**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Satuan Pendidikan | : SMK PASUNDAN 2 CIANJUR | Kelas | : XI |
| Mata Pelajaran | : Produk Kreatif dan Kewirausahaan | 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.

**Indikator :** - Dapat memahami sikap dan perilaku wirausahawan

- Mampu menganalisis peluang usaha produk barang/jasa

- Dapat menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa dan menganalaisinya.

**Alokasi Waktu :** 205 Jam Pelajaran (41 X Pertemuan)

**A.** **Tujuan Pembelajaran**

* Peserta didik dapat memahami sikap dan perilkau wirausaha
* Peserta didik dapat membuat sebuah peluang usaha produk barang/jasa
* Peserta didik dapat mengaplikasikan proses kerja pembuatan sebuah produk barang/jasa

**B. Deskripsi Aktifitas Pembelajaran**

|  |
| --- |
| **Pertemuan 1-41** |
| **Materi Pembelajaran** |
| 1. Pengenalan ruang lingkup kewirausahaan 2. Mengklasifikasikan wirausahawan perangkat lunak (Software Entrepreneurship) dan penerapan kewirausahaan di bidang multimedia (Technopreneurship) 3. Menjelaskan strategi peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia dan anlisisnya peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 4. Mengklasifikasikan hak atas intelektual dan permohonan perlindungan hak merek dagang 5. Mengidentifikasi konsep desain protype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak 6. Manfaat prototype 7. Menentukan konsep desain prototype 8. Desain prototype 9. Menganalisis perancangan dan prototyping multimedia pembelajaran algoritma dan dasar pemrograman 10. Menganalisis biaya produksi prototype perangkat keras dan perangkat lunak 11. Menentukan pegujian prototype perangka lunak dan multimedia |
| **Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran** |
| **A. Pendahuluan**   * + - 1. Memberi Salam       2. Guru meminta peserta didik memimpin doa dan muraja’ah       3. Guru mengabsen, mengecek kerapian berpakaian, kebersihan kelas.       4. Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai       5. Guru memberikan penjelasan tentang tahapan kegiatan pembelajaran       6. Guru memberi motivasi kepada peserta didik   **B. Kegiatan Inti**   1. Guru memberikan materi kepada peserta didik mengenai mengidentifikasi dan merumuskan masalah sikap dan perilaku kewirausahaan 2. Guru memberikan materi mengenai mengolah data tentang peluang usaha 3. Guru memberikan materi mengenai mengidentifikasi dan merumuskan masalah Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) 4. Guru memberikan materi mengenai mengidentifikasi dan merumuskan masalah desain prototype 5. Guru memberikan materi melakukan perancangan lembar/gambar kerja prototype   **C. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar**   1. Guru memastikan setiap peserta didik memahami materi yang telah disampaikan 2. Peserta didik masing-masing membaca dan menganalisis petunjuk dalam lembar kerja dan mencari referensi dari internet kemudian masing-masing mencatat pandangannya   **D. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya**   1. Guru menilai hasil sajian dari setiap peserta didik dan melakukan penyamaan persepsi. 2. Peserta didik menyajikan hasil dari lembar kerja masing-masing dan melakukan evaluasi akan terhadap lembar kerja masing-masing. |
| **Penutup** |
| 1. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran melalui tanya jawab 2. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah diakukan 3. Guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran dan hasil telaah individu maupun kelompok 4. Guru melakukan tes (tertulis/praktek) dengan menggunakan uji kompetensi yang disusun guru sesuai dengan tujuan pembelajaran 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya |

**C. Penilaian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian |
| 1 | Sikap | Observasi | Lembar Pengamatan |
| 2 | Pengetahuan | Penugasan | Penugasan |
| 3 | Keterampilan | Praktik | Lembar penilaian kerja/praktik |

**1. Kriteria Penilaian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | Berpikir Kritis | 1 | Peserta didik tidak dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan |
| 2 | Peserta didik dapat sedikit bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (50% tepat) |
| 3 | Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (75% tepat) |
| 4 | Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan dengan tepat |
| 2 | Kreatif | 1 | Peserta didik tidak ada kreatifitas dalam pembuatan infografis |
| 2 | Peserta didik sedikit memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis |
| 3 | Peserta didik cukup memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis dengan kurang kreatif |
| 4 | Peserta didik sangat kreatif dalam pembuatan infografis dengan kreatif |
| 3 | Mandiri | 1 | Peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembuatan infografis |
| 2 | Peserta didik ikut berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 50% kegiatan) |
| 3 | Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 75% kegiatan) |
| 4 | Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis |

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : Nilai = x 4

Peserta didik memperoleh nilai :

|  |  |
| --- | --- |
| Nilai | Score |
| Sangat baik | 3.20 – 4,00 (80 – 100) |
| Baik | 2.8 – 3.19 (70 – 79) |
| Cukup | 2.4 – 2.79 (60 – 69) |
| kurang | Kurang dari 2.4 (60) |

**2. Penilaian Hasil**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Indikator Pencapaian Kompetensi** | **Teknik Penilaian** | **Bentuk Penilaian** | **Instrumen** |
| 1. Memahami sikap dan karakteristik wirausahawan 2. Memahami peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 3. Dapat Menganalisis peluang usaha bisnis perangkat keras berbasis komputer, perangkat lunak dan multimedia 4. Dapat mengklasifikasikan hak atas intelektual dan permohonan perlindungan hak merek dagang 5. Dapat menganalisis konsep desain prototype dalam kemasan produk hardware dan perangkat lunak | Tes tertulis  Tes Praktek | Penugasan  Lembar penilaian kerja/praktik | 1. Apa yang dimaksud dengan Kewirausahaan ? 2. Apa saja ciri-ciri peluang usaha yang baik? 3. Apa yang dimaksud dengan Hak Kekayaan Intelektual 4. Apa manfaat dari pembuatan prototype dalam peluang usaha? |

Cianjur, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

M. Isman Arsyad, S.Kom.

Cianjur, Juli 2022

Kepala Sekolah

Asep Rakhmat, S.Pd.

NUP.102.1476/E.1476.07