



DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA BARAT
SMK-TI GARUDA NUSANTARA CIMAH

Bidang Keahlian: Teknologi Informasi dan Komunikasi; Seni Rupa; Bisnis dan Manajemen
Kampus I Jl. Sangkuriang No. 30 Telp. (022) 6650810 / Gg. Mawar Telp. (022) 6654738 Cimahi 40511
Kampus II Jl. Sangkuriang No. 19-21 Telp. (022) 6626664 Kota Cimahi 40511
Kampus III Jl. Sangkuriang No. 34 Telp. (022) 6647376 Cimahi 40511
Kampus IV Jl. Sangkuriang No. 36 Telp. (022) 6648402 Cimahi 40511

NPSN : 20268261 TERAKREDITASI "A" NSS : 322026703019

Website <http://smktignc.sch.id> email: Informasi@smktignc.sch.id



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMK TI Garuda Nusantara Cimahi
Mata pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan RPL
Kelas/Semester	: XI/3
Tahun pelajaran	: 2020-2021
Materi Pokok	: Peluang Usaha
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (Pertemuan ke-3)

A. KOMPETENSI INTI

KI 3	KI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika 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,	Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam

dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.	ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.
--	--

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa (C4)	3.2.1 Menentukan peluang usaha (C3) 3.2.2 Menemukan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak (C4)
4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa (P5)	4.2.1 Menunjukkan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak (P3) 4.2.2 Menentukan peluang usaha perangkat lunak (P5)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model pembelajaran problem base learning dengan pendekatan HOTS, TPACK, 4C, dan PPK, setelah melakukan kegiatan diskusi kelompok, menggali informasi dan tanya jawab, peserta didik dapat:

1. Menentukan (C3) peluang usaha
2. Menemukan (C4) jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak
3. Menunjukkan (P3) jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak
4. Menentukan (P5) peluang usaha perangkat lunak

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin, bersikap jujur, santun, percaya diri, toleransi, dan pantang menyerah; memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif); serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik selama proses pembelajaran.

D. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

- Laptop/PC/Smartphone, koneksi internet, alat tulis

E. BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Bahan ajar PKK-“Peluang Usaha”
- LKPD
- PPT
- Video
- Literasi digital

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik berbasis HOTS, TPACK, 4C dan PPK

Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas

Model : *Problem Base Learning*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN (DARING)	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Sebagai wujud <i>implementasi religius dan integritas(PPK) dan ICT</i> Melalui media daring <i>Google Meet Kelas</i> melalui <i>link</i> yang telah disediakan dalam <i>Google Classroom</i>, guru mengucapkan salam, peserta didik dan guru berdoa sebelum pembelajaran daring dimulai dipimpin salah satu peserta didik.2. Sebagai wujud implementasi <i>mandiri-PPK</i> guru mengecek kesehatan peserta didik dan memotivasi pentingnya belajar mandiri di rumah.3. Mengingatkan peserta didik mengisi daftar hadir pada <i>Google form</i> melalui <i>link</i> yang telah disediakan dalam <i>Google Classroom</i> sebagai wujud <i>disiplin-PPK</i>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, langkah pembelajaran dan	10 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN (DARING)	ALOKASI WAKTU
	<p>teknikpenilaian.</p> <p>5. Melakukan apersepsi pemberian PPT peta konsep terkait materi Peluang Usaha, menstimulus dengan menayangkan video produk aplikasi jaga jarak terkait virus corona sebagai wujud implementasi <i>science and teknologi-STEAM</i></p>	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi pada masalah</p> <p>1. Sebagai wujud implementasi <i>knowledge-TPACK</i> peserta didik diminta mereview kembali konsep Sikap dan Perilaku Wirausaha yang pernah dipelajari di pertemuan sebelumnya.</p> <p>2. Menanya : Sebagai wujud implementasi PPK peserta didik termotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat terkait konsep wirausaha dan mengajukan pertanyaan awal mengenai materi pembelajaran peluang usaha dengan percaya diri.</p> <p>3. Sebagai wujud <i>implementasi ICT</i> Guru memberikan permasalahan dalam LKPD tentang masalah yang berkaitan dengan Penentuan jenis-jenis peluang usaha dan penemuan ide baru peluang usaha perangkat lunak, pada <i>Google form</i> melalui <i>link</i> yang telah disediakan dalam <i>Google Classroom</i>.</p>	45 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN (DARING)	ALOKASI WAKTU
	<p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <p>4. Guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 5 orang peserta didik</p> <p>5. <i>Mengasosiasi/mengolah</i>: Sebagai wujud implementasi <i>HOTS</i> dan <i>creativity&communication-4C</i>, setiap kelompok diminta berdiskusi pada <i>Google Meet Diskusi Kelompok</i> melalui <i>link</i> yang telah disediakan dalam <i>Google Classroom</i> untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam LKPD</p> <p>Fase 3 : Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok</p> <p>6. Guru melakukan bimbingan kepada kelompok kecil dan memotivasi setiap kelompok untuk menyelesaikan LKPD mereka</p> <p>7. <i>Mengumpulkan informasi</i>: Peserta didik dapat mencari tambahan informasi melalui bahan ajar, PPT, video di youtube atau literasi digital lainnya.</p> <p>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <p>8. Sebagai wujud implementasi <i>teknologi-TPACK</i> peserta didik diminta mengupload hasil diskusi masing-masing kelompok dalam form LKPD.</p> <p>9. <i>Mengkomunikasikan</i>: Sebagai wujud</p>	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN (DARING)	ALOKASI WAKTU
	implementasi <i>communication(4C)</i> perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi mereka melalui Google Meet Kelas 10.Guru memberikan <i>feedback</i> dari hasil diskusi	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai wujud <i>implementasi ICT, communication-4C</i> guru menunjuk perwakilan peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran 2. Refleksi: Sebagai wujud implementasi <i>integritas-PPK</i> peserta didik secara jujur dan mandiri menggunakan konsep yang telah diperoleh untuk menyelesaikan latihan soal dalam Kuis melalui link di <i>Google Classroom</i>. 3. Sebagai wujud implementasi <i>integritas-PPK</i> guru memberikan ungkapan terima kasih kepada peserta didik yang tetap disiplin belajar di saat pandemi 4. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya, yaitu Analisis SWOT sebagai wujud implementasi <i>Pedagogi-TPACK</i> 5. Guru mengarahkan peserta didik selalu berdoa dan selalu menjaga diri dan mematuhi protokol kesehatan 6. Guru mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran 	25 menit

H. PENILAIAN

No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1	Sikap	Observasi	Lembar Pengamatan	Terlampir
2	Pengetahuan	Kuis	Pilihan Ganda Kompleks di <i>Google Form</i>	Terlampir
3	Keterampilan	Lembar Kerja	LKPD di <i>Google Form</i>	Terlampir

I. REMIDI dan PENGAYAAN

a. Remedial

Tugas	Kriteria
Tugas Individu	Apabila kurang dari 20% peserta didik yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik.
Tugas kelompok	Apabila ada 20% - 50% dalam peserta didik yang mengalami kesulitan sama.
Pembelajaran ulang dgn metode dan media yang berbeda	Apabila lebih dari 50% peserta didik mengalami kesulitan dengan cara penyederhanaan materi, variasi cara penyajian, pemberian tes atau pertanyaan yang menarik secara lisan maupun tulisan.

b. Pengayaan

Tugas	Kriteria
Kelompok	Peserta didik yang memiliki minat dan bakat dalam bidang RPL, dikelola ketua jurusan untuk mendalami gabungan materi RPL dalam organisasi Code-X. Di dalam kegiatan tersebut diarahkan untuk mengembangkan projek perangkat lunak.

Cimahi, Mei 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

M. Hasanuddin, S.Kom.

Rido Amaludin Toyib, ST.

Lampiran
INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Sikap

NO	Aspek Sikap	Skor	Kriteria
1	Peserta didik mampu menunjukkan sikap disiplin	1	Tidak Pernah
		2	Jarang
		3	Sering
		4	Selalu
2	Peserta didik mampu menunjukkan sikap kerjasama	1	Tidak Pernah
		2	Jarang
		3	Sering
		4	Selalu
3	Peserta didik mampu menunjukkan sikap santun	1	Tidak Pernah
		2	Jarang
		3	Sering
		4	Selalu
4	Peserta didik mampu menunjukkan sikap tanggung jawab	1	Tidak Pernah
		2	Jarang
		3	Sering
		4	Selalu

NILAI = Skor total yang diperoleh / Skor Max x 100

Format Lembar Pengamatan Sikap

	Nama	Aspek Sikap				Nilai
		1	2	3	4	
1	Abdul Aziz	4	4	4	4	100
2	Abed Nego Simanjorang	2	2	2	2	50
	...					

2. Penilaian Pengetahuan

Rubrik penilaian soal kuis bentuk pilihan ganda kompleks

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	20
	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	0
2	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	20
	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	0
3	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	20
	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	0
4	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	20
	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	0
5	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat	20
	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan kurang tepat	0

Format Lembar Penilaian Pengetahuan

	Nama	Skor					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	Abdul Aziz	20	20	20	0	20	80
2	Abed Nego Simanjorang	0	0	20	20	20	60
	...						

3. Penilaian Keterampilan

Rubrik penilaian LKPD

No	Kriteria penilaian	Skor
1	Setelah menggali informasi, peserta didik mampu menunjukkan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak dengan tepat, menunjukkan kelebihan dan kekurangan produk perangkat lunak yang ada dengan tepat, serta menentukan peluang usaha baru dengan tepat	100
2	Setelah menggali informasi, peserta didik mampu menunjukkan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak dengan tepat, menunjukkan kelebihan dan kekurangan produk perangkat lunak yang ada dengan tepat, tapi belum mampu menentukan peluang usaha baru dengan tepat	85
3	Setelah menggali informasi, peserta didik mampu menunjukkan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak dengan tepat, belum mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan produk perangkat lunak yang ada dengan tepat, dan belum mampu menentukan peluang usaha baru dengan tepat	75
4	Setelah menggali informasi, peserta didik belum mampu menunjukkan jenis-jenis peluang usaha perangkat lunak dengan tepat, belum mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan produk perangkat lunak yang ada dengan tepat, dan belum mampu menentukan peluang usaha baru dengan tepat	65

Format Lembar Penilaian Keterampilan

	Nama	Nilai
1	Abdul Aziz	85
2	Abed Nego Simanjorang	65
	...	