**PROGRAM TAHUNAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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.

| **Kompetensi Dasar** | **Alokasi Waktu** |
| --- | --- |
| * 1. Memahami sikap dan perilaku wirausahawan   2. Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa   3. Memahami hak katas kekayaan intelektual   4. Menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa   5. Menganalisis proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa   6. Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa   7. Menganalisis biaya produksi prototype produk barang/jasa   8. Menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa   9. pengujian kesesuaian fungsi prototype produk barang/jasa | 100 JP |
| 1. Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan 2. Menentukan peluang usaha produk barang/jasa 3. Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual 4. Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa 5. Membuat alur dan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa 6. Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa 7. Menghitung biaya produksi prototype 8. Membuat prototype produk barang/jasa 9. Menguji prototype produk barang/jasa | 105 JP |

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.