**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Kelas/Semester/TP : XI /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 7 JP x 45 menit

Materi : Menerapkan pola pikir kritis dan kreatif pada produk layanan

Kompt. Dasar :

KD 3.1 Memahami dan membedakan konsep wirausaha dengan kewirausahaan

KD 4.1 Menganalisis peluang usaha pada produk layanan

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. memahami dan membedakan konsep wirausaha dengan kewirausahaan
3. memahami tujuan kewirausahaan
4. memahami ruang lingkup kewirausahaan baik internal maupun eksternal
5. keberhasilan dan kegagalan wirausahawan diidentifikasi berdasarkan sikap
6. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melalui kegiatan pembelajaran model ***Discovery Learning*** peserta didik dapat **Menerapkan** memahami pola pikir kritis dan kreatif pada produk layanan **Menggunakan** memahami tujuan kewirausahaan **dengan etos kerja dan profesional** | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan buku paket atau menampilakan Slet power point kepada siswa dan menerapkan pola pikir kritis dan kreatif pada produk layanan 4. peserta didik mengamati mendengarkan sambil mencatat penjelasan guru 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan pengertian tujuan perkembangan dan ruang lingkup kewirausahaan 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. peserta didik **menerapkan** dan **menggunakan** peralatan buku dasar-dasar keselamatan dilaut 8. Peserta didik **menerapkan** dan **menggunakan** modul produk kreatif dan kewirausahaan dan internet, komputer 9. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 10. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 11. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan
4. Sumber Belajar : Ellya Fauzia, S.Sos. M.Pd ;2013

Produk Kreatif Kreatif dan Kewirausahaan

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan catatan, latihan dan tugas menerapakan pola pikir kritis dan kreatif pada produk layanan
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam menganalisis peluang usaha pada produk layanan
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Jefri Erio, S.AP** |