

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK Negeri 1 Batang
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK)
Kelas/Semester	: XI / Gasal
Materi Pokok	: Sikap dan Perilaku Wirausahawan
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (135 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
2. Peserta didik dapat Memresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (25 menit)

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Guru memberikan apresepasi dengan membuka link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=NYjCKcPdr78> tentang Sikap dan Perilaku Wirausahawan

Kegiatan Inti (90 menit)

1. Siswa mengamati beberapa video pada kegiatan pendahuluan kembali
2. Guru menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan dari youtube
3. Siswa membentuk kelompok diskusi untuk menemukan contoh sikap dan perilaku wirausahawan dari youtube kemudian membuat paparan video yang telah diamati
4. Perwakilan siswa menyampaikan hasil kerjanya, kemudian siswa yang lain memberikan tanggapan.
5. Guru memberikan *feedback* dan apresiasi terhadap siswa yang berani menyampaikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru memberikan tugas rumah untuk menyelesaikan 1 video youtube untuk dianalisis
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

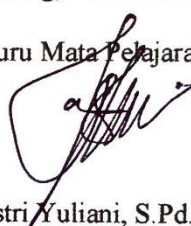
C. Penilaian

1. Penilaian Pengetahuan : Penugasan
2. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja



Batang, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran


Astri Yuliani, S.Pd.
NIP. 19910704 201902 2 008

Lampiran

Resume Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) Kelas XI

Dari Buku Paket Kelas XI Kurikulum 13 Revisi

Bidang Keahlian Teknik Komputer dan Informatika

Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan

BAB I SIKAP DAN PERILAKU KEWIRAUSAHAAN

- A. 1. Pengertian Kewirausahaan
- 2. Pengertian Wirausaha
- 3. Tipe-tipe Wirausaha (Sosial, Interpreneur, Technopreneur)
- B. Karakter dan sikap wirausaha
 - 1. Kemampuan mengenali peluang usaha
 - 2. Berani ambil resiko
 - 3. Memiliki kreativitas sendiri

BAB II Menganalisis Peluang Usaha

- A. 1. Peluang usaha
- 2. Risiko usaha (Resiko teknis, resiko pasar, resiko kredit, resiko diluar kemampuan manusia, resiko psikologi)
- B. Contoh peluang dan resiko usaha
 - 1. Perangkat lunak
 - a. Web development
 - b. Start up
 - 2. Perangkat keras
 - a. Toko hardware
 - b. Service computer
 - 3. Multimedia
 - a. Video shooting
 - b. Animator
 - c. Desain grafis
- C. Menganalisis Peluang Usaha
 - 1. Kekuatan (Strength)
 - 2. Kelemahan (Weakness)
 - 3. Peluang (Opportunity)
 - 4. Ancaman (Threat)

BAB III HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAKI)

- A. 1. Pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)
 - Intelektual manusia → Karya Intelektual (Invensi, Kreasi, Ciptaan, Desain, dll) →
Perlindungan Hukum → HAKI
- 2. Manfaat HAKI
- B. Jenis - Jenis HAKI
 - 1. Hak Cipta
 - a. Buku, Program computer
 - b. Ceramah
 - c. Alat Peraga
 - d. Seni lukis
 - e. Terjemahan
 - 2. Hak Kekayaan Industri
 - a. Paten
 - b. Merk
 - c. Desain Industri
 - d. Desain tata letak cicuit terpadu (PCB)
 - e. Rahasia dagang
 - f. Indikasi geografis
 - g. Perlindungan varietas tanaman
- C. Menerapkan Pengajuan HAKI
 - 1. Proses pengajuan
 - a. Melalui kantor wilayah
 - b. Melalui online
 - c. Melalui jasa konsultan
 - 2. Syarat yang harus dipenuhi dalam pengajuan HAKI
 - 3. Kelengkapan dokumen

BAB IV KONSEP DESAIN/ PROTOTYPE DAN KEMASAN PRODUK BARANG/ JASA

- A. Konsep Prototype
 - 1. Pengertian Protoype
 - 2. Kategori Prototype
 - a. Sebagai pembuktian teori
 - b. Bentuk
 - c. Visual
 - d. Fungsional
 - 3. Manfaat prototype
 - 4. Metode prototype
 - a. Metode non-komputer
 - 1) Sketsa, mock-up
 - 2) Storyboard
 - b. Metode berbasis computer
- B. Konsep Desain Prototype Produk Barang/ Jasa

1. Perangkat Lunak
 - a. Desain Arsitektur
 - b. Desain Interface
 - c. Desain Prosedural
 - d. Desain Coding
 2. Perangkat keras
 - a. Membuat blueprint/ cetak biru perangkat keras
 - b. Membuat prototype perantara
 - c. Membuat gambaran prototype
 - d. Membangun prototype
 3. Multimedia
 - a. Linear (tv, majalah, koran)
 - b. Interaktif (teks, grafis, animasi, audio)
- C. Desain Prototype dalam Kemasan Produk
1. Pengertian desain kemasan
 2. Proses desain kemasan
 - a. Daya tarik kemasan
 - b. Daya tarik visual
 - 1) Warna
 - 2) Bentuk
 - 3) Merek
 - 4) Logo
 - 5) Ilustrasi
 - 6) Tipografi
 - 7) Tata letak

BAB V PROSES KERJA PEMBUATAN PROTOTYPE PRODUK BARANG/ JASA

- A. Menganalisis Proses Kerja Pembuatan Prototype
1. Prototype sebagai artefak pembuatan desain
(dimensi representasi presisi, interaktif, evolusi)
 2. Tahapan dalam prototyping
Identifikasi alternative prototype → Rancang bangun prototype → Uji Prototype → Siapkan prototype
USD (User System Diagram) → Evaluasi dengan pengguna → Transformasi prototype ke sistem penuh
 3. Faktor penentu dalam strategi pembuatan prototype
 4. Pendekatan-pendekatan dalam prototype
 - a. Bisnis
 - b. Rekayasa