**SILABUS MATA PELAJARAN**

Nama Sekolah : SMK PASUNDAN 2 CIANJUR

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Durasi (Waktu) : 205 JP

Kelas : XI

Tahun Pelajaran : 2022/2023

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Rekayasa Perangkat Lunak 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.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Rekayasa Perangkat Lunak. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. 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.

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.

| **Kompetensi Dasar** | **Indikator Pencapaian Kompetensi** | **Materi Pokok** | **Alokasi Waktu (JP)** | **Kegiatan Pembelajaran** | **Penilaian** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| 1. Memahami sikap dan perilaku wirausahawan 2. Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan | 1. Menjelaskan ruang lingkup kewirausahaan 2. Menjelaskan sikap dan karakteristik wirausahawan 3. mengidentifikasi kewirausahaan dalam bidang komputer 4. Mengklasifikasikan wirausahawan perangkat lunak (Software Entrepreneurship) 5. Menerapkan Kewirausahaan di bidang multimedia (Technopreneurship) | Wirausahawan | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah sikap dan perilaku kewirausahaan       * Mengumpulkan data tentang sikap dan perilaku kewirausahaan       * Mengolah data tentang sikap dan perilaku kewirausahaan       * Mengomunikasikan tentang sikap dan perilaku kewirausahaan | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
| 1. Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa 2. Menentukan peluang usaha produk barang/jasa | 1. Menjelaskan tentang peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 2. Menjelaskan strategi peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 3. Menganalisis peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 4. Menerapkan peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 5. Menentukan peluang bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunas dan multimedia | Peluang Usaha | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah peluang usaha       * Mengumpulkan data tentang pemasaran produk       * Mengolah data tentang peluang usaha       * Menentukan peluang usaha       * Mengomunikasikan tentang peluang usaha | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk Kerja       * Portofolio |
|  |  |
| 1. Memahami hak katas kekayaan intelektual 2. Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual | 1. Menjelaskan pengertian hak atas intelektual dan merek dagang 2. Menjelaskan prinsip-prinsip hak atas intelektual dan merek dagang 3. Menjelaskan dasar hukum hak atas intelektual dan merek dagang 4. Mengklasifikasikan hak atas intelektual dan permohonan perlindungan hak merek dagang 5. Mengemukakan hak atas intelektual dan merek dagang | Hak atas intelektual dan merek dagang | 25 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Mengumpulkan data tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Melakukan Pengajuan HAKI       * Mengolah data tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)       * Mengomunikasikan tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
|  |
| 1. Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa 2. Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa | 1. Menjelaskan pengertian dan manfaat desain prototype 2. Mengidentifikasi konsep desain protype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 3. Menganalisis konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 4. Menyiapkan konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 5. Membuat konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak | Desain Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah desain prototype       * Mengumpulkan data tentang desain prototype       * Melakukan konsep desain prototype       * Mengomunikasikan tentang desain prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio |
|  |  |
| 1. Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa 2. Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa | 1. Menjelaskan proses kerja pembuatan prototype 2. Mengidentifikasi proses kerja pembuatan prototype 3. Mengidentifikasi aplikasi Teknik rapid prototype dalam pembuatan prototype perangkat lunak 4. Menganalisis proses kerja pembuatan prototype perangkat lunak 5. Menganalisis perancangan dan prototypeing multimedia pembelajaran algoritma dan dasar pemrograman 6. Menyiapkan proses kerja pembuatan prototype perangkat lunak 7. Membuat perancangan dan prototyping multimedia pembelajaran algoritma dan dasar pemrograman | Proses kerja prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah proses kerja pembuatan prototype       * Mengumpulkan data tentang proses kerja pembuatan prototype       * Melakukan perancangan prototype       * Mengomunikasikan tentang perancangan prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk kerja       * Portofolio |
|  |  |
| 1. Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa 2. Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa | 1. Menjelaskan tentang perancangan lembar kerja/gambar kerja 2. Mengidentifikasi perancangan lembar kerja/gambar kerja 3. Menganalisis penyajian lembar kerja prototype produk perangkat keras dan perangkat keras 4. Meyiapkan gambar/lembar kerja prototype produk perangkat keras dan perangkat lunak 5. Membuat animasi film kartun dengan komputer multimedia | Lembar/gambar kerja prototype | 35 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Mengumpulkan data tentang perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Melakukan perancangan lembar/gambar kerja prototype       * Mengomunikasikan tentang perancangan lembar/gambar kerja prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk kerja       * Portofolio |
|  |  |
| 3.7 Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa   1. Menghitung biaya produksi prototype | 1. Menjelaskan pengertian biaya produksi 2. Menjelaskan jenis-jenis biaya produksi 3. Menganalisis biaya produksi prototype perangkat keras dan perangkat lunak 4. Menentukan estimasi biaya produksi prototype prangkat keras dan perangkat lunak 5. Menghitung biaya produksi prototype perangkat keras dan perangkat lunak | Biaya Produksi Prototype | 35 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah biaya produksi prototype       * Mengumpulkan data tentang biaya produksi prototype       * Melakukan perhitungan biaya produksi prototype       * Mengomunikasikan tentang biaya produksi prototype | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio       * tertulis |
| 3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa   1. Membuat prototype produk barang/jasa | 1. Mengidentifikasi proses kerja pembuatan prototype 2. Menentukan proses kerja ppembuatan prototype produk barang/jasa 3. Menyiapkan prototype produk barang/jasa 4. Membuat prototype produk barang/jasa | Pembuatan Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah pembuatan prototype       * Mengumpulkan data tentang pembuatan prototype       * Membuat prototype       * Mengolah data tentang pembuatan prototype       * Mengomunikasikan tentang pembuatan prototype |  |
| 3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa   1. Menguji prototype produk barang/jasa | 1. Mengidentifikasi pengujian prototype 2. Menganalisis pengujian prototype 3. Menentukan pegujian prototype perangka lunak dan multimedia 4. Menguji prototype perangkat lunak dan multimedia | Pengujian Prototype | 30 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah pengujian prototype       * Mengumpulkan data tentang pengujian prototype       * Melakukan Pengujian prototype       * Mengolah data tentang pengujian prototype       * Mengomunikasikan tentang pengujian prototype |  |

Cianjur, Juli 2022

Kepala Sekolah

Asep Rakhmat, S.Pd.

NUP.102.1476/E.1476.07

Cianjur, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

M. Isman Arsyad, S.Kom.