**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Kelas/Semester/TP : XI /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 7 JP x 45 menit

Materi : Menentukan pengujian kesesuaian fungsi produk prototype

Kompt. Dasar :

KD 3.8 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi produk prototype

KD 4.8 Menguji prototype

1. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.8.1. menjelaskan tahapan teknis prototype produk

3.8.2. menjelaskan proses pengujian prototype

4.8.1. melakukan pengujian sistem prototype produksi

1. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model ***Discovery Learning*** peserta didik dapat **Menerapkan** menentukan pengujian kesesuaian fungsi produk prototype **Menggunakan** menguji prototype **dengan etos kerja dan profesional** | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan buku paket atau menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan tahapan teknik prototype produk 4. peserta didik mengamati mendengarkan sambil mencatat penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan memahami dan mampu melakukan pengujian sistem prototype produk 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **menerapkan** dan **menggunakan** buku produk kreatif kewirausahaan 8. Peserta didik **menerapkan** dan **menggunakan** modul produk kreatif dan kewirausahaan dan internet, komputer 9. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 10. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 11. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan
4. Sumber Belajar : Ellya Fauzia, S.Sos. M.Pd ;2013

Produk Kreatif Kreatif dan Kewirausahaan

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan catatan, latihan dan tugas menentukan pengujian kesesuaian fungsi produk prototype
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menguji prototype
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Jefri Erio, S.AP** |