk dan desain prototype rumah sederhana.

Pertemuan 3

1. Setelah siswa dapat mengkonsepkan desain maket rumah sederhana produk, siswa dapat membuat prototype/ maket rumah sederhana secara kreatif.
2. Melalui kegiatan mengamati tayangan video tentang proses pembuatan desain maket rumah sederhana, siswa dapat membuat maket rumah sederhana produk kreatif secara mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Rancangan Prototype dan Pembuatan Produk Kreatif maket rumah sederhana

E. PENDEKATAN, METODE, MODEL

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem Based Learning
3. Metode : Tanya Jawab, Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference)▪ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form▪ Guru menyapa kondisi peserta didik▪ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa▪ Guru bersama peserta didik mereview sekilas materi sebelumnya <u>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran▪ Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait▪ bagaimana cara merancang atau membuat desain produk kreatif.maket rumah sederhana▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <u>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, menganalisis, dan menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan	Disiplin Religius	Communication Communication Communication	15 Menit

<p>desain maket rumah sederhana dalam bentuk laporan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sesi video conference ditutup 				
INTI				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membaca dan menyimak teks powerpoint di Google Classroom tentang tujuan dan kegunaan kemasan secara mandiri. ▪ Peserta didik secara mandiri membaca literasi tentang maket rumah sederhana menggunakan mesin pencari Google, Crome pada link https://kreativv.com/arsitektur-dan-interior/cara-membuat-maket/ ▪ Peserta didik menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom. 	Kemandirian		25 menit	
	Kemandirian	Critical Thinking		20 menit
	Kemandirian	Creative, HOTS		30 menit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak penjelasan gurudengan fasilitas Google Meet tentang syaratkemasan produk kreatif secara mandiri yanglink Google Meetnya dishare melalui groupwhatshap ▪ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=6jFF2ZP5XJk <p>Cara Membuat Miniatur Rumah Sederhana Type 45</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dan guru berdiskusi hasil tayangan video dengan fasilitas Google Meet tentang Cara Membuat miniatur rumah sederhana Type 45. secara mandiri yang link Google Meetnya dishare melalui group whatshap ▪ Peserta didik melakukan identifikasi terhadap beberapa contoh rumah sederhana yang ada di lingkungan rumah dan membuat kesimpulan 	Rasa ingin tahu			25 menit
	Rasa ingin tahu			15 menit
	Gotong-royong	Creative, HOTS		30 menit
	Kemandirian dan Tanggung Jawab			

dan argumentasi tentang produk yang dipilih yang penugasannya menggunakan Goggle Form tugas kuis yang akan diposting melalui Google Clasroom.			40 Menit
Penutup			
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama pesertadidik membahas hasil soal latihan Quiziz,khususnya soal mana yang paling mudah atau susah. ▪ Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan produk kreatif membuat maket rumah sederhana. ▪ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ▪ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	Gotong-royong	Communication Collaboration, Creative, HOTS	15 Menit

Pertemuan 2

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference) ▪ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form ▪ Guru menyapa kondisi peserta didik ▪ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa ▪ Guru bersama peserta didik mereview sekilas Materi sebelumnya 	Disiplin Religius	Communication	15 Menit

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=RcirysZpaxE tentang Maket Dapat Menggambarkan Bentuk Bangunan https://www.youtube.com/watch?v=YgX14LA5RYQ tentang cara simple membuat maket arsitektural tutorial membuat resort dengan mudah ▪ Peserta didik dan guru berdiskusi hasil tayangan video dengan fasilitas Google Meet tentang faktor yang berpengaruh dalam desain kemasan produk secara mandiri yang link Google Meetnya dishare melalui group whatshap ▪ Peserta didik melakukan menganalisis alur proses kerja pembuatan prototype / model kemasan produk dan mengkonsepkan bentuk dan desain prototype kemasan produk dan hasil analisis dan konsep dikirimkan dengan uplod hasil di Google Classroom. 	Rasa ingin tahu	Communication	20 menit
	Rasa ingin tahu	Creative, HOTS	25 Menit
	Kemandirian dan tanggung jawab		50 Menit
Penutup			
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil analisis alur proses dan konsep desain kemasan. ▪ Secara bersama-sama Peserta didik diminta untuk menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan kemasan produk kreatif. ▪ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ▪ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	Gotong-royong	Communication Collaboration, Creative, HOTS	25 Menit

Pertemuan 3

Tahapan	Nilai Karakter	Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Pendahuluan			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi video conference) ▪ Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Google Form ▪ Guru menyapa kondisi peserta didik ▪ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa ▪ Guru bersama peserta didik mereview sekilas Materi sebelumnya <p><u>Orientasi Peserta didik Kepada Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran ▪ Guru memberikan permasalahan (problem statement) yang akan dipecahkan terkait bagaimana cara merancang atau membuat produk kreatif. desain maket rumah sederhana ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p><u>Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran yaitu melalui serangkaian kegiatan pengamatan, menganalisis, dan menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan desain maket rumah sederhana dalam bentuk laporan. ▪ Sesi video conference ditutup 	<p>Disiplin</p> <p>Religius</p>	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p>	<p>15 Menit</p>
INTI			
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat desain prototype sesuai dengan perintah tugas yang diberikan di Google Clasroom.. • Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil proses desain prototype kemasan produk yang sudah dibuat. ▪ Peserta didik secara mandiri membaca literasi tentang bahan kemasan produk menggunakan 	<p>Kemandirian</p> <p>Kemandirian</p>	<p>Creative, HOTS</p>	<p>50 menit</p>

<p>mesin pencari Google, Chrome pada link</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://anekamesinpengemas.com/pengemasan-penggolongannya-dan-macam-bahan-kemasan/ ▪ Peserta didik menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom. 	Gotong royong	Communication	25 menit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melihat tayangan video di you tube https://www.youtube.com/watch?v=OBPLSxCinbc <p>tentang cara packing barang dengan kardus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat cara packing barang (brand) produk kreatif secara mandiri 	Rasa ingin tahu	Critical Thinking	15 menit
	Kemandirian dan tanggung jawab	Creative , HOST	90 menit
Penutup			
<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Google Meet/Zoom, guru bersama peserta didik membahas hasil merancang dan membuat protoype dan desain maket rumah sederhana. ▪ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada Peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. ▪ Guru menyuruh salah satu Peserta didik untuk memimpin doa penutup. 	Gotong-royong	Communication	15 Menit
		Collaboration, Creative, HOTS	

A. ALAT/BAHAN, MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan media pembelajaran : Laptop, Smartphone, Google Classroom, Google Meet, Quiziz, Whatsapp, video youtube.

2. Sumber belajar :

a. Modul Powerpoint.

b. Website :

1) <https://kreativv.com/arsitektur-dan-interior/cara-membuat-maket/>

2) <https://mello.id/alat-dan-bahan-membuat-maket/>

3) <https://anekamesinpengemas.com/pengemasan-penggolongannya-dan-macam-bahan-kemasan/>

c. Video Youtube :

- 1) <https://www.youtube.com/watch?v=6jFF2ZP5XJk>
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=RcirysZpaxE>
- 3) <https://www.youtube.com/watch?v=YgX14LA5RYQ>
- 4) <https://www.youtube.com/watch?v=OBPLSxCinbc>

B. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

a) Teknik : Test Online

b) Bentuk :

NO	Jenis	Bentuk Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Online evaluasi Quis
2.	Ketrampilan	<ol style="list-style-type: none">1. menyimpulkan hasil literasi kedalam form tugas kelas dari Google Classroom.2. melakukan identifikasi terhadap beberapa contoh Maket rumah sederhana3. mengkonsepkan bentuk dan desain prototype maket rumah sederhana4. membuat desain prototype maket rumah sederhana5. cara membuat packing barang (brand) produk kreatif
3.	Sikap	<ul style="list-style-type: none">▪ Observasi dalam mengikuti online Google Meet▪ Presensi kegiatan

Mengetahui
Kepala SMK Ma'arif Nurul Haromain sentolo

Sentolo, 2020
Guru Mata Pelajaran

Dra. Pantjariastuti Prasetyanti
NIP. -

Jumiati, S.Pd.T
NIP.