

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Bangkalan
Kelas / Semester : XII / 1
Tema : Menerapkan Proses Produksi Massal
Sub Tema : Proses Produksi Massal
Pembelajaran Ke- : 1
Alokasi waktu : 4 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Disajikan model Project Based Learning, siswa dapat memahami proses produksi
- Disajikan model Project Based Learning, siswa dapat melakukan produksi massal

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

Apersepsi :

- 1) Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran.
- 2) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 3) Guru memotivasi siswa.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Fase-1: Penentuan Pertanyaan Mendasar

Guru mengemukakan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah dimiliki siswa berdasarkan pengalaman belajarnya yang bermuara pada penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

1. Apa yang dimaksud dengan produksi
2. Bagaimana perhitungannya produksi
3. Bagaimana menentukan keberhasilan produktifitas
4. Apa yang dimaksud dengan kapasitas
5. Bagaimana jenis jenis kapasitas produksi

Fase-2 : Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)

- Guru Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen (5-6) orang. Heterogen berdasarkan tingkat kognitif atau etnis
- Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok.
- Guru dan peserta didik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek. Hal-hal yang disepakati: pemilihan aktivitas, waktu maksimal yang direncanakan, sanksi yang dijatuhkan pada pelanggaran aturan main, tempat pelaksanaan proyek, hal-hal yang dilaporkan, serta alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek

Fase-3. Menyusun Jadwal (Create a Schedule)

1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat jadwal aktifitas yang mengacu pada waktu maksimal yang disepakati.
2. Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyusun langkah alternatif, jika ada sub aktifitas yang molor dari waktu yang telah dijadwalkan.
3. Guru meminta setiap kelompok menuliskan alasan setiap pilihan yang telah dipilih.

Fase-4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

1. Guru Membagikan Lembar Kerja siswa yang berisi tugas proyek dengan tagihan:
 - a. menuliskan informasi yang secara eksplisit dinyatakan dalam tugas,
 - b. menuliskan beberapa pertanyaan yang terkait dengan masalah/tugas yang diberikan,
 - c. menuliskan konsep-konsep/prinsip-prinsip berdasarkan pengalaman belajarnya yang terkait dengan tugas,
 - d. mengaitkan konsep-konsep yang dinyatakan secara eksplisit dalam tugas dengan konsep-konsep/prinsip-prinsip yang dimiliki oleh siswa berdasarkan pengalaman belajarnya,
 - e. melakukan dugaan-dugaan berdasarkan kaitan konsep poin d,
 - f. menguji dugaan dengan cara mencoba,
 - g. menarik kesimpulan
2. Guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek dengan cara melakukan skaffolding jika terdapat kelompok membuat langkah yang tidak tepat dalam penyelesaian proyek.

Fase-5. Menguji Hasil (Assess the Outcome)

Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Kegiatan Akhir

Fase-6. Mengevaluasi Pengalaman

1. Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.
2. Hal-hal yang direfleksikan adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.
3. kelompok lain diminta menanggapi
4. peserta didik menerima tugas lanjutan untuk diselesaikan di rumah masing-masing secara individu

C. Penilaian.

1. Pengetahuan : Tes (terlampir)
2. Keterampilan: Unjuk Kerja (terlampir)

Bangkalan, 17 Juni 2021

Mengetahui
Kepala SMKN 3 Bangkalan

Guru Mata Pelajaran

HERMAN SALEH, ST
NIP. 19640718 199812 1 011

TUTUS ERNAWATI, SE, M.MPd
NIP. 19720819 200312 2 007

A. Penilaian Pengetahuan

Indikator keberhasilan tahapan produksi massal ditandai oleh 8 fungsi usaha. Pikirkan tentang permainan membuat perahu dan cara anda beroperasi. Peran atau fungsi manakah yang dilakukan oleh tiap anggota tim ? lengkapi tabel berikut :

No	Fungsi Usaha dilaksanakan	Mengapa fungsi ini memiliki peran penting dalam usaha
1	Produksi Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
2	Pembelian Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
3	Hubungan Masyarakat Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
4	Manajemen Umum Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
5	Pemasaran Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
6	Relasi antar manusia Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
7	Administrasi Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	
8	Keuangan Jika siswa bisa menjawab dengan lengkap dan benar, skornya 3 Jika siswa bisa menjawab dengan baik dan benar tapi kurang lengkap,skornya 2 Jika siswa dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar, skornya 1 Jika siswa tidak dapat menjawab,skornya 0	

$$\text{Skor} : \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

B. Nilai Keterampilan

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester : XII / 1
Tahun Pelajaran : 2020 - 2021
Waktu Pengamatan : 17 Juni 2021

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Keterampilan		
		Menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
dst				

Keterangan:

KT : Kurang terampil

T : Terampil

ST : Sangat terampil

Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan menentukan produksi massal.

1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat keuntungan dari hasil penjualan produk.
2. Terampil *jika cukup* dapat keuntungan dari hasil penjualan produk.
3. Sangat terampil *jika* mendapat keuntungan yang besar dari hasil penjualan produk.

LEMBAR KERJA PROYEK

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Bangkalan
Kelas/Semester : XII / 1
Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Topik : Proses Produksi Massal
Waktu : 4 × 45 menit
Tugas Kelompok : Permainan memproduksi kapal secara massal

Bahan yang dibutuhkan :

1. Setumpuk kertas A4 atau guntingan kertas yang berukuran A4
2. Buku siswa, Lembar Kerja Siswa dan Jurnal
3. Uang Permainan
4. Plakat/Penanda (Bank, Pembeli 1, Pembeli 2, Bahan mentah)
5. Kartu Kesempatan
6. DVD dengan penjelasan Permainan Membuat Kapal

Langkah-langkah penyelesaian proyek :

1. Pilih dua siswa yang berperan sebagai bank dan penjual grosir bahan mentah
2. Pilih dua siswa yang akan berperan sebagai pembeli kapal
3. Bagi siswa siswa di dalam kelas menjadi 5 kelompok dengan 6 orang dan pastikan anda mencampur anak laki laki dan perempuan setiap kelompok.
4. Mintalah salah satu seorang siswa membicarakan latar belakang informasi (Terlampir) tentang Permainan Membuat Kapal di kelas atau kepala kelompok untuk membacakan informasi ini kepada anggotanya.
5. Minta setiap kelompok untuk melihat contoh yang ada di Buku Siswa mengenai cara membuat kapal.
6. Kumpulkan informasi dan jelaskan kepada siswa bagaimana permainan ini dimainkan.
7. Jelaskan penggunaan Kartu Kesempatan
8. Beri waktu kepada setiap kelompok untuk mencoba membuat kapal.
9. Ketika semua kelompok mencoba membuat kapal, jelaskan instruksi kepada siswa yang berperan sebagai bank dan penjual grosir bahan mentah.
10. Mulai permainan dengan membiarkan setiap kelompok untuk ke bank untuk memperoleh modal awal sebesar Rp. 200.000,-
11. Kelompok mulai merakit dan menjual kapal, membeli bahan mentah, mencatat transaksi dan seterusnya
12. Setelah permainan ini berjalan selama 5-10 menit, beritahukan kepada semua kelompok bahwa minggu pertama telah berakhir. Sekarang hari jumat dan pekerja harus dibayar. Kemudian biarkan permainan berjalan, 5-10 menit berikutnya dan minggu ke-2 telah berakhir, 5-10 menit selanjutnya adalah minggu ke-2 dan 5-10 menit terakhir adalah minggu ke 4 permainan berakhir.
13. Dalam setiap minggu atau dua minggu, datangi setiap kelompok dan biarkan mereka memilih angka kemudian bacakan informasi terakhir terkait di Kartu Kesempatan dan berdasarkan instruksi dalam kartu kesempatan usaha mereka bisa memperoleh atau justru kehilangan uang (oleh karena itu mereka harus menyisihkan uang untuk pengeluaran yang tidak terduga).
14. Di akhir permainan, setiap kelompok menghitung berapa banyak uang yang tersisa dan sisa kapal yang tidak terjual (untuk setiap kapal dikenai biaya penyimpanan sebesar Rp. 5.000,- / kapal. Mereka juga harus membayar Rp. 100.000,- kepada bank untuk sewa pabrik.
15. Lakukan pengecekan utang transaksi di Jurnal Umum
16. Kelompok dengan sisa uang paling banyak memenangkan permainan ini.

Jurnal Umum :

Nama Perusahaan :

Tanggal	Transaksi	Debet	Kredit	Saldo

Kesimpulan :

.....
.....
.....
.....

Tuliskan Anggota Kelompokmu disini :

1.
2.
3.
4.
5.