**SILABUS MATA PELAJARAN**

Nama Sekolah : SMK Pasundan 2 Cianjur

Bidang Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Durasi (Waktu) : 272 JP

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** | **Sumber Belajar** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** |
| 1. Menganalisis perencanaan produksi massal 2. Membuat perencanaan produksi massal | 1. Menjelaskan tentang aspek produksi 2. Menjelaskan perencanaan proses produksi massal 3. Menganalisis perencanaan produksi masal 4. Menyiapkan perencanaan produksi masal 5. Membuat perencanaan produksi massal | Perencanaa Produksi Masal | 40 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah perencanaan produksi masal       * Mengumpulkan data tentang perncanaan produksi masal       * Mengolah data tentang perencanaan produksi masal       * Menentukan perencanaan produksi masal       * Mengomunikasikan tentang perencanaan produksi masal | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Portofolio | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
| 1. Menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi masal 2. Membuat indicator keberhasilan tahapan produksi masal | 1. Mengidentifikasi indicator keberhasilan produksi masal 2. Menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi masal 3. Menyiapkan indicator keberhasilan tahapan produksi masal 4. Membuat indicator keberhasilan tahapan produksi masal | Indikator Keberhasilan Produksi Masal | 32 | * + - * Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah indicator keberhasilan produksi masal       * Mengumpulkan data tentang indicator keberhasilan produksi masal       * Mengolah data tentang indicator keberhasilan tahapan produksi masal       * Menentukan indicator keberhasilan tahapan produksi masal       * Mengomunikasikan tentang indicator keberhasilan tahapan produksi masal | Pengetahuan:   * + - * Tes Tertulis       * penugasan   Keterampilan:   * + - * Unjuk Kerja       * Portofolio | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
|  |  |
| 1. Menerapkan proses produksi massal 2. Melakukan produksi masal | 1. Menjelaskan tentang proses produksi masal 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 | 40 | * + - * 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 | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
|  |
| 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 | 40 | * + - * 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 | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
|  |  |
| 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 | 48 | * + - * 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 | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
|  |  |
| 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 | 32 | * + - * 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 | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
|  |  |
| 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 | 40 | * + - * 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 | * + Ayodia, Wulan (20200. Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakarta : Erlangga   + Yoeningsih dkk (2019). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Bandung : HUP   + Buku referensi lainnya |
| 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 |  | * + - * 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 |  | * + - * 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 |  |  |