

MODUL AJAR

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

| | |
|--------------------------|--|
| Penyusun | Ruwaida, S. Kom |
| Institusi | SMKS Taruna Persada Dumai |
| Mata Pelajaran | Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim |
| Elemen | Profesi dan kewirausahaan (job profile dan technopreneurship) serta peluang usaha di bidang industri perangkat lunak dan gim |
| Deskripsi | Meliputi jenis-jenis profesi dan kewirausahaan (<i>job profile</i> dan <i>technopreneurship</i>) serta peluang usaha di bidang industri perangkat lunak dan gim. |
| Fase | E |
| Alokasi Waktu | 30 JP (6 x 45 Menit) |
| Jumlah Pertemuan | 2 Pertemuan @ 4 JP |
| Tahun Pelajaran | 2022/2023 |
| Materi Pokok | 1. Profesi dan kewirausahaan (job profile dan technopreneur) 2. Peluang usaha |
| Moda Pembelajaran | Tatap Muka |
| Model Pembelajaran | Discovery Learning, Alur Merdeka |
| Profil Pelajar Pancasila | Bergotong royong, Bernalar kritis dan Kreatif |
| Jumlah Siswa | 35 peserta didik |
| Kelas/Semester | X / 1 |
| Pertemuan Ke | 1 s/d 2 |

B. Kompetensi Awal

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini Peserta didik Sudah memiliki pengetahuan yang berkaitan tentang profesi dan kewirausahaan (job profile dan technopreneur) dan peluang usaha.

C. Sarana dan Prasarana

Alat / Bahan : Laptop/PC, LCD Proyektor, Kertas/lembar kerja dan alat tulis
Media Pembelajaran : Slide Presentasi Ppt, e-modul, Video Pembelajaran, Buku
Pegangan Guru dan Peserta didik

D. Target Peserta Didik

- Siswa General
- Siswa dengan Kesulitan Belajar
- Siswa dengan pencapaian tinggi

2. KOMPETENSI INTI

A. Asesmen Diagnostic Non-Kognitif

| Informasi apa saja yang ingin digali? | Pertanyaan kunci yang ingin ditanyakan |
|---|---|
| Aktivitas peserta didik selama belajar di rumah | <ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan apa saja yang kamu lakukan di rumah ?2. Apakah memiliki waktu yang cukup untuk belajar di rumah ?3. Berapa lama waktu yang di gunakan untuk belajar di rumah ?4. Sebutkan 5 hal yang paling menyenangkan sampai yang paling kurang menyenangkan ketika sedang belajar ?5. Ceritakan dengan singkat bagaimana suasana di rumahmu saat ini ?6. Pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan dari bapak/ibu gurumu ?7. Kesulitan apa yang biasa kamu alami saat belajar ?8. Bagaimana cara kamu mengatasi kesulitan tersebut ? |
| Aktivitas di rumah yang mendukung minat dan bakat peserta didik | <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang menjadi harapan dan mimpimu ?2. Apa hobimu ?3. Apakah hobimu berkaitan dengan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim ?4. Apa yang membuat kamu tertarik berada di Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim ? |

| Langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan? | Alat bantu apa yang dibutuhkan? |
|---|--|
| Persiapan | Menyiapkan beberapa lembar kertas jika peserta didik ingin menulis dan/atau menggambar jawabannya. |
| Pelaksanaan <ol style="list-style-type: none">1. Berikan penguatan dan pertanyaan lanjutan saat peserta didik menjawab pertanyaan2. Arahkan dan langsung menjawab jika peserta didik balik bertanya3. Beri waktu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.4. Jika merasa kesulitan memahami pertanyaan, sederhanakan pertanyaan dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami. | |
| Tindak lanjut <ol style="list-style-type: none">1. Jika peserta didik menyampaikan masalah, ajak berdiskusi untuk menentukan penyelesaiannya2. Jika diperlukan komunikasikan permasalahan tersebut dengan orang tua3. Lakukan asesmen diagnostik non kognitif secara berkala sesuai kebutuhan | |

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1 (270 Menit)

| Persiapan Pembelajaran | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Pengkondisian siswa didalam ruang kelas Persiapan sarana dan prasarana pembelajaran | |
| Kegiatan Awal (30 Menit) | Kegiatan Inti (220 Menit) |
| <ol style="list-style-type: none"> Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa di depan kelas. Guru mengecek kehadiran/siswa mengisi presensi Guru memotivasi semangat belajar peserta didik. Pertanyaan Pemantik : <ol style="list-style-type: none"> Profesi-profesi apa saja yang ada dibidang pengembangan perangkat lunak ? Pemahaman Bermakna : <i>Bagi seorang wirausaha ketika membuka suatu usaha harus memiliki pengetahuan mengelola proses bisnis</i> Tujuan Pembelajaran : Menjelaskan profesi dan kewirausahaan (job profile dan technopreneurship) industri pengembangan perangkat lunak dan gim. Menyampaikan topik materi dan rangkaian kegiatan pembelajaran terhadap materi yang akan dipelajari | <p>Mulai Dari Diri : <i>Guru memberikan pertanyaan singkat mengenai:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Pengertian Profesi</i> <i>Profil profesi apa saja yang ada dibidang pengembangan perangkat lunak ?</i> <i>Profesi Tahap Perencanaan pada Perangkat Lunak dan Gim</i> <i>Pengertian Technopreneurship</i> <i>Kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh seorang Entrepreneur dalam menghadapi revolusi industri 4.0 ?</i> <i>Siapakah profil technopreneur yang sukses dalam bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim yang kamu ketahui ?</i> <p>Eksplorasi Konsep : <i>Guru menyampaikan materi terkait dalam bentuk PPT ataupun video pembelajaran</i></p> <p>Ruang Kolaborasi : <i>Peserta didik berkelompok berdiskusi tentang :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Profesi-profesi apa saja yang ada dibidang pengembangan perangkat lunak</i> <i>Siapakah profil technopreneur yang sukses dalam bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim yang kamu ketahui</i> <p>Refleksi Terbimbing : <i>Peserta didik diminta mempresentasikan hasil diskusinya masing-masing dan peserta didik lainnya diminta agar dapat memberikan komentarnya</i></p> <p>Demonstrasi Kontekstual : <i>Siswa mengetahui profesi apa saja yang ada dibidang pengembangan perangkat lunak dan gim</i></p> <p>Elaborasi Pemahaman : <i>Bersama guru peserta didik saling berdiskusi terhadap materi yang belum di pahami</i></p> <p>Koneksi Antar Materi : <i>Setiap kelompok laporan hasil diskusi dan mengumpulkan dengan menghubungkan dengan beberapa materi yang sudah mereka pelajari</i></p> <p>Aksi Nyata : <i>Siswa mengetahui kemampuan yang harus dimiliki seorang technopreneur yang terkenal</i></p> |
| Kegiatan Penutup (20 Menit) | Referensi |
| <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat menanyakan hal yang masih kurang dipahami kepada guru Peserta didik mengomunikasikan kendala yang | <p>Buku Dasar – dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, E-Modul, Video animasi dan</p> |

| | |
|--|----------------------|
| dihadapi selama mengerjakan tugas 3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik. 4. Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya 5. Menutup kegiatan pembelajaran | Slide persentasi PPT |
|--|----------------------|

| <i>Refleksi Siswa</i> | <i>Refleksi Guru</i> |
|---|--|
| 1. Apakah kamu memahami intruksi yang dilakukan untuk pembelajaran? 2. Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran? 3. Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami? 4. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? 5. Hal baru apa yang di peroleh setelah pembelajaran? 6. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini? 7. Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran? | 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. Apakah pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran ini tercapai? 6. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi? 7. Apa yang dilakukan selanjutnya untuk persiapan pembelajaran berikutnya dan hal apa yang harus dilakukan ? |

LKPD 1 – DEMONSTRASI KONTEKSTUAL

- a. Tentukanlah 5 Profesi apa saja yang ada dibidang pengembangan perangkat lunak yang berada disekitar anda dan Kemampuan apa saja yang harus dimilikinya !

| No | Profesi | Kemampuan |
|----|---------|-----------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

RUBRIK LKPD 1 – DEMONSTRASI KONTEKSTUAL

| Aspek | Belum Kompeten (0-6) | Cukup Kompeten (6-7) | Kompeten (8-9) | Sangat Kompeten (10) |
|--|--|--|--|--|
| Menemukan berbagai jenis profesi dibidang PPLG | Peserta didik tidak dapat menemukan berbagai jenis profesi dibidang PPLG | Peserta didik dapat menemukan 1-2 berbagai jenis profesi dibidang PPLG | Peserta didik dapat menemukan 3-4 Jenis berbagai jenis profesi dibidang PPLG | Peserta didik dapat menemukan > 4 berbagai jenis profesi dibidang PPLG |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Menemukan kemampuan yang dimiliki dari profesi tersebut | Belum menemukan kemampuan yang dimiliki dari profesi tersebut | Dapat menemukan 1 kemampuan yang dimiliki dari profesi tersebut | Dapat menemukan 2-3 kemampuan yang dimiliki dari profesi tersebut | Dapat menemukan > 3 kemampuan yang dimiliki dari profesi tersebut |
|---|---|---|---|---|

LKPD 1 – AKSI NYATA

Menemukan 5 profil technopreneur yang sukses dalam bidang Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim dan kemampuan yang dimilikinya

| No | Profil Technopreneur | Kemampuan |
|----|----------------------|-----------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

RUBRIK LKPD 1 – AKSI NYATA

| Aspek | Belum Kompeten (0-6) | Cukup Kompeten (6-7) | Kompeten (8-9) | Sangat Kompeten (10) |
|---|--|--|--|--|
| Menemukan berbagai jenis profesi technopreneur dibidang PPLG | Peserta didik tidak dapat menemukan jenis profesi technopreneur dibidang PPLG bisnis | Peserta didik dapat menemukan 1 jenis profesi technopreneur dibidang PPLG bisnis | Peserta didik dapat menemukan 2-3 jenis profesi technopreneur dibidang PPLG bisnis | Peserta didik dapat menemukan > 3 jenis profesi technopreneur dibidang PPLG bisnis |
| Menemukan kemampuan yang dimiliki dari profesi technopreneur tersebut | Belum dapat menemukan kemampuan yang dimiliki dari profesi technopreneur tersebut | Dapat menemukan 1 kemampuan yang dimiliki dari profesi technopreneur tersebut | Dapat menemukan 2-3 kemampuan yang dimiliki dari profesi technopreneur tersebut | Dapat menemukan > 3 kemampuan yang dimiliki dari profesi technopreneur tersebut |

Pertemuan ke 2 (270 Menit)

| Persiapan Pembelajaran | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Pengkondisian siswa didalam ruang kelas Persiapan sarana dan prasarana pembelajaran | |
| Kegiatan Awal (30 Menit) | Kegiatan Inti (220 Menit) |
| 1. Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa di depan kelas. 2. Guru mengecek kehadiran/siswa mengisi | Mulai Dari Diri : <i>Guru memberikan pertanyaan singkat mengenai:</i> a. Apa yang dimaksud peluang usaha |

| <p>presensi</p> <p>3. Guru memotivasi semangat belajar peserta didik.</p> <p>4. Pertanyaan Pemantik :</p> <p>1. <i>Didalam sebuah usaha sering kita lihat ada bahan-bahan yang masuk kemudian diolah yang nantinya menjadi sebuah produk baru untuk di jual, menurut kamu rangkaian kegiatan apa tersebut ?</i></p> <p>5. Pemahaman Bermakna :</p> <p><i>Bagi seorang yang akan memulai sebuah bisnis, kemampuan menangkap peluang usaha yang ada harus disertai keberanian, kreativitas, kemampuan berinovasi dan kesungguhan dalam menjalankan peluang usaha serta mau mengambil risiko. Dengan demikian, peluang usaha tersebut dapat menjadi sebuah usaha yang benar-benar matang dan kuat dalam bersaing dengan usaha-usaha lainnya.</i></p> <p>6. Tujuan Pembelajaran :</p> <p>Kemampuan menangkap peluang Usaha Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim</p> <p>7. Menyampaikan topik materi dan rangkaian kegiatan pembelajaran terhadap materi yang akan dipelajari</p> | <p>b. <i>Sebutkan berbagai peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam pengembangan perangkat lunak dan gim</i></p> <p>c. <i>Sebutkan kemampuan-kemampuan apa saja yang digunakan untuk menangkap peluang usaha</i></p> <p>Eksplorasi Konsep :</p> <p><i>Guru menyampaikan materi terkait dalam bentuk PPT ataupun video pembelajaran</i></p> <p>Ruang Kolaborasi :</p> <p><i>Peserta didik berkelompok berdiskusi tentang :</i></p> <p>a. <i>berbagai peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam pengembangan perangkat lunak dan gim</i></p> <p>b. <i>kemampuan-kemampuan yang dimiliki untuk menangkap peluang usaha</i></p> <p>Refleksi Terbimbing :</p> <p><i>Peserta didik diminta mempresentasikan hasil diskusinya masing-masing dan peserta didik lainnya diminta agar dapat memberikan komentarnya</i></p> <p>Demonstrasi Kontekstual :</p> <p><i>Siswa menganalisis berbagai peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam pengembangan perangkat lunak dan gim</i></p> <p>Elaborasi Pemahaman :</p> <p><i>Bersama guru peserta didik saling berdiskusi terhadap materi yang belum di pahami</i></p> <p>Koneksi Antar Materi :</p> <p><i>Setiap kelompok menyusun analisis laporan hasil diskusi dan mengumpulkan dengan menghubungkan dengan beberapa materi yang sudah mereka pelajari</i></p> <p>Aksi Nyata :</p> <p><i>Siswa mempunyai kemampuan-kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha</i></p> |
|---|---|
| Kegiatan Penutup (20 Menit) | Referensi |
| <p>1. Peserta didik dapat menanyakan hal yang masih kurang dipahami kepada guru</p> <p>2. Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan tugas</p> <p>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>4. Memberikan informasi tentang persiapan pembelajaran selanjutnya</p> <p>5. Menutup kegiatan pembelajaran</p> | <p>Buku Dasar – dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, E-Modul, Video animasi dan Slide persentasi PPT</p> |

| Refleksi Siswa | Refleksi Guru |
|---|--|
| <p>1. Apakah kamu memahami intruksi yang dilakukan untuk pembelajaran?</p> <p>2. Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran?</p> | <p>1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?</p> <p>2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p>3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat</p> |

| | |
|--|--|
| 3. Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami? | diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran? |
| 4. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? | 4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik? |
| 5. Hal baru apa yang di peroleh setelah pembelajaran? | 5. Apakah pencapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran ini tercapai? |
| 6. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini? | 6. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi? |
| 7. Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran? | 7. Apa yang dilakukan selanjutnya untuk persiapan pembelajaran berikutnya dan hal apa yang harus dilakukan ? |

LKPD 2 – DEMONSTRASI KONTEKSTUAL

Tentukanlah 5 peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang pengembangan perangkat lunak dan gim !

| No | Peluang Usaha |
|----|---------------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

RUBRIK LKPD 2 – DEMONSTRASI KONTEKSTUAL

| Aspek | Belum Kompeten (0-6) | Cukup Kompeten (6-7) | Kompeten (8-9) | Sangat Kompeten (10) |
|--|---|---|---|---|
| Menentukan berbagai peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang PPLG | Peserta didik tidak dapat menentukan peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang PPLG | Peserta didik dapat menentukan 1-2 peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang PPLG | Peserta didik dapat menentukan 3-4 peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang PPLG | Peserta didik dapat menentukan > 4 peluang usaha yang melatar belakangi potensi besar dalam bidang PPLG |

LKPD 2 – AKSI NYATA

Menyebutkan kemampuan-kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim !

| No | Kemampuan |
|----|-----------|
| 1 | |
| 2 | |

| | |
|---|--|
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

RUBRIK LKPD 2 – AKSI NYATA

| Aspek | Belum Kompeten (0-6) | Cukup Kompeten (6-7) | Kompeten (8-9) | Sangat Kompeten (10) |
|--|--|--|--|--|
| Menemukan kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim | Peserta didik tidak dapat menemukan kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim | Peserta didik dapat menemukan 1-2 kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim | Peserta didik dapat menemukan 3-4 kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim | Peserta didik dapat menemukan > 4 kemampuan yang digunakan untuk menangkap peluang usaha bidang pengembangan perangkat lunak dan gim |

C. Asesmen Kognitif

| | | | |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|------------|
| Waktu Asesmen | Akhir Kegiatan Pembelajaran | Durasi Asesmen | (15 menit) |
|----------------------|-----------------------------|-----------------------|------------|

| Identifikasi materi yang akan diujikan | Pertanyaan | Kemung-kinan Jawaban | Skor (Kategori) | Rencana Tindak Lanjut |
|---|---|--------------------------|-----------------|--|
| Siswa memahami Proses Bisnis Bidang Otomotif Sesuai Sumber Bacaan | Perusahaan ini sering disebut dengan agen (Agen Tunggal Pemegang Merk / Agen Pemegang Merk) melaksanakan produksi sesuai arahan dari perusahaan pemegang merk seperti SOP, standarisasi dan aturan teknis lainnya. Perusahaan yang dimaksud merupakan.... | Perusahaan Perakitan | Paham utuh | Pembelajaran dapat dilanjutkan ke materi berikutnya sesuai ATP |
| | | Perusahaan Pemegang Merk | Paham sebagian | Pembelajaran dengan diberikan pendampingan |
| | | Perusahan Otomotif umum | Tidak paham | Pembelajaran dengan diberikan pendampingan |

| | | | | |
|--|---|---|----------------|---|
| | Industri bidang otomotif dalam memproduksi satu produk akan melibatkan banyak perusahaan antara lain Perusahaan Pemegang Merk. Yang dimaksud dengan Perusahaan Pemegang Merk adalah.... | Perusahaan yang akan melakukan perancangan dari perencanaan produk, model, desain (bentuk dan engine), teknologi yang digunakan dan lain sebagainya dengan carariset dan survey yang dilakukan. | Paham utuh | Pembelajaran dapat dilanjutkan ke unit berikutnya |
| | | Perusahaan yang akan melakukan perancangan dari perencanaan produk yang akan digunakan | Paham sebagian | Memberikan pembelajaran remedial |
| | | Perusahaan yang akan melakukan produksi di bidang jasa | Tidak paham | Memberikan pembelajaran remedial |

| Langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan? | Alat bantu apa yang dibutuhkan? |
|--|--|
| Persiapan dan pelaksanaan : 1. Menyusun jadwal pelaksanaan 2. Mengidentifikasi materi uji yang mewakili keseluruhan materi pembelajaran 3. Menyusun 2 pertanyaan sederhana sesuai kelasnya 4. Asesmen diberikan seluruh peserta didik | Pada saat pelaksanaan menyiapkan : 1. Lembar soal |
| Tindak lanjut : 1. Melakukan pengolahan hasil asesmen dan hitung rata-rata kelas. 2. Bagi peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata akan mengikutipembelajaran unit berikutnya 3. Bagi peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata akanmemperoleh <i>remedial teaching</i> dan bantuan dari guru 4. Bagi siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata akan memperolehpengayaan dari guru. 5. Ulangi proses asesmen diagnosis ini sesuai dengan kebutuhan di kelas. | |

D. Pengayaan dan Remedial

- Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik belum tercapai

- Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai dan melebihi ketuntasan, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai dan atau peserta didik dengan daya nalar yang tinggi diberikan lembar kerja mandiri untuk tugas yang terstruktur.

3. LAMPIRAN

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

B. Glosarium

C. Daftar Pustaka

D. Esa Hergatama, Viccky Listyaningsih 2022, *DASAR DASAR PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM Kelas X*, KOS Kurikulum Operasional Sekolah, QuantumBook.

Dumai, Agustus 2022

Guru Mata Pelajaran



RUWAIDA, S. KOM

Mengetahui,
Kepala Sekolah,
SMK Taruna Persada Dumai



Dr. SUGIARTO, MM
NIP. 196512191992031003

Lampiran

ASESMEN SUMATIF

| NO | SOAL | JAWABAN | SKOR |
|----|---|---|------|
| 1. | Sebutkan berbagai macam jenis profesi pada pengembang perangkat lunak dan jelaskan! | <p>1. Sistem Analyst Sistem Analyst adalah tenaga ahli yang memiliki kemampuan untuk melakukan analisa terhadap Pengembangan Perangkat Lunak. Seorang Sistem Analis memiliki peran penting memberikan ide dan saran untuk mendukung dan meningkatkan proses bisnis, membantu merancang proses bisnis baru yang didukung oleh Teknologi Informasi, merancang sistem informasi baru dan menjamin bahwa semua sistem informasi dapat dilakukan maintenance/Perawatan.</p> <p>2. Data Analyst Data analyst merupakan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan berbagai jenis data pada Pengembangan Perangkat Lunak ataupun Pengembangan Gim. Seorang Data analyst berperan dalam menciptakan visualisasi data agar dapat dimengerti, bertanggung jawab mengelola data, dan mengatasi masalah terkait data.</p> <p>3. UI/UX Designer Seorang UI Designer bertugas untuk mendesain tampilan / interface secara menarik baik dari sisi bentuk, warna dan juga tulisan pada perangkat lunak komputer ataupun gim. Sedangkan UX Designer merupakan jenis pekerjaan yang berhubungan dengan bagaimana meningkatkan kepuasan pengguna Perangkat Lunak ataupun Gim dalam melihat sebuah nilai guna, manfaat, juga kesenangan yang didapatkan oleh pengguna dalam menggunakan Perangkat Lunak ataupun Gim.</p> <p>4. Game Designer Game Designer adalah seseorang yang bertugas untuk membuat alur cerita atau blueprint dari sebuah gim yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk memperkuat daya analisis dan logika berpikir para pemainnya untuk pengambilan keputusan sebaik mungkin. Blueprint tersebut dapat mempermudah seorang Game artist dan programmer dalam mengembangkan sebuah gim.</p> <p>5. Game Artist Game Artist bertugas dalam membuat aset 2D dan 3D pada sebuah permainan. Aset yang dibuat bertujuan untuk mempercantik dan memperindah sebuah permainan untuk mencapai tujuan. Seorang Game Artist mempunyai tantangan untuk selalu kreatif dalam segi Estetika.</p> <p>6. Programmer atau Software Engineer Seseorang yang Programmer atau Software Engineer berperan dalam penerapan prinsip - prinsip teknik</p> | 20 |

| | | | |
|----|--|---|----|
| | | <p>pengembangan perangkat lunak ataupun Gim. Melakukan analisa, membuat rekayasa, menyusun spesifikasi, mengimplementasikan dan memvalidasi suatu rancangan sistem perangkat lunak ataupun Game Design pada Pengembangan Gim.</p> <p>7. Quality Assurance atau Tester</p> <p>Quality assurance atau tester adalah orang yang bertugas sebagai penjamin mutu, melakukan tes terhadap perangkat lunak ataupun gim yang dibuat. Melakukan uji coba terhadap produk yang dibuat oleh programmer, mencari bug dan memberikan penilaian terhadap produk perangkat lunak dan gim.</p> | |
| 2. | Sebutkan berbagai macam jenis profesi pada pengembang gim. | <ol style="list-style-type: none"> 1) UI Designer UI Designer merupakan sebutan untuk orang yang mendesain interface untuk perangkat lunak komputer, ponsel pintar, dan lainnya. UI Designer bertugas untuk mendesain tampilan secara menarik baik dari sisi bentuk, warna, juga tulisan 2) UX Designer UX Designer merupakan jenis pekerjaan yang berhubungan dengan bagaimana meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi maupun pengunjung situs yang dilihat dari nilai guna, manfaat, juga kesenangan yang didapatkan oleh pengguna. UX Designer bertanggung jawab untuk kepuasan pengguna (user) dan pengalaman yang lebih baik. 3) Game Artist Menurut Dwiperdana, dkk (2012,h. 10), game artist berperan membuat semua aspek visual dari gim, mulai dari karakter, background, sampai menu dan antarmuka/UI. Game artist bertanggung jawab agar gim terlihat menarik. Terdapat dua macam bentuk visualisasi yang sering di pakai dalam pengembangan sebuah gim yaitu visualisasi bentuk 2D dan 3D. 4) Front End Developer Memiliki tugas untuk merancang antarmuka/tampilan sebuah website. Tampilan sidebar, header, menu navigasi, dan footer adalah hasil pekerjaan dari front end. 5) Back End Developer Back End Developer bertugas memberikan aksi untuk melakukan sesuatu dari sebuah web. Mengisi formulir dan juga menekan tombol kirim merupakan hasil pekerjaan dari back end. 6) Full Stack Developer Full Stack Developer memiliki kemampuan front end dan juga back end 7) Software Engineer Seseorang yang berperan dalam penerapan prinsip - prinsip teknik pengembangan perangkat lunak. Melakukan analisa, membuat rekayasa, menyusun spesifikasi, mengimplementasikan dan memvalidasi suatu rancangan sistem perangkat lunak untuk menjawab suatu permasalahan. | 20 |

| | | | |
|----|--|--|------------|
| 3. | Apa yang dimaksud dengan peluang usaha?! | Peluang usaha adalah kesempatan yang datang pada waktu tertentu yang harus diambil oleh seorang wirausahawan untuk menciptakan suatu usaha dengan keberanian mengambil risiko, sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. | 20 |
| 4. | Sebut dan jelaskan berbagai macam jenis peluang usaha dalam bidang perangkat lunak | <p>(1) Business to Business (B2B) Transaksi bisnis antara pelaku bisnis dengan pelaku bisnis lainnya. Dapat berupa kesepakatan spesifik yang mendukung kelancaran bisnis. Contoh: aplikasi software kasir, aplikasi sistem informasi sekolah, aplikasi sistem informasi perpajakan, aplikasi sistem manajemen parkir, dan lain sebagainya.</p> <p>(2) Business to Consumer (B2C) Aktivitas yang dilakukan produsen kepada konsumen secara langsung. Contoh: tiket.com, MatahariMall.com yang memfasilitasi konsumen untuk lebih mudah mendapatkan barang yang mereka butuhkan.</p> <p>(3) Consumer to Consumer (C2C) Aktivitas bisnis (penjualan) yang dilakukan oleh individu (konsumen) kepada individu (konsumen) lainnya. Contoh: OLX, Tokopedia, dan Bukalapak.</p> | 20 |
| 5. | Sebut dan jelaskan berbagai macam jenis peluang usaha dalam bidang gim! | <p>a) Menjual Gim Konsumen harus membeli gim tersebut agar dapat bisa dimainkan. Segmentasi gim berbayar ini harus berbeda dengan gim yang bisa diunduh gratis.</p> <p>b) Memasang Iklan Uang bisa dihasilkan dari iklan yang ditampilkan oleh rekanan gim. Jika ada pemain yang ingin menghilangkan iklan pada gim, maka dia harus membayar sejumlah uang.</p> <p>c) Menjual Konten dan Karakter Beberapa gim dibuat dengan level kesulitan berbeda. Jika ada pemain yang ingin naik tingkat, maka dia harus membayar produsen gim juga bisa memperoleh uang dari ringtone, wallpaper, gim versi premium, atau meningkatkan kemampuan karakter dalam gim tersebut. Lalu produsen bisa menjual set paket upgrade karakter dari tokoh yang dimainkan.</p> <p>d) Menjual Souvenir Jika gim sudah dikenal, maka bisa dibuat turunan produknya untuk dijual contohnya kaos, boneka karakter, topi atau bahkan menjual ide gim tersebut kepada produsen film.</p> | 20 |
| | Skor maksimal | | 100 |

Nilai = Perolehan Skor/Skor maksimal x 100
 =

Penilaian Perkembangan Profil Pelajar Pancasila

Indikator : Peserta didik dapat menunjukkan sikap bergotong royong, bernalar kritis dan kreatif.

Instrumen : Format Penilaian Perkembangan Profil Pelajar Pancasila

Berilah angka 1 s/d 4 pada kolom yang disediakan berdasarkan hasil pengamatan.

| No | Nama Peserta Didik | Sikap yang diamati | | |
|-----|--------------------|--------------------|-----------------|---------|
| | | Bergotong royong | Bernalar kritis | Kreatif |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| dst | | | | |

Keterangan : Skala penilaian sikap dibuat dengan rentang antara 1 s.d. 4

- 1 (Kurang)** : jika sikap yang diharapkan belum mulai tampak
2 (Cukup) : jika sikap yang diharapkan kurang tampak
3 (Baik) : jika sikap yang diharapkan kadang-kadang tampak
4 (Sangat Baik) : jika sikap yang diharapkan selalu tampak

Mengetahui,
Kepala Sekolah,
SMK Taruna Persada Dumai

Dumai, Agustus 2022

Guru Mata Pelajaran

Dr. SUGIARTO, MM
NIP. 196512191992031003

RUWAIDA, S. KOM