Semua Program Keahlian

KELAS XI

Projek Kreatif dan Kewirausahaan

Nama	:	Program Keahlian	: **Semua Program Keahlian**
Asal Sekolah	: SMK	Jumlah Pesdik	: ..... Orang

Durasi : 216 Menit (6x45 Menit)

FASE : F

CAPAIAN PEMBELAJARAN :
Pada fase F, peserta didik mampu melaksanakan pembuatan desain/rencana produk, proses kerja pembuatan prototipe/contoh produk, perencanaan biaya produksi, analisis kesesuaian fungsi, desain kemasan dan pengemasan produk, proses produksi, dan produksi massal.

TUJUAN PEMBELAJARAN :
1. Memahami Desain/rencana produk
2. Menerapkan Desain/rencana produk
3. Mengevaluasi Desain/rencana produk
4. Menganalisis Desain/rencana produk

A. Profil Pelajar Pancasila:
Peserta didik akan mengembangkan kemampuan **bernalar kritis** dan **mandiri** dalam menyelesaikan masalah
B. Model pembelajaran:
Discovery Learning secara Tatap muka dan luring
C. Kegiatan pembelajaran utama:
individu, berkelompok (3-4 orang)
D. Penilaian:
Individu dan kelompok
E. Jenis asesmen:
Individu dan performa
F. Metode:
Diskusi, presentasi, demonstrasi, PjBL, eksplorasi, kunjungan lapangan

KATA KUNCI :
Desain/rencana produk .

PERTANYAAN INTI :
Bagaimana saya dapat menerapkan Desain/rencana produk ?

A. Perangkat ajar ini dapat digunakan guru untuk mengajar:
   1. Siswa reguler/tipikal
   2. Siswa dengan hambatan belajar
   3. Siswa cerdas istimewa berbakat istimewa (CIBI)
B. Kelengkapan perangkat ajar:
Lembar kegiatan, rubrik penilaian, foto, video.

Semua Program Keahlian

KELAS XI

Projek Kreatif dan Kewirausahaan

DESKRIPSI UMUM

Peserta didik akan menggali kemampuan menerapkan Desain/rencana produk

CATATAN UNTUK GURU

Modul ajar ini akan menjadi materi prasyarat dan berlanjut pada materi berikutnya, dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek.

PERSIAPAN (45 MENIT)

- Guru membuat presentasi tentang materi Desain/rencana produk .

AKTIVITAS

- Studi pustaka terkait Desain/rencana produk
- Menggali informasi mengenai Desain/rencana produk
- Membuat rangkuman materi Desain/rencana produk dibuku catatan

PERTEMUAN 1-2 DARING/LURING (6x45 Menit)

Kegiatan Awal (30 Menit)

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran daring dan luring.
4. Peserta didik diberikan penjelasan bahwa akan mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, dan materi hari ini adalah kemampuan yang mendasari seluruh jenis kegiatan pembelajaran tentang Desain/rencana produk . Dengan demikian wajib dikuasai peserta didik dan diminta untuk fokus dan menyiapkan catatan apabila dibutuhkan.
5. Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai Desain/rencana produk

Kegiatan Inti (135 Menit)

1. Peserta didik mendapatkan pemaparan secara umum tentang pengetahuan Desain/rencana produk .
2. Dengan metode tanya jawab guru memberikan pertanyaan mengenai Desain/rencana produk .
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan studi pustaka (browsing dan/atau mengunjungi perpustakaan) guna mengeksplorasi Desain/rencana produk .

a. Peserta didik diminta melaporkan hasil studinya dan kemudian bersama-sama dengan dibimbing oleh guru mendiskusikan hasil laporannya di depan kelas
b. Peserta didik diminta mengamati Desain/rencana produk bersama temannya **(format pengamatan terlampir)**
c. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal latihan

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Peserta didik dapat melakukan/memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi/gambar/emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini.
2. Peserta didik dapat menuliskan pertanyaan yang ingin diketahui lebih lanjut dalam kolom komentar.
3. Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan
4. Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

Referensi

Projek Kreatif dan Kewirausahaan
Jilid 1 Untuk SMK, Kemendikbud – Dit.
PSMK

Refleksi

1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?
4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?
5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran?
6. Apakah seluruh siswa dapat dianggap tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?
7. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi?

Lembar Kegiatan

1. Soal-soal Latihan Projek Kreatif dan Kewirausahaan

1. Assesment / Penilaian

Diagnostik	Formatif	Sumatif
Bagaimana bahasa yang anda lakukan ketika berkomunikasi dengan orang lain.	1. Penilaian perfoma lewat pada sat berdiskusi 2. Review Desain/rencana produk lewat tanya jawab dengan siswa	1. Tes Essay. Buatlah satu contoh Desain/rencana produk . ***alternatif penyelesaian masalah (berpikir kreatif dan kritis)*** 2. *Penilaian Sikap* 3. *Penilaian teman sebaya terhadap kemampuan temannya dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan*

2. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan	Remedial
Untuk siswa yang memili kemampuan berpikir HOTS dapat melanjutkan ke materi berikutnya.	Untuk siswa memiliki pemahaman regular dapat melakukan remedial hanya pada bagian materi-materi yang belum dipahami saja siswa yang mengalami kesulitan belajar dilakukan remedial secara penuh sebelum melanjutkan ke materi berikutnya dengan pendampingan oleh guru, guru BP/BK, orang tua, dan tutor sebaya dengan teman yang sudah tuntas belajarnya.

3. Refleksi Guru dan Siswa

a. Guru merefleksi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menganalisa hasil ketercapaian belajar siswa.
b. Siswa merefleksi pengalaman belajar yang diperoleh pada materi Desain/rencana produk