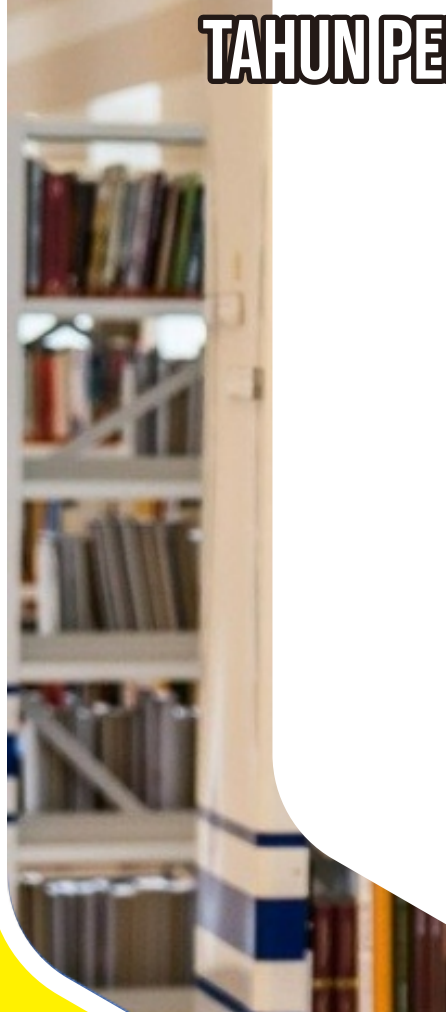




**SMKN 1 SUKABUMI**  
 Jalan Kابدungan No 90 Tlp (0266) 222305  
 email: info@smkn1-sukabumi.org  
 KOTA SUKABUMI

# ADMINISTRASI PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022



**SMK BISA-HEBAT**  
 SIAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF

Penyusun :  
**Elfin Permana, S.Pd.**

**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT  
 DINAS PENDIDIKAN  
 CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH V  
 SMK NEGERI 1 SUKABUMI**

Jl. Kابدungan No. 90 Telp (0266) 222305  
 Fax. (0266) 233552 Web: <http://www.smkn1-sukabumi.org> email: info@smkn1-sukabumi.org  
 KOTA SUKABUMI 43114





## LEMBAR PENGESAHAN

Disahkan di Sukabumi pada :

Tanggal : 19 Juli 2021

Mulai berlaku tanggal : 19 Juli 2021

Ketua Pengajaran Umum,

**Disusun Oleh :**

Guru Mata Pelajaran,

**Rd. Johan Maulana, S.Pd.**

NIP. 198204152006041007

**Elfin Permana, S.Pd.**

NIP. 197511052006041006

Mengetahui / Menyetujui :

Pengawas Pembina SMK

Kepala SMK Negeri 1 Sukabumi,

**Budi Kamayanan, S.Pd., M.Si**

NIP. 196808031995121002

**Drs. Juanda, M.Si.**

NIP. 196403081989031007





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji bagi Allah Rabb Pencipta, Pengatur dan Pemelihara alam semesta. Dengan ke-Esaan dan kekuasaan-Nya kita memohon pertolongan dan bimbingan. Sesungguhnya tiada kesulitan bila Allah memudahkannya dan tiada kemudahan bila Allah mempersulitnya. Semoga segala aktivitas kita semua selalu diridhoi dan dimudahkan segala urusan oleh-Nya.

Shalawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang membawa umat dari jalan kegelapan ke jalan yang terang dan sebagai rahmat bagi seluruh alam, juga para sahabat, keluarga dan penerus risalahnya sampai akhir zaman.

Bagaikan lebah, kecil badannya, tapi sangat besar kebaikan yang dihasilkannya. Lebah menjadi simbolisasi kebermaknaan hidup, sekaligus tradisi prestasi dan keinginan member manfaat kepada sesama. Hinggap pada kelopak bunga yang bersih, memakan sari bunga yang bersih, dan menghasilkan madu yang bersih.

Begitupun dengan seorang guru harus memiliki harapan yang tinggi dalam berbuat kebaikan dan cita-cita memberikan warna pembaharuan secara totalitas kepada peserta didiknya.

Bagian dari totalitas seorang guru adalah membuat administrasi pembelajaran selama satu tahun pelajaran. Administrasi pembelajaran merupakan pedoman dalam rangka aktivitas proses belajar mengajar sehari-hari antara guru dan peserta didik sehinggalah tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan apa yang direncanakan.

Pada kesempatan ini team penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:





1. Bapak Budi Kamayanan, S.Pd., M.Si. selaku pengawas pembina SMKN 1 Sukabumi.
2. Ibu Dra. Euis Nurhidayati, M.MPd., selaku pengawas Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Cabang Dinas Pendidikan Wilayah V Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat.
3. Bapak Drs. Juanda, M.Si. selaku Kepala SMKN 1 Kota Sukabumi.
4. Bapak Asep Hilman M, S.Pd., selaku Wakasek Kurikulum SMKN 1 Kota Sukabumi.
5. Bapak Rd. Johan Maulana, S.Pd., selaku Ketua Pengajaran Umum SMKN 1 Kota Sukabumi.
6. Kepada semua guru-guru dan staf tata usaha SMKN 1 Kota Sukabumi.
7. Kepada semua pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian administrasi pembelajaran ini.

Kritik, masukan, dan saran membangun penyusun harapkan kepada semua pembaca agar dapat memperbaiki administrasi pembelajaran ini dimasa datang.

*Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Sukabumi, Juli 2021  
Team Penyusun





## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
ANALISIS SKL, KI, KD .....	1
SILABUS MATA PELAJARAN .....	17
STANDAR KETUNTASAN MINIMAL (SKM) .....	37
KALENDER PENDIDIKAN .....	40
MINGGU EFEKTIF PEMBELAJARAN .....	41
PROGRAM TAHUNAN.....	42
PROGRAM SEMESTER .....	43
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) .....	50
ANALISIS HASIL EVALUASI.....	80
PROGRAM REMEDIAL/PENGAYAAN .....	90
BANK SOAL .....	





**SILABUS MATA PELAJARAN**

Nama Sekolah : SMK  
 Bidang Keahlian : Semua Bidang Keahlian  
 Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan  
 Durasi (Waktu) : 622 jam

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjutan, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan 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 kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur 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 secara mandiri. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik secara mandiri.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan 4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan	3.1.1 Menjelaskan sikap dan perilaku wirausahawan 3.1.2 Memberikan contoh sikap dan perilaku wirausahawan 4.1.1. Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausahawan 4.1.2 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan yang berhasil	1. sikap dan perilaku wirausaha 2. sikap prestatif 3. keberhasilan dan kegagalan wirausaha	5	1. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang sikap dan perilaku wirausaha. 2. Mengumpulkan data tentang sikap dan perilaku wirausaha 3. Mengolah data tentang sikap dan perilaku wirausaha 4. Mengomunikasikan tentang sikap dan perilaku wirausahawan yang berhasil	Pengetahuan 1. Tes tertulis 2. Test lisan  Ketrampilan 1. Penilaian Unjuk Kerja 2. Observasi 3. Diskusi
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	3.2.1 Memahami analisis SWOT 3.2.2 Menerapkan metode analisis	• analisis SWOT	5	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan	Pengetahuan





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	3.2.3 menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa 4.2.1 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa 4.2.2 mempresentasikan hasil analisis peluang usaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>metode analisis peluang usaha secara sederhana</li> <li>analisis peluang usaha</li> </ul>		merumuskan masalah tentang peluang usaha dari suatu produk barang/jasa <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan data tentang peluang usaha yang ada</li> <li>Mengolah data tentang menyusun laporan hasil analisis peluang usaha.</li> <li>Mengomunikasikan tentang peluang usaha yang bisa dilakukan.</li> </ul>	# Tes tertulis # Test lisan  Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual 4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual	3.3.1 Menjabarkan mengenai hak atas kekayaan intelektual 3.3.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual 4.3.1 Mengidentifikasi dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia 4.3.2 Mengklasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI) 4.3.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian hak atas kekayaan intelektual</li> <li>Prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual</li> <li>Dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia</li> <li>Klasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI)</li> </ul>	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang hak atas kekayaan intelektual</li> <li>Mengumpulkan data tentang hak atas kekayaan intelektual</li> <li>Mengolah data tentang prinsip-prinsip dan mengidentifikasi hak kekayaan intelektual di Indonesia</li> <li>Mengomunikasikan tentang hak atas kekayaan intelektual.</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi i
3.4 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa 4.4 Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa	3.4.1 Memahami konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa 3.4.2 Memahami tujuan desain dan kemasan produk 3.4.3 Menerapkan jenis dan bentuk desain serta kemasan produk 3.4.4 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa 4.4.1 Memilih desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa 4.4.2 menyusun alat dan bahan dalam pembuatan desain dan kemasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>bentuk-bentuk konsep desain dan kemasan produk</li> <li>tujuan desain dan kemasan produk</li> <li>jenis dan bentuk desain dan kemasan</li> <li>standar desain dan kemasan produk yang berlaku (SNI)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang tujuan dan konsep desain serta kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang jenis desain dan kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang konsep desain dan kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan hasil desain dan kemasan produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi # diskusi #presentasi



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
	4.4.3 produk Membuat desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa sesuai standar SNI 4.4.4 Mempersentasikan hasil desain dan kemasan produk barang/jass				
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa 4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa	3.5.1 Menguraikan tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa 3.5.2 Menyimpulkan keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa 4.5.1 menyusun skema alur dan proses kerja suatu produk 4.5.2 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahapan-tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh Produk</li> <li>skema alur kerja</li> <li>tujuan pembuatan alur kerja</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jas</li> <li>Mengolah data tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.6 Menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa 4.6 Membuat lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa	3.6.1 menelaah lembar kerja contoh produk barang dan jasa 3.6.2 Menganalisis lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa 4.6.1 Merancang lembar kerja contoh produk barang dan jasa 4.6.2 Mendesain lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa 4.6.3 membuat lembar kerja/gambar kerja contoh produk barang dan jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>konsep lembar/gambar kerja</li> <li>tujuan lembar/gambar kerja produk</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi







Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
	4.6.4 mempresentasikan lembar dan gambar kerja			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan tentang lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa</li> </ul>	
3.7 Menganalisis biaya produksi contoh produk barang/jasa 4.7 Menghitung biaya produksi contoh produk barang/jasa	3.7.1 menyusun komponen-komponen biaya produksi suatu produk barang dan jasa 3.7.2 menganalisis biaya produksi suatu produk barang dan jasa 4.7.1 menghitung biaya produksi suatu produk 4.7.2 mempresentasikan hasil penyusunan biaya produksi suatu produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>konsep biaya produksi</li> <li>tahapan proses produksi</li> <li>jenis-jenis biaya produksi</li> <li>metode penghitungan biaya produksi</li> <li>contoh penghitungan biaya produksi</li> </ul>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang biaya produksi contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang biaya produksi contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang biaya produksi contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan Tentang biaya produksi contoh produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa 4.8 Membuat contoh produk barang/jasa	3.8.1 Mengurutkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa 3.8.2 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa 4.8.1 membuat rangkaian kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa 4.8.2 menyusun jadwal kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa 4.8.3 membuat contoh produk sesuai standar SNI 4.8.4 Mendemonstrasikan contoh produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>konsep tahapan produksi</li> <li>sistem kerja pembuatan produk</li> <li>tahapan pembuatan produk</li> </ul>	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan Tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh	3.9.1 Menelaah pengujian kesesuaian fungsi contoh produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
4.9 Menguji contoh produk barang/jasa	3.9.2 Menentukan kesesuaian fungsi produk barang/jasa 4.9.1 Mendesain pengujian contoh produk barang/jasa 4.9.2 Menguji contoh produk barang/jasa	produk barang/ jasa • arti dan tujuan pengujian contoh produk • metode2 pengujian contoh produk • Indikator pengujian		merumuskan masalah tentang pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa • Mengumpulkan data tentang pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa • Mengolah data tentang pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa • Mengomunikasikan Tentang pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa	# Test lisan Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal 4.10 Membuat perencanaan produksi massal	3.10.1 Menyusun perencanaan Produksi massal 3.10.2 Menganalisis Perencanaan produksi massal 4.10.1 Menentukan perencanaan produksi massal 4.10.2 Membuat perencanaan sistematis produksi massal	• aspek2 perencanaan usaha dan produksi • tahapan produksi • membuat rencana produksi massal	10	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perencanaan produksi massal • Mengumpulkan data tentang perencanaan produksi massal • Mengolah data tentang perencanaan produksi massal • Mengomunikasikan Tentang perencanaan produksi massal	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal 4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal	3.11.1 Menelaah indikator keberhasilan tahapan prodoksi 3.11.2 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal 4.11.1 Menyusun indikator Keberhasilan tahapan produksi massal 4.1.12 Membuat indikator Keberhasilan tahapan produksi massal	• keberhasilan produksi massal • indicator keberhasilan produksi massal	10	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang indikator keberhasilan tahapan produksi massal • Mengumpulkan data tentang indikator keberhasilan tahapan produksi massal • Mengolah data tentang indikator keberhasilan tahapan produksi missal indikator keberhasilan tahapan produksi massal	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan Tentang keberhasilan indikator produksi massal tahapan</li> </ul>	
3.12 Menerapkan proses produksi massal 4.12 Melakukan produksi massal	3.12.1 Mengklasifikasikan proses produksi massal 3.12.2 Mengurutkan proses produksi massal 3.12.3 Menerapkan proses produksi massal 4.12.1 Merancang produksi massal 4.12.2 Melakukan produksi massal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian produksi massal</li> <li>Klasifikasi produksi massal</li> <li>Cara menerapkan proses produksi massal</li> <li>Rancangan produksi massal</li> <li>Tahapan produksi massal</li> </ul>	45	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses produksi massal</li> <li>Mengumpulkan data tentang proses produksi massal</li> <li>Mengolah data tentang proses produksi massal</li> <li>Mengomunikasikan Tentang proses produksi massal</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa 4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa	3.13.1 Mengemukakan metode perakitan produk barang/ jasa 3.13.2 Menerapkan metode perakitan produk barang/ jasa 4.13.1 Menyusun alat dan bahan 4.13.2 Melakukan kegiatan perakitan produk barang/jasa sesuai prosedur 4.13.3 Mendiskusikan metode perakitan produk barang / jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian metode perakitan produk barang/jasa</li> <li>pengelompokan alat dan bahan</li> <li>bahan utama dan bahan pendukung</li> <li>alat bantu</li> <li>standar alat dan bahan yang digunakan</li> </ul>	60	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang metoda perakitan produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang metoda perakitan produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang metoda perakitan produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang metoda perakitan produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa 4.14 Melakukan pengujian fungsi produk barang/jasa	3.14.1 Menjabarkan Prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa 3.14.2 Menerapkan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa 3.14.3 Menganalisis prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian prosedur pengujian. fungsi produk barang/ jasa</li> <li>Cara Penerapan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk</li> </ul>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
	<p>pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa</p> <p>4.14.1 Melakukan pengujian fungsi produk barang/jasa berdasarkan contoh.</p> <p>4.14.2 Mendemonstrasikan pengujian fungsi produk barang/ jasa berdasarkan tugas</p>	barang/jasa		<p>prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan Tentang prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa</li> </ul>	<p>Kerja</p> <p># Observasi</p>
<p>3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan</p> <p>4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk standar operasional</p>	<p>3.15.1 Menganalisis hasil produk dengan rancangan produk</p> <p>3.15.2 Membandingkan hasil produksi dengan rancangan</p> <p>3.15.3 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan</p> <p>4.15.1 Menentukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk standar operasional</p> <p>4.15.2 Melakukan pemeriksaan produk sesuai kriteria kelayakan produk standar operasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>standar produk SNI</li> <li>kriteria produk SNI</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kesesuaian hasil produk dengan rancangan</li> <li>Mengumpulkan data tentang kesesuaian hasil produk dengan rancangan</li> <li>Mengolah data tentang kesesuaian hasil produk dengan rancangan</li> <li>Mengomunikasikan Tentang kesesuaian hasil produk dengan rancangan</li> </ul>	<p>Pengetahuan</p> <p># Tes tertulis</p> <p># Test lisan</p> <p>Ketrampilan</p> <p># Penilaian Unjuk Kerja</p> <p># Observasi</p>
<p>3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</p> <p>4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</p>	<p>3.16.1 Membedakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</p> <p>3.16.2 Mengemukakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</p> <p>4.16.1 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau</p>	Ruanglingkup produk barang/jasa	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</li> </ul>	<p>Pengetahuan</p> <p># Tes tertulis</p> <p># Test lisan</p> <p>Ketrampilan</p> <p># Penilaian Unjuk Kerja</p> <p># Observasi</p>



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
	persuasif tentang produk/jasa 4.16.2 Mempresentasikan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</li> <li>Mengomunikasikan Tentang paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa</li> </ul>	
3.17 Menentukan media promosi 4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar	3.17.1 Mengklasifikasikan jenis – jenis media promosi 3.17.2 Memilih jenis jenis media promosi yang sesuai 3.17.3 menentukan strategi promosi berdasarkan segmentasi pasar 3.17.4 Menentukan media promosi yang efektif dan efisien 4.17.1 Merancang desain media promosi 4.17.2 Membuat media promosi yang efektif dan efisien	<ul style="list-style-type: none"> <li>arti dan tujuan promosi</li> <li>segmentasi pasar</li> <li>jenis media dan bentuk promosi</li> <li>strategi promosi</li> <li>media-media promosi</li> </ul>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang media promosi</li> <li>Mengumpulkan data tentang media promosi</li> <li>Mengolah data tentang media promosi</li> <li>Mengomunikasikan Tentang media promosi</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran 4.18 Melakukan pemasaran	3.18.1 Memilih beberapa alternatif strategi pemasaran 3.18.2 Menganalisis strategi pemasaran yang dipilih  4.18.1 Melakukan pemasaran melalui kegiatan promosi 4.18.2 Mempraktekkan pemasaran produk melalui on line	<ul style="list-style-type: none"> <li>marketing mix</li> <li>marketing plan</li> <li>strategi pemasaran</li> </ul>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang strategi pemasaran</li> <li>Mengumpulkan data tentang strategi pemasaran</li> <li>Mengolah data tentang strategi pemasaran</li> <li>Mengomunikasikan Tentang strategi pemasaran</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.19 Menilai perkembangan usaha 4.19 Membuat bagan perkembangan usaha	3.19.1 Menganalisis kegiatan usaha 3.19.2 3.19.2 Menilai perkembangan usaha  4.19.1 Menyusun perkembangan usaha 4.19.2 Membuat laporan manajemen usaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>manajemen usaha</li> <li>fungsi dan bidang manajemen usaha</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang perkembangan usaha</li> <li>Mengumpulkan data tentang perkembangan usaha</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data tentang perkembangan usaha</li> <li>MengomunikasikanTentang perkembangan usaha</li> </ul>	# Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.20 Menentukan standard laporan keuangan 4.20 Membuat laporan keuangan	3.20.1 Menganalisis ratio keuangan 3.20.2 Menyusun laporan keuangan 4.20.1 Membuat pencatatatn transaksi keuangan 4.20.2 Membuat neraca, laporan laba-rugi, dan perubahan modal	<ul style="list-style-type: none"> <li>laporan keuangan</li> <li>arti dan tujuan lap keuangan</li> <li>jenis dan bentuk lapo keuangan</li> <li>metode penghitungan laporan keuangan</li> <li>analisis laporan keuangan</li> </ul>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang standard laporan keuangan</li> <li>Mengumpulkan data tentang Mengolah data tentang standard laporan keuangan</li> <li>Mengolah data tentang standard laporan keuangan</li> <li>MengomunikasikanTentang standard laporan keuangan</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.21 Merencanakan riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa 4.21 Menentukan produk/jasa baru yang akan dijalankan	3.21.1 .Memahami riset produk 3.21.2 Merencanakan pengembangan produk (variasi produk) 3.21.3 Mengannalis rencana pengembangan produk 4.21.1 Membuat produk baru (diferensiasi produk yg sudah ada) 4.21.2 Membuat produk yang baru hasil pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>riset produk</li> <li>.macam- macam pengembangan produk (variasi produk)</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa baru yang akan dijalankan</li> <li>Mengumpulkan data tentang riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa baru yang akan dijalankan</li> <li>Mengolah data tentang riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa baru yang akan dijalankan</li> <li>Mengomunikasikantentang riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa baru yang akan dijalankan</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Ketrampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.22 Menganalisis proposal usaha 4.22 Menyusun proposal usaha produk barang/jasa	3.22.1 Memahami tentang studi kelayakan ussha 3.22.2 Menganalisis proposal usaha 4.22.1 Menyusun proposal usaha produk barang/jasa 4.22.2 Menyajikan proposal usaha produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>studi kelayakan usaha</li> <li>proposal usaha</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proposal usaha</li> <li>Mengumpulkan data tentang proposal usaha</li> <li>Mengolah data tentang proposal usaha</li> <li>Mengomunikasikan tentang proposal usaha</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.23 Menerapkan pengorganisasian usaha produk barang/jasa 4.23 Mengorganisasi kan kegiatan usaha produk barang/jasa	3.23.1 memahami pengorganisasian usaha produk barang/jasa 3.23.2 Menerapkan pengorganisasian usaha produk 4.23.1 Mengorganisasikan kegiatan usaha produk barang/jasa 4.23.1 Menyusun organisasi kegiatan usaha produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>manajemen usaha</li> <li>pembagian struktur organisasi</li> <li>penyusunan job deskripsi</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengorganisasian usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang pengorganisasian usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang pengorganisasian usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang pengorganisasian usaha produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.24 Merancang anggaran biaya usaha produk barang/jasa 4.24 Membuat anggaran kegiatan usaha produk barang/jasa	3.24.1 Menganalisis anggaran biaya usaha produk barang/jasa 3.24.2 Merancang anggaran biaya usaha produk barang/jasa 4.24.1 Membuat anggaran kegiatan usaha produk barang/jasa 4.24.2 menyajikan anggaran kegiatan usaha produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>manajemen keuangan</li> <li>anggaran produksi</li> <li>rencana keuangan</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang anggaran biaya usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang anggaran biaya usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang anggaran biaya usaha produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.25 Mengevaluasi desain dan kemasan produk barang/jasa 4.25 Mengembangkan desain dan kemasan produk barang/jasa	3.25.1 menganalisis desain dan kemasan produk barang/jasa 3.25.2 Mengevaluasi desain dan kemasan produk barang/jasa 4.25.1 membuat standard desain dan kemasan produk barang/jasa 4.25.2 membuat riset pasar desain dan kemasan produk barang/jasa 4.25.3 Mengembangkan desain dan kemasan produk barang/jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>evaluasi desain dan kemasan produk</li> <li>standar desain dan kemasan produk</li> <li>riset desain dan kemasan produk</li> <li>riset pasar tentang desain dan kemasan</li> </ul>	32	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan tentang anggaran biaya usaha produk barang/jasa</li> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain dan kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang desain dan kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang desain dan kemasan produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang desain dan kemasan produk barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.26 Menganalisis proses produksi barang/jasa 4.26 Melakukan proses produksi barang/jasa	3.26.1 menganalisis proses produksi barang/jasa 3.26.2 menganalisis alur proses produksi barang/jasa 4.26.1 membuat proses produksi yg efektif dan efisien serta terintegrasi 4.26.2 Mengevaluasi proses produksi yg efektif dan efisien serta terintegrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>proses produksi</li> <li>alur proses produksi</li> <li>membuat proses produksi yg efektif dan efisien serta terintegrasi</li> </ul>	72	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang proses produksi barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang proses produksi barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang proses produksi barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang proses produksi barang/jasa</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.27 Menganalisis standar laporan keuangan 4.27 Membuat laporan keuangan	3.27.1 Menganalisis standar laporan keuangan 3.27.2 Mengevaluasi standar laporan keuangan 4.27.1 menghitung ratio keuangan 4.27.2 membuat laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>evaluasi laporan keuangan</li> <li>analisis laporan keuangan</li> <li>ratio keuangan</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang standar laporan keuangan</li> <li>Mengumpulkan data tentang standar laporan keuangan</li> <li>Mengolah data tentang standar laporan keuangan</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja







Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan tentang standar laporan keuangan</li> </ul>	# Observasi
3.28 Mengevaluasi keberhasilan usaha 4.28 Melakukan perbaikan usaha produk barang/jasa	3.28.1 Menganalisis metode keberhasilan usaha 3.28.2 Mengevaluasi keberhasilan usaha 4.28.1 Menyusun rencana perbaikan usaha ke depan 4.28.2 Membuat rencana pengembangan produk barang dan jasa ke depan	<ul style="list-style-type: none"> <li>evaluasi usaha dengan metode manajemen internal dan eksternal</li> </ul>	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keberhasilan usaha</li> <li>Mengumpulkan data tentang keberhasilan usaha</li> <li>Mengolah data tentang keberhasilan usaha</li> <li>Mengomunikasikan tentang keberhasilan usaha</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.29 Menganalisis pengembangan usaha 4.29 Mengembangkan usaha produk barang/jasa	3.29.1 Menganalisis bentuk-bentuk metode pengembangan usaha 3.29.2 Menganalisis pengembangan usaha secara on line dan off line 4.29.1 Menyusun pengembangan usaha produk barang/jasa 4.29.2 Membuat pengembangan usaha secara on ;ine dan off line	<ul style="list-style-type: none"> <li>metode pengembangan usaha (online / offline)</li> <li>bentuk pengembangan usaha</li> </ul>	48	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengembangan usaha</li> <li>Mengumpulkan data tentang pengembangan usaha</li> <li>Mengolah data tentang pengembangan usaha</li> <li>Mengomunikasikan tentang pengembangan usaha</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi
3.30 Menganalisis strategi pemasaran produk barang/jasa 4.30 Mengkreasikan strategi pemasaran	3.30.1 Menganalisis bentuk strategi pemasaran produkbarang/jasa 3.30.2 Menganalisis strategi pemasaran produk barang/jasa secara on line dan off line 4.30.1 Menyusun strategi pemasaran 4.30.2 Membuat strategi pemsaran secara on line dan off line	<ul style="list-style-type: none"> <li>strategi pemasaran usaha</li> <li>membuat strategi pengembangan pemasaran (online/offline)</li> </ul>	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang strategi pemasaran produk barang/jasa</li> <li>Mengumpulkan data tentang strategi pemasaran produk barang/jasa</li> <li>Mengolah data tentang strategi pemasaran produk barang/jasa</li> <li>Mengomunikasikan tentang</li> </ul>	Pengetahuan # Tes tertulis # Test lisan  Keterampilan # Penilaian Unjuk Kerja # Observasi





Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu(JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
				strategi pemasaran produk barang/jasa	





## ANALISA KETERKAITAN ANTARA SKL, KI DAN KD

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	ANALISIS DAN REKOMENDASI KI
1	2	3
<p><b>Memahami, menerapkan, menganalisis,</b> dan <b>mengevaluasi</b> tentang <b>pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar,</b> dan <b>metakognitif</b> sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <b>Produk Kreatif dan Kewirausahaan</b> 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.</p>	<p>Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja <b>Produk Kreatif dan Kewirausahaan</b> Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>KI-3 pengetahuan dan KI-4 keterampilan; adalah untuk program pendidikan 3 tahun</p> <p>KI-3 dan KI-4 tersebut sesuai menjadi rujukan KD-KD mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (3 Tahun)</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
1	2	3	4	5	6	7
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Memahami (C2)</b> dan sikap dan perilaku adalah bentuk pengetahuan <b>Konseptual</b>	<b>Memahami (C2)</b> sesuai dipasangkan dengan (konseptual)	Mempresentasikan keterampilan tingkat kongkret tingkat <b>presisi (P3)</b>	KD 3 memahami (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi</p> <p>Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis (C4)</b> dan peluang usaha produk barang/jasa <b>Metakognitif</b>	<b>Menganalisis (C4)</b> sesuai dipasang dengan Metakognitif	Menentukan (P5) keterampilan tingkat kongkret tingkat <b>presisi (P3)</b>	<b>Menganalisis (C4)</b> setara dengan meniru (P5). Hal ini masih dalam batas kesetaraan.	sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku  KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.2 menganalisis peluang usaha produk barang/jasa  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)  KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.2 menganalisis peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Memahami (C2)</b> dan hak kekayaan intelektual adalah bentuk pengetahuan <b>Konseptual</b>	<b>Memahami (C2)</b> sesuai dipasang dengan (konseptual)	Mempresentasikan keterampilan tingkat kongkret tingkat <b>presisi (P3)</b>	KD 3 memahami (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.3 memahami hak atas kekayaan intelektual</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.3 memahami hak atas kekayaan intelektual</p>
3.4 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa	4.4 Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis</b> konsep desain, prototype (C3), dan <b>kemasan produk</b> adalah bentuk pengetahuan <b>Operasional</b>	<b>Menganalisis</b> (C3), sesuai dipasangkan dengan <b>kemasan produk</b> (Operasioanal)	<b>Membuat</b> adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi</b> (P2),	KD 3 menganalisis (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi</p> <p>Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.4 konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1),manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO)tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.4 konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa</p>
3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa	4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis</b> konsep desain, prototype (C3), dan <b>kemasan produk</b> adalah bentuk pengetahuan <b>Operasional</b>	<b>Menganalisis</b> (C3), sesuai dipasang dengan <b>kemasan produk</b> (Operasioanal)	<b>Membuat</b> adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi</b> (P2),	KD 3 menganalisis (C3) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan,mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO)tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.5 menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1),manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p>







KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.5 menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk</p>
3.6 Menganalisis lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa	4.6 Membuat lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis</b> konsep desain, prototype (C3), dan <b>kemasan produk</b> adalah bentuk pengetahuan <b>Operasional</b>	<b>Menganalisis</b> (C3), sesuai dipasangkan dengan <b>kemasan produk</b> (Operasioanal)	<b>Membuat</b> adalah keterampilan <b>konkret, tingkat Manipulasi</b> (P2),	KD 3 memahami (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.6 menganalisis lembar kerja produk</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.6 menganalisis lembar kerja produk</p>
3.7 Menganalisis biaya produksi contoh produk barang/jasa	4.7 Menghitung biaya produksi contoh produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis</b> konsep desain, prototype (C3), dan <b>kemasan produk</b> adalah bentuk pengetahuan <b>Operasional</b>	<b>Menganalisis</b> (C3), sesuai dipasangkan dengan <b>kemasan produk</b> (Operasional)	<b>Menghitung</b> adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi</b> (P2).	KD 3 <b>Menganalisis</b> (C3), setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi</p> <p>Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku</p>
3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa	4.8 Membuat contoh produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menerapkan (C3)</b> dan proses kerja pembuatan contoh produk pengetahuan <b>Prosedural</b>	<b>Menerapkan (C3)</b> sesuai dipasang dengan (prosedural)	Membuat keterampilan tingkat kongkret tingkat <b>manipulasi (P2)</b>	KD 3 menerapkan setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	<p>KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi</p> <p>Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						3.1 memahami sikap dan perilaku  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)  KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku
3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa	4.9 Menguji contoh produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>menentukan (C3)</b> , dan <b>pengujian kesesuaian fungsi produk/layanan</b> adalah bentuk pengetahuan <b>prosedural</b>	<b>menentukan (C3)</b> , dipasangkan dengan <b>pengujian kesesuaian fungsi produk/layanan (prosedural)</b>	<b>Menguji</b> adalah keterampilan <b>kongkrit</b> tingkat <b>manipulasi (P2)</b>	KD-3 <b>menentukan (C3)</b> setara dengan <b>melaksanakan (P2)</b> , sedangkan KD-4 menentukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						3.1 memahami sikap dan perilaku  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)  KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	4.10 Membuat perencanaan produksi massal	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menganalisis</b> konsep desain, prototype (C3), dan <b>kemasan produk</b> adalah bentuk pengetahuan <b>Operasional</b>	<b>Menganalisis</b> (C3), sesuai dipasangkan dengan <b>kemasan produk</b> (Operasional)	<b>Membuat</b> adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi</b> (P2),	KD 3 memahami (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan (C3)	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, procedural, metakognitif  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi ( P2 ) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku</p>
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>menentukan (C3)</b> , dan <b>pengujian kesesuaian fungsi produk/layanan</b> adalah bentuk pengetahuan <b>prosedural</b>	<b>menentukan (C3)</b> , dipasangkan dengan <b>pengujian kesesuaian fungsi produk/layanan (prosedural)</b>	<b>Membuat</b> adalah keterampilan <b>kongkrit tingkat manipulasi (P2)</b>	KD-3 <b>menentukan (C3)</b> setara dengan <b>melaksanakan (P2)</b> , sedangkan KD-4 menentukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku</p>
3.12 Menerapkan proses produksi massal	4.12 Melakukan produksi massal	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar.	Menerapkan (C3), sesuai dengan pola operasional dasar.	Melakukan keterampilan konkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menerapkan (C3) setara dengan melaksanakan (P2), sedangkan KD-4 melakukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-4 dinaikkan menjadi melengkapi	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
					(P3)	<p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.12 Melakukan hasil pekerjaan ....</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 Melakukan hasil pekerjaan</p>
3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar.	Menerapkan (C3), sesuai dengan pola operasional dasar.	Melakukan adalah keterampilan konkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menerapkan (C3) setara dengan melaksanakan (P2), sedangkan KD-4 melakukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-4 dinaikkan	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural,







KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
					menjadi melengkapi (P3)	metakognitif  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)  KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku
3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	4.14 Melakukan pengujian produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Memahami (C2)</b> dan sikap dan perilaku adalah bentuk pengetahuan <b>Konseptual</b>	<b>Memahami (C2)</b> sesuai dipasangkan dengan (konseptual)	Mempresentasikan keterampilan tingkat kongkret tingkat <b>presisi (P3)</b>	KD 3 memahami (C2) setara dengan meniru (P1). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikan menjadi menerapkan	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual,





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
					(C3)	<p>konseptual, procedural, metakognitif</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku</p>
3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk/standar operasional	Mengevaluasi (C5)-kognitif	<b>Metakognitif</b>	Menyusun adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi</b> (P2),	<b>menyusun</b> (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi menerapkan (C3)	<p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.14 menentukan hasil pekerjaan ....</p> <p>Tuntutan KI-4 pada ranah abstrak yaitu menalar, mengolah, dan menyaji, dan ranah konkret yaitu mempersepsi, kesiapan, meniru</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						(P1), membiasakan (P2), gerak mahir (P3), dan gerak alami (P4) KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu Memilih (P2), Melakukan (P2), Menggunakan (P2), Menunjukkan (P3), dan Mengadaptasi (P4) Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.14 membuat hasil pekerjaan sebuah produk
3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>memahami (C2)</b> , dan <b>paparan deskriptif, naratif argumentasi, atau persuasif tentang produk/jasa</b> adalah bentuk pengetahuan <b>konseptual</b>	<b>memahami (C2)</b> , sesuai dipasangkan dengan <b>paparan deskriptif, naratif argumentasi, atau persuasif tentang produk/jasa (konseptual)</b>	<b>Menyusun</b> adalah keterampilan <b>konkret, tingkat manipulasi (P2)</b>	KD-3 <b>Memahami (C2)</b> setara dengan <b>Mengidentifikasi (P2)</b> , sedang kan KD-4 <b>menyusun (P2)</b> . Hal ini masih dalam batas kesetaraan	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan,mengevaluasi Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, procedural, metakognitif  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.1 memahami sikap dan perilaku  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						<p>yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)</p> <p>KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Tingkat Taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2) dan presisi (P3)</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-4, ada pada KD 4.12 memahami sikap dan perilaku</p>
3.17 Menentukan media promosi	4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar	Menentukan (C3)- Prosedural	Menentukan (C3)- Prosedural- setara	Membuat adalah keterampilan kongkret tingkat manipulasi (p2)	Menentukan pada KD3 dengan Membuat (p-5) pada KD 4 rekomendasi dinaikkan untuk KD3 menjadi analisis	<p>KD-3 dari KD pengetahuan mata pelajaran PKK sudah memenuhi Dimensi kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi sedangkan bentuk pengetahuan sudah terpenuhi yaitu faktual, konseptual, prosedural dan meta kognitif.</p> <p>Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3 ada pada KD 3.14 dan KD 3.18 yaitu menilai kesesuaian produk dengan rancangan dan menilai perkembangan usaha.</p>





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
						Tuntutan KI-4 pada ranah abstrak yaitu menalar, mengolah dan menyaji dan pada ranah kongkrit yaitu mempersepsi kesiapan meniru (P1) membiasakan (P2) gerak mahir (P3) dan gerak alami (P4). KD 4 dari KD KD keterampilan mapel PKK sudah memenuhi taksonomi tuntutan KI-4 pada ranah kongkrit yaitu memilih (P2) melakukan (P2) menggunakan (P2) menunjukkan (P3) dan mengadaptasi (P4). Tingkat taksonomi tertinggi sesuai tuntutan KI 4 ada pada KD 4.14 dan 4.18.
3.18 Menyeleksi strategi pemasaran	4.18 Melakukan pemasaran	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C4), dan pola ...adalah bentuk pengetahuan metakognitif	Menganalisa (C4) sesuai dipasang dengan pola metakognitif	Melakukan keterampilan konkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 Menyeleksi (C4) setara dengan meniru (P2), sedangkan KD-4 melakukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi menerapkan (C4)	KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu konseptual, prosedural, dan metakognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.17 Mengevaluasi hasil pekerjaan ....





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
3.19 Menilai perkembangan usaha	4.19 Membuat bagan perkembangan usaha	Tingkat dimensi kognitif adalah <b>Menilai(C5)</b> , dan <b>menilai perkembangan usaha adalah bentuk pengetahuan metakognitif</b>	<b>Menilai(C5)</b> , sesuai dipasangkan dengan <b>menilai perkembangan usaha (metakognitif)</b>	Membagikan perkembangan usaha adalah keterampilan <b>konkret, Manipulasi (P2)</b> ,	KD-3 Menilai(C5) setara dengan manipulasi (P2), sedang kan KD-4 melakukan (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi dire komendasikan KD-3 dinaikkan menjadi evaluasi(C5)	Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu manipulasi (P2)  KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu konseptual, prosedural, dan metakognitif.  Tingkat taksonomi (KKO)tertinggi sesuai tuntutan KI-3, ada pada KD 3.18 Mengevaluasi hasil pekerjaan ....  Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu konkret yaitu melakukan (P2), manipulasi (P2)
3.20 Menentukan standard laporan keuangan	4.20 Membuat laporan keuangan	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar!)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan,	KD- 3 dari KD- KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI -3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
					tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.21. Merencanakan riset dan pengembangan usaha produk barang /jasa	4.21 Menentukan produk/jasa baru yang akan dijalankan	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar!)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.22. Menganalisis proposal usaha	4.22 Menyusun proposal usaha produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar!)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
					(C3)	yaitu memanipulasi (P2)
3.23. Menerapkan pengorganisasian usaha produk barang/jasa	4.23 Mengorganisasi kan kegiatan usaha produk barang/jas	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasarl)	Menentukan adalah keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	KD- 3 dari KD- KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI -3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI -3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.24. Merancang anggaran biaya usaha produk barang/jasa	4.24 Membuat anggaran kegiatan usaha produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasarl)	Menentukan adalah keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	KD- 3 dari KD- KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI -3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI -3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.25. Mengevaluasi desain dan kemasan produk barang/jasa	4.25 Mengembangkan desain dan kemasan produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3)	menentukan (C3), sesuai dipasangkan	Menentukan adalah keterampilan	KD-3 menentukan(C3) setara dengan	KD- 3 dari KD- KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi







KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
		adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	dengan pola tata letak (operasional dasar)	keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.26. Menganalisis proses produksi barang/jasa	4.26 Melakukan proses produksi barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.27. Menganalisis standar laporan keuangan	4.27 Membuat laporan keuangan	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
				(P2)	batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.28. Mengevaluasi keberhasilan	4.28 Melakukan perbaikan usaha/produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar)	Menentukan adalah keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI–4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)
3.29. Menganalisis pengembangan usaha	4.29 Mengembangkan usaha produk barang/jasa	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar)	Menentukan adalah keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan	KD– 3 dari KD– KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI –3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI –3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan.





KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	1. Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran 2. Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran
3.30. Menganalisis strategi pemasaran produk barang/jasa	4.30 Mengkreasikan strategi pemasaran	Tingkat dimensi kognitif adalah menentukan (C3) adalah bentuk pengetahuan operasional dasar	menentukan (C3), sesuai dipasangkan dengan pola tata letak (operasional dasar)	Menentukan adalah keterampilan keterampilan kongkret, tingkat manipulasi (P2)	menjadi me nerapkan (C3) KD-3 menentukan(C3) setara dengan membuat (P2), sedang kan KD-4 memanipulasi (P2). Hal ini masih dalam batas kesetaraan, tetapi direkomendasikan KD-3 dinaikkan menjadi me nerapkan (C3)	Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2) KD- 3 dari KD- KD pengetahuan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi dimensi kognitif tuntutan KI -3 yaitu menentukan Sedangkan bentuk pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu meta kognitif.  Tingkat taksonomi (KKO) tertinggi sesuai tuntutan KI -3 ada pada KD 3.19 mengevaluasi hasil pekerjaan. Tuntutan KI-4 pada ranah konkret yaitu memanipulasi (P2)







PROGRAM TAHUNAN

MATA PELAJARAN : PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : SEMUA KOMPETENSI KEAHLIAN

KELAS : XII  
 TAHUN PELAJARAN : 2021 / 2022

NO	KOMPETENSI DASAR	JML JAM BER DASARKAN KURIKULUM	JML JAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		TAHUN / SEMESTER												
			SEKOLAH	PS/DI	2021/5						2022/ 6						
					BULAN												
					7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	
3.11	Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	16	16		16												
4.11	Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal																
3.12	Menerapkan proses produksi massal	16	16			16											
4.12	Melakukan produksi massal																
3.13	Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa	16	16			16											
4.13	Melakukan perakitan produk barang/jasa																
3.14	Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa	16	16				8	8									
4.14	Melakukan pengujian fungsi produk barang/jasa																
3.15	Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan	16	16				16										
4.15	Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk standar operasional																
3.16	Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa	16	16					16									
4.16	Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa																
3.17	Menentukan media promosi	32	32						24	8							
4.17	Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar																
3.18	Menyeleksi strategi pemasaran	24	24							24							
4.18	Melakukan pemasaran																
<b>JUMLAH SMT 1</b>		152	152														
3.19	Menilai perkembangan usaha	16	16								16						
4.19	Membuat bagan perkembangan usaha																
3.20	Menentukan standard laporan keuangan	56	56								16	32	8				
4.20	Membuat laporan keuangan																
<b>JUMLAH SMT 2</b>		72	72														
<b>JUMLAH 1 THN</b>		224	224														















## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 7 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **kompetensi keahlian**
- 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

3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan

4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

### **IPK Pengetahuan**

- 3.1.1 Memahami tentang wirausaha dan kewirausahaan
- 3.1.2 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
- 3.1.3 Memahami karakteristik wirausaha
- 3.1.4 Mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan wirausaha
- 3.1.5 Mengidentifikasi perilaku wirausaha
- 4.1.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami sikap dan perilaku wirausaha
2. Memahami sikap prestatif
3. Memahami keberhasilan dan kegagalan wirausaha
4. Melakukan sikap dan perilaku wirausaha diberbagai situasi dan kondisi, dengan percaya diri
5. Melakukan sikap prestatif di berbagai kegiatan
6. Membedakan keberhasilan dan kegagalan usaha

## **D. Materi Pembelajaran**

1. Sikap dan perilaku wirausaha
2. Sikap prestatif
3. Keberhasilan dan kegagalan wirausaha

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

1. Pendekatan  
Student Active Learning
2. Strategi  
Discovery Learning
3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang gagal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.





- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang berhasil kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
  - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video wawancara dengan beberapa wirausahawan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis faktor keberhasilan dan kegagalan dari video wawancara yang telah ditayangkan dan dibagikan kemudian meminta peserta didik upload hasilnya pada di google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

## I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.  
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 14 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Memahami analisis SWOT
- 3.2.2 Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3.2.3 Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4.2.1 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2.2 mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami analisis SWOT
- 2. Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3. Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4. Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 5. Mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Analisis SWOT
- 2. Metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3. Analisis peluang usaha

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.





- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh peluang usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/ menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang peluang usaha lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol







## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

## I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.

NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual
- 4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1 Menjabarkan mengenai hak atas kekayaan intelektual
- 3.3.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual
- 4.3.1 Mengidentifikasi dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia
- 4.3.2 Mengklasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI)
- 4.3.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami HAKI
- 2. Menerapkan HAKI dalam kehidupan sehari-hari
- 3. Mempresentasikan HAKI

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Pengertian hak atas kekayaan intelektual
- 2. Prinsip-prinsip hak atas kekayaan intelektual
- 3. Dasar hukum
- 4. hak kekayaan intelektual di Indonesia
- 5. Klasifikasi hak atas kekayaan intelektual (HaKI)

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh HAKI kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh HAKI kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa HAKI di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis HAKI kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang HAKI lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





**I. Penilaian Pembelajaran**

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.4 Menganalisis konsep desain/contoh dan kemasan produk barang/ jasa
- 4.4 Membuat desain/contoh dan kemasan produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.4.1 Memahami konsep desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 3.4.2 Memahami tujuan desain dan kemasan produk
- 3.4.3 Menerapkan jenis dan bentuk desain serta kemasan produk
- 3.4.4 Menganalisis konsep desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 4.4.1 Memilih desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa
- 4.4.2 menyusun alat dan bahan dalam pembuatan desain dan kemasan produk
- 4.4.3 Membuat desain/ccontoh dan kemasan produk barang/jasa sesuai standar SNI
- 4.4.4 Mempersentasikan hasil desain dan kemasan produk barang/jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami Desain kemasan produk barang dan jasa
2. Menerapkan Desain kemasan produk barang dan jasa
3. Membuat Desain kemasan produk barang dan jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

1. Bentuk-bentuk konsep desain dan kemasan produk
2. Tujuan desain dan kemasan produk
3. Jenis dan bentuk desain dan kemasan
4. Standar desain dan kemasan produk yang berlaku (SNI)

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

1. Pendekatan  
Student Active Learning
2. Strategi  
Discovery Learning
3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran





2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh Desain kemasan produk barang dan jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh Desain kemasan produk barang dan jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
    - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
    - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
  - b. Pertemuan 2
    - 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh peluang usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
    - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang Desain kemasan produk barang dan jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
    - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
  - c. Pertemuan 3  
Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup  
Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam







### G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 14 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

3.5 Menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

4.5 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.5.1 Menguraikan tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 3.5.2 Menyimpulkan keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 4.5.1 Menyusun skema alur dan proses kerja suatu produk
- 4.5.2 Membuat alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 2. Menerapkan tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa
- 3. Membuat tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/ jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Tahapan-tahapan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Keunggulan dan kelemahan proses kerja pembuatan contoh
- 3. Produk
- 4. skema alur kerja
- 5. tujuan pembuatan alur kerja

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.





- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
  - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/ menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video





6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

#### H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

#### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.  
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 21 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.6 Menganalisis lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.6 Membuat lembar kerja/ gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.6.1 Menelaah lembar kerja contoh produk barang dan jasa
- 3.6.2 Menganalisis lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.5.3 Merancang lembar kerja contoh produk barang dan jasa
- 4.5.4 Mendesain lembar kerja /gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.5.5 Membuat lembar kerja/gambar kerja

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami proses lembar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Membuat proses lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan contoh produk barang/jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Konsep lembar/gambar kerja
- 2. Tujuan lembar/gambar kerja produk

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil





- pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP







8. Spidol

#### H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

#### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.7 Menganalisis biaya produksi contoh produk barang/jasa
- 4.7 Menghitung biaya produksi contoh produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.7.1 Menyusun komponen-komponen biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 3.7.2 Menganalisis biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 4.7.1 Menghitung biaya produksi suatu produk
- 4.7.2 Mempresentasikan hasil penyusunan biaya produksi suatu produk

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami konsep biaya produksi suatu produk barang dan jasa
- 2. Menghitung biaya suatu produk barang/jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Konsep biaya produksi
- 2. Tahapan proses produksi
- 3. Jenis-jenis biaya produksi
- 4. Metode penghitungan biaya produksi
- 5. Contoh penghitungan biaya produksi

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh biaya produksi contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis lembar kerja/gambar kerja untuk pembuatan prototype produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi biaya produksi contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.8 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.8 Membuat contoh produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.8.1 Mengurutkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 3.8.2 Menerapkan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 4.8.1 Membuat rangkaian kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.8.2 Menyusun jadwal kerja pembuatan contoh produk barang dan jasa
- 4.8.3 Membuat contoh produk sesuai standar SNI
- 4.8.4 Mendemonstrasikan contoh produk barang/jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa
- 2. Membuat proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. konsep tahapan produksi
- 2. sistem kerja pembuatan produk
- 3. tahapan pembuatan produk

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.





- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi biaya produksi contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol







## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

## I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.  
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.9 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 4.9 Menguji contoh produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.9.1 Menelaah pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 3.9.2 Menentukan pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa
- 4.9.1 Mendesain pengujian contoh produk barang/jasa
- 4.9.2 Menguji contoh produk barang/jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami pengujian kesesuaian fungsi contoh barang/jasa
- 2. Membuat pengujian kesesuaian fungsi contoh

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa
- 2. Arti dan tujuan pengujian contoh produk
- 3. Metode-metode pengujian contoh produk
- 4. Indikator pengujian

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol





## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

## I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.

NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu :14 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal
- 4.10 Membuat perencanaan produksi massal





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.10.1 Menyusun perencanaan Produksi massal
- 3.10.2 Menganalisis Perencanaan produksi massal
- 4.10.1 Menentukan perencanaan produksi massal
- 4.10.2 Membuat perencanaan sistematis produksi massal

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami konsep produk massal
- 2. Membuat contoh produk massal

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Aspek-aspek perencanaan usaha dan produksi
- 2. Tahapan produksi
- 3. Membuat rencana produksi massal

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan tentang produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan Tahap-tahap produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.





- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
  - 1) Guru membagikan slide/video beberapa produksi massal di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis produksi massal kemudian meminta peserta didik membuat narasi Tahap-tahap pengujian kesesuaian fungsi contoh produk barang/ jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3  
Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup  
Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi







### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/5	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu :16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **kompetensi keahlian**
- 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

- 3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal
- 4.11 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.11.1 Menelaah indikator keberhasilan tahapan produksi
- 3.11.2 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal
- 4.11.1 Menyusun indikator Keberhasilan tahapan produksi massal
- 4.1.12 Membuat indikator Keberhasilan tahapan produksi massal

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami indikator keberhasilan tahapan produksi massal
- 2. Membuat indikator Keberhasilan tahapan produksi massal

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Keberhasilan produksi massal
- 2. Indikator keberhasilan produksi massal

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh indikator keberhasilan tahapan produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan indikator keberhasilan tahapan produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
    - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.





- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
  - 1) Guru membagikan slide/video indikator keberhasilan tahapan produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis indikator keberhasilan tahapan produksi massal yang telah ditayangkan dan dibagikan kemudian meminta peserta didik upload hasilnya pada di google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
3. Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/5	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.12 Menerapkan proses produksi massal
- 4.12 Melakukan produksi massal





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.12.1. Mengklasifikasikan proses produksi massal
- 3.12.2. Mengurutkan proses produksi massal
- 3.12.3. Menerapkan proses produksi massal
- 4.12.1 Merancang produksi massal
- 4.12.2 Melakukan produksi massal

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Membuat alur produksi massal
- 2. Merancang produksi massal
- 3. Membuat produksi massal yang berkelanjutan

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Pengertian produksi massal
- 2. Klasifikasi produksi massal
- 3. Cara menerapkan proses produksi massal
- 4. Rancangan produksi massal
- 5. Tahapan produksi massal

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh proses dan membuat produksi massal mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan proses dan membuat produksi massal kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.





- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh proses dan membuat produksi massal di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/ menganalisis proses dan membuat produksi massal kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang peluang usaha lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telahdibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjtunya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

## **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol







## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

## I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.

NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.13 Menerapkan metoda perakitan produk barang/jasa
- 4.13 Melakukan perakitan produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.13.1 Mengemukakan metode perakitan produk barang/ jasa
- 3.13.2 Menerapkan metode perakitan produk barang/ jasa
- 4.13.1 Menyusun alat dan bahan
- 4.13.2 Melakukan kegiatan perakitan produk barang/jasa sesuai prosedur
- 4.13.3 Mendiskusikan metode perakitan produk barang / jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami metode perakitan produk barang/ jasa
- 2. Menerapkan metode perakitan produk barang/ jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Pengertian metode perakitan produk barang/jasa
- 2. Pengelompokkan alat dan bahan-bahan utama dan bahan pendukung alat bantu
- 3. Standar alat dan bahan yang digunakan

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan metode perakitan produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan metode perakitan produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.

- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.

b. Pertemuan 2

- 1) Guru membagikan slide/video beberapa metode perakitan produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
- 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang metode perakitan produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
- 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik

c. Pertemuan 3

Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik

3 Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





**I. Penilaian Pembelajaran**

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.14 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa
- 4.14 Melakukan pengujian fungsi produk barang/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.14.1 Menjabarkan Prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa
- 3.14.2 Menerapkan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa
- 3.14.3 Menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa
- 4.14.1 Melakukan pengujian fungsi produk barang/jasa berdasarkan contoh.
- 4.14.2 Mendemonstrasikan pengujian fungsi produk barang/ jasa berdasarkan tugas

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa
- 2. Melaksanakan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Pengertian prosedur pengujian. fungsi produk barang/ jasa
- 2. Cara Penerapan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa kemudian mengajukan





- pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis prosedur pengujian kesesuaian fungsi produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang Desain kemasan produk barang dan jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
- 3 Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP







8. Spidol

#### H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

#### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/4	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.15 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan
- 4.15 Melakukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk standar operasional





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.15.1 Menganalisis hasil produk dengan rancangan produk
- 3.15.2 Membandingkan hasil produksi dengan rancangan
- 3.15.3 Mengevaluasi kesesuaian hasil produk dengan rancangan
- 4.15.1 Menentukan pemeriksaan produk sesuai dengan kriteria kelayakan produk standar operasional
- 4.15.2 Melakukan pemeriksaan produk sesuai kriteria kelayakan produk standar operasional

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami hasil produk dan rancangan produk
- 2. Mampu melaksanakan quality control untuk produk yang dibuat
- 3. Memahami tentang SNI

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Standar produk SNI
- 2. Kriteria produk SNI

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan kesesuaian hasil produk dengan rancangan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan kesesuaian hasil produk dengan rancangan kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh kesesuaian hasil produk dengan rancangan di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis kesesuaian hasil produk dengan rancangan kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses kerja pembuatan contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telahdibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjtunya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

## **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

## **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewiarusahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/5	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.16 Memahami paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- 4.16 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.16.1 Membedakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- 3.16.2 Mengemukakan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- 4.16.1 Menyusun paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa
- 4.16.2 Mempresentasikan paparan deskriptif, naratif, argumentatif, atau persuasif tentang produk/jasa

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami ruang lingkup produk barang dan jasa
2. Membuat produk barang/jasa

## **D. Materi Pembelajaran**

Ruang lingkup produk barang/jasa

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

1. Pendekatan  
Student Active Learning
2. Strategi  
Discovery Learning
3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan ruang lingkup produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan lingkup produk barang/jasa kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video lingkup produk barang/jasa di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis lingkup produk barang/jasa kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang proses lingkup produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi







### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/5	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 32 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

3.17 Menentukan media promosi

4.17 Membuat media promosi berdasarkan segmentasi pasar





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.17.1 Mengklasifikasikan jenis – jenis media promosi
- 3.17.2 Memilih jenis jenis media promosi yang sesuai
- 3.17.3 menentukan strategi promosi berdasarkan segmentasi pasar
- 3.17.4 Menentukan media promosi yang efektif dan efisien
- 4.17.1 Merancang desain media promosi
- 4.17.2 Membuat media promosi yang efektif dan efisien

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami Media promosi
2. Membuat media promosi yang keren

## **D. Materi Pembelajaran**

1. Arti dan tujuan promosi
2. Segmentasi pasar
3. Jenis media dan bentuk promosi
4. Strategi promosi
5. Media-media promosi

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

1. Pendekatan  
Student Active Learning
2. Strategi  
Discovery Learning
3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan media promosi kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan media promosi kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





- berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa media promosi di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis media promosi kemudian meminta peserta didik membuat narasi media promosi lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
4.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
5.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
6.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/5	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 28 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.18 Menyeleksi strategi pemasaran
- 4.18 Melakukan pemasaran





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.18.1 Memilih beberapa alternatif strategi pemasaran
- 3.18.2 Menganalisis strategi pemasaran yang dipilih
- 4.18.1 Melakukan pemasaran melalui kegiatan promosi
- 4.18.2 Mempraktekkan pemasaran produk melalui on line

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami strategi pemasaran
- 2. Membuat pemasaran online dengan media sederhana

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Marketing mix
- 2. Marketing plan
- 3. Strategi pemasaran

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan strategi pemasaran kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan strategi pemasaran kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.





- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
  - 1) Guru membagikan slide/video strategi pemasaran di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis strategi pemasaran kemudian meminta peserta didik membuat narasi biaya produksi contoh produk barang/jasa lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3

Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi







### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/6	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 16 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

3.19 Menilai perkembangan usaha

4.19 Membuat bagan perkembangan usaha





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.19.1 Menganalisis kegiatan usaha
- 3.19.2 Menilai perkembangan usaha
- 4.19.1 Menyusun perkembangan usaha
- 4.19.2 Membuat laporan manajemen usaha

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami kegiatan usaha dan perkembangannya
- 2. Membuat laporan perkembangan usaha

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Manajemen usaha
- 2. Fungsi dan bidang manajemen usaha

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan manajemen usaha kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan manajemen usaha kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
    - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.





- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
  - 1) Guru membagikan slide/video manajemen usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis manajemen usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi manajemen usaha lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3

Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

### **G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### **H. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirusahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi





### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd

Elfin Permana, S.Pd.

Ade Darusman, S.Pd.

NIP.197502142000032001

NIP 197511052006041006

NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.

NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XII/6	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu :56 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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

- 3.20 Menentukan standard laporan keuangan
- 4.20 Membuat laporan keuangan





## **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.20.1 Menganalisis ratio keuangan
- 3.20.2 Menyusun laporan keuangan
- 4.20.1 Membuat pencatatan transaksi keuangan
- 4.20.2 Membuat neraca, laporan laba-rugi, dan perubahan modal

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat:

- 1. Memahami Analisa ratio keuangan
- 2. Membuat dan menyusun laporan keuangan

## **D. Materi Pembelajaran**

- 1. Laporan keuangan
- 2. Arti dan tujuan laporan keuangan
- 3. jenis dan bentuk laporan keuangan
- 4. Metode penghitungan laporan keuangan
- 5. Analisis laporan keuangan

## **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

## **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan tentang laporan keuangan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
    - 2) Guru membagikan slide/tayangan laporan keuangan kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
    - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk





berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.

- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.

b. Pertemuan 2

- 1) Guru membagikan slide/video laporan keuangan di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
- 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis laporan keuangan kemudian meminta peserta didik membuat narasi laporan keuangan di upload hasilnya pada google classroom.
- 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telahdibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik

c. Pertemuan 3

Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik

3. Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjtunya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

## G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

## H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewiarusahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi







### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020  
Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd      Elfin Permana, S.Pd.      Ade Darusman, S.Pd.  
NIP.197502142000032001    NIP 197511052006041006    NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 7 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **kompetensi keahlian**
- 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**

- 3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
- 4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

### **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

#### **IPK Pengetahuan**

- 3.1.1 Memahami tentang wirausaha dan kewirausahaan
- 3.1.2 Mengidentifikasi sikap dan perilaku wirausaha
- 3.1.3 Memahami karakteristik wirausaha
- 3.1.4 Mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan wirausaha
- 3.1.5 Mengidentifikasi perilaku wirausaha

#### **IPK Keterampilan**

- 4.1.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami sikap dan perilaku wirausaha
2. Memahami sikap prestatif
3. Memahami keberhasilan dan kegagalan wirausaha
4. Melakukan sikap dan perilaku wirausaha diberbagai situasi dan kondisi, dengan percaya diri
5. Melakukan sikap prestatif di berbagai kegiatan
6. Membedakan keberhasilan dan kegagalan usaha

### **D. Materi Pembelajaran**

Sikap dan perilaku wirausaha

### **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

1. Pendekatan  
Student Active Learning
2. Strategi  
Discovery Learning
3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi





## **F. Kegiatan Pembelajaran**

### 1. Pendahuluan

Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran

### 2. Kegiatan inti

#### a. Pertemuan 1

- 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang gagal kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.
- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh wirausaha yang berhasil kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
- 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
- 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.

#### b. Pertemuan 2

- 1) Guru membagikan slide/video wawancara dengan beberapa wirausahawan kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
- 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis faktor keberhasilan dan kegagalan dari video wawancara yang telah ditayangkan dan dibagikan kemudian meminta peserta didik upload hasilnya pada di google classroom.
- 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik

### 3. Penutup

Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam





### G. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video
6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

### H. Sumber Belajar

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

### I. Penilaian Pembelajaran

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.  
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kota Sukabumi	
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan	
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian	
Kelas/Semester : XI/3	Tahun Pelajaran : 2020/2021	Alokasi Waktu : 14 JP

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### Kompetensi Inti

##### 1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Kompetensi keahlian** 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.

##### 2. Keterampilan

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Kompetensi keahlian**
- 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**

- 3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa

### **B. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Memahami analisis SWOT
- 3.2.2 Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3.2.3 Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4.2.1 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 4.2.2 mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

### **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah berdiskusi dan menggali informasi peserta didik diharapkan dapat :

- 1. Memahami analisis SWOT
- 2. Menerapkan metode analisis peluang usaha secara sederhana
- 3. Menganalisis peluang usaha dari suatu produk barang/jasa
- 4. Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
- 5. Mempresentasikan hasil analisis peluang usaha

### **D. Materi Pembelajaran**

Peluang Usaha

### **E. Pendekatan, Strategi dan Metode**

- 1. Pendekatan  
Student Active Learning
- 2. Strategi  
Discovery Learning
- 3. Metode  
Ceramah, Tanya-jawab, diskusi, pengamatan, dan observasi

### **F. Kegiatan Pembelajaran**

- 1. Pendahuluan  
Mengkondisikan kelas virtual, memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, kemudian melakukan presensi dan melakukan apersepsi pembelajaran
- 2. Kegiatan inti
  - a. Pertemuan 1
    - 1) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik.





- 2) Guru membagikan slide/tayangan contoh peluang usaha kemudian mengajukan pertanyaan hasil pengamatan pada slide/tayangan pertama dan slide/tayangan kedua.
  - 3) Guru mengarahkan peserta didik membaca dan menelaah isi bahan ajar, kemudian membimbing peserta didik untuk berdiskusi baik berkelompok atau bersama-sama dengan penuh rasa ingin tahu, proaktif dan percaya diri.
  - 4) Guru mempersilakan peserta didik mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain.
  - 5) Guru membagikan tugas melalui link google form untuk dikerjakan peserta didik.
- b. Pertemuan 2
- 1) Guru membagikan slide/video beberapa contoh peluang usaha di lingkungan sekitar kemudian mengajukan pertanyaan terkait pengamatan peserta didik
  - 2) Guru mempersilakan peserta didik mengidentifikasi/menganalisis peluang usaha kemudian meminta peserta didik membuat narasi tentang peluang usaha lalu di upload hasilnya pada google classroom.
  - 3) Guru menunjuk peserta didik untuk mempresentasikan hasil karya/praktikum yang telah dibuatnya menggunakan media Zoom atau Google Meet Kemudian membagikan link kepada peserta didik
- c. Pertemuan 3
- Berdiskusi dan melakukan pembahasan berkaitan dengan tugas-tugas yang sudah di upload dengan peserta didik
3. Penutup
- Mengarahkan PD untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan remedial dan pengayaan, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

#### **J. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran**

Alat dan Media Pembelajaran

1. Google classroom
2. Google meet/zoom
3. Googe form
4. Whatsapp
5. Video







6. Slide powerpoint
7. Laptop/HP
8. Spidol

**K. Sumber Belajar**

1. Buku paket/modul/bahan ajar produk kreatif dan kewirausahaan
2. Youtube.com
3. Laman yang berhubungan dengan materi

**L. Penilaian Pembelajaran**

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	Pengamatan aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran	Rubrik penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes online (google form)	Soal
3.	Keterampilan	Penugasan Lembar Kerja Peserta didik	Rubik penilaian keterampilan

Sukabumi, Juli 2020

Team Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Sukma Varidawati, S.Pd  
NIP.197502142000032001

Elfin Permana, S.Pd.  
NIP 197511052006041006

Ade Darusman, S.Pd.  
NUPTK

Kepala SMK Negeri 1 Kota Sukabumi

Dadang Hernawan, S.Pd., M.M.  
NIP 19640628 198803 1010





## **KOMPETENSI KEAHLIAN :**

- 1. Teknik Kontruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan**
- 2. Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan**
- 3. Teknik Geomatika**
- 4. Teknik Elektronika Industri**
- 5. Teknik Instalasi Tenaga Listrik**
- 6. Teknik Otomasi Industri**
- 7. Teknik Pemesinan**
- 8. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif**
- 9. Produksi dan Siaran Program Televisi**
- 10. Produksi Film**

**"STEKMENSI** *lembah berkah mendidik dengan hati dan teknologi"*