



PANDUAN KEGIATAN KOKURIKULER

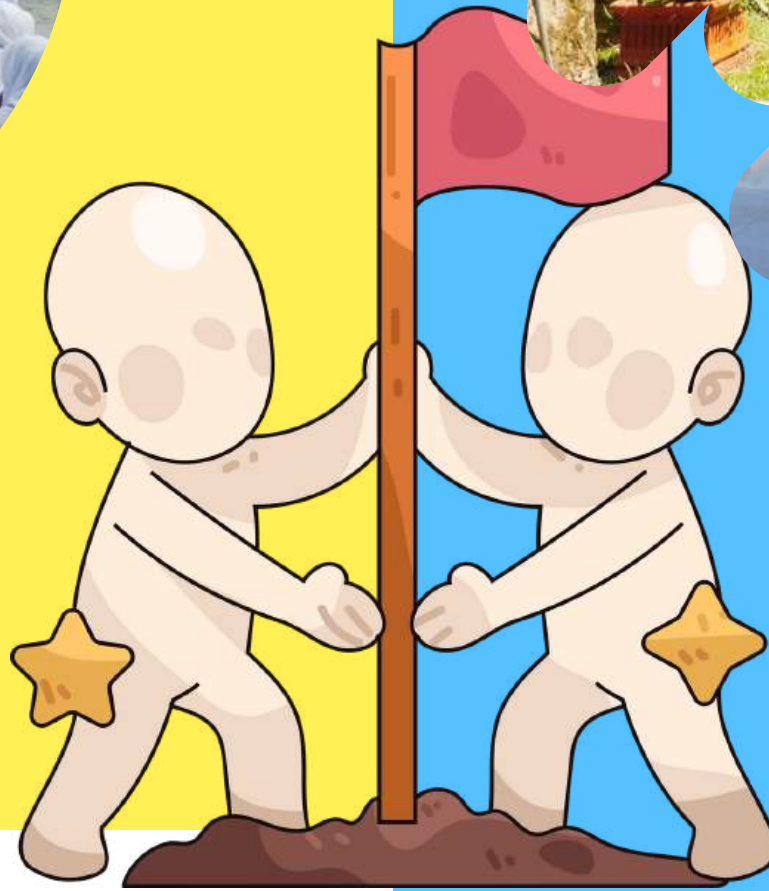
Tema Hidup Hemat dan Produktif

SMKN 1 Ranah Pesisir



Jenis Kokurikuler

WIRAUSAHA



Tujuan, Alur, dan Target Pencapaian Proyek



Wirausaha adalah sebuah aktivitas untuk berbisnis maupun usaha mandiri. Kemandirian dalam berwirausaha diperoleh seseorang dari proses penetapan tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan dalam berwirausaha harus memiliki karakter pemimpin yang mandiri dan bertanggung jawab terhadap berbagai pihak, antara lain tanggung jawab terhadap lingkungan, tanggung jawab terhadap pelanggan, tanggung jawab terhadap tenaga kerja, dan tanggung jawab terhadap sosial. Sehingga wirausaha juga diharapkan untuk dapat memberikan dampak yang berkesinambungan terhadap pihak-pihak tersebut.

Dengan mengangkat tema **Kewirausahaan** dan mengacu kepada dimensi Profil Pelajar Pancasila, Proyek “Wirausaha Yang Berkarakter” ini bertujuan sebagai pendidikan awal siswa terhadap proses dan tahapan dalam berwirausaha. Selain itu Proyek ini bertujuan membentuk siswa agar memiliki karakter wirausahawan yang bertanggungjawab dan mandiri.

Tahapan dalam Proyek Wirausaha disusun melalui **Konsep Proses Berfikir Proyek Wirausaha**, yaitu pengenalan - kontekstualisasi - tahap aksi - refleksi dan tindak lanjut. Masing-masing tahapan akan dijelaskan ke dalam alur dan tahapan pada Proyek Wirausaha Yang Berkarakter.

Salah satu tujuan yang ditetapkan dalam **Proyek** adalah dengan memberikan pembelajaran lapangan dan melakukan aksi nyata dalam menjawab tema masing-masing oleh karena itu dalam pelaksanaan proyek tema kewirausahaan peserta didik diharap aktif dan partisipatif dalam proses belajarnya. Diperlukan kolaborasi dengan pihak lain untuk bisa turut mendukung berhasilnya proyek “Wirausaha Yang Berkarakter”.

Makna **Wirausaha Yang Berkarakter** dalam proyek ini adalah menjadi sosok wirausahawan yang memiliki jiwa kemandirian dan bertanggung jawab sehingga mampu memberikan solusi terhadap permasalahan di masyarakat dengan membawa nilai ekonomi dalam bisnisnya. Kategori Wirausaha Yang berkarakter bisa menjadi solusi terhadap salah satu kategori isu : **Lingkungan, Pendidikan, Transportasi, Pariwisata, Gaya Hidup, Kesehatan, Makanan, dan Umum**.

Melalui proyek ini, peserta didik diharapkan telah mengembangkan dan mencapai secara spesifik tiga dimensi Profil Pelajar Pancasila, yakni **Mandiri, Kreatif dan Bergotong Royong**.

Hal Yang Perlu Diperhatikan Sebelum Memulai Proyek

- Komitmen seluruh warga sekolah untuk melaksanakan Proyek Tema Kewirausahaan.

Apakah sekolah memiliki jaringan wirausaha yang dapat berkontribusi ke dalam program? Kolaborasi dengan berbagai pihak untuk implementasi proyek ini menjadi penting

- Apakah sekolah memiliki sarana dan prasarana yang siap untuk melaksanakan Proyek Wirausaha Yang Berkarakter?
- Apakah peserta didik memiliki sarana dan prasarana yang mencukupi untuk mengikuti Proyek Wirausaha Yang Berkarakter?
- Sekolah harus menyadari bahwa pendekatan yang dilakukan untuk membangun usaha dalam Proyek ini berasal dari Permasalahan — Solusi (Tanggung Jawab) — Peluang Bisnis — Berkesinambungan Untuk Masyarakat

Konsep Proses Berfikir Proyek Wirausaha



Pengenalan

Pengenalan dibutuhkan dalam konsep proses berfikir proyek wirausaha dengan memberikan pemahaman peserta didik tentang karakter berwirausaha. Unsur yang bisa melibatkan dalam pengenalan adalah empati, yaitu identifikasi pengalaman wirausahawan dengan cara memahami perasaan, pikiran, dan tindakan yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan.



Kontekstualisasi

Kontekstualisasi dalam konsep berpikir proyek wirausaha adalah mengembangkan pola pikir peserta didik dalam menyimpulkan permasalahan di sekitarnya. Sehingga dapat memberikan solusi yang bernilai ekonomi. Wawasan tentang kebutuhan konsumen dan lingkungan menjadi pertimbangan penting dalam proses ini.



Tahap Aksi

Tahap Aksi adalah proses menghasilkan ide Bisnis yang didasarkan dari Pengenalan dan Kontekstualisasi sehingga tercipta inovasi. Dalam proses Tahap Aksi unsur mengkolaborasikan berbagai sudut pandang yang berbeda menjadi penting. Karena dengan kesepakatan, ide Bisnis bisa dijalankan secara optimal menjadi produk awal atau sebuah *prototype*.



Refleksi

Dalam Proses Refleksi, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menilai *prototype* yang sudah dibuat. Keragaman karya menghasilkan pandangan yang beragam dari anggota kelompok. Dalam proses ini, peserta didik dapat mencoba dan memperbaiki berbagai kekurangan dan kelebihan dari ide yang sudah disampaikan.



Tindak lanjut

Dalam proses Tindak Lanjut, Wawasan terhadap produk yang sudah diciptakan perlu untuk dinilai kelayakan atau kuantitas kualitas ataupun penerimaan konsumen terhadap produk tersebut. Dengan memiliki Wawasan tersebut, produk dapat diperbaiki atau mendapatkan ide baru atas proses Tindak lanjut tersebut.

Dengan berpegang pada **Konsep Proses Berfikir Dalam Proyek Wirausaha** tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik adalah :

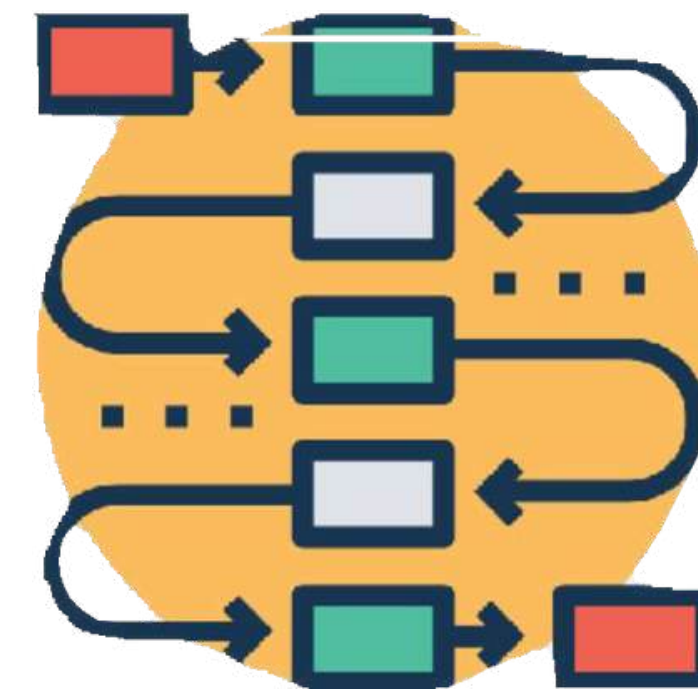
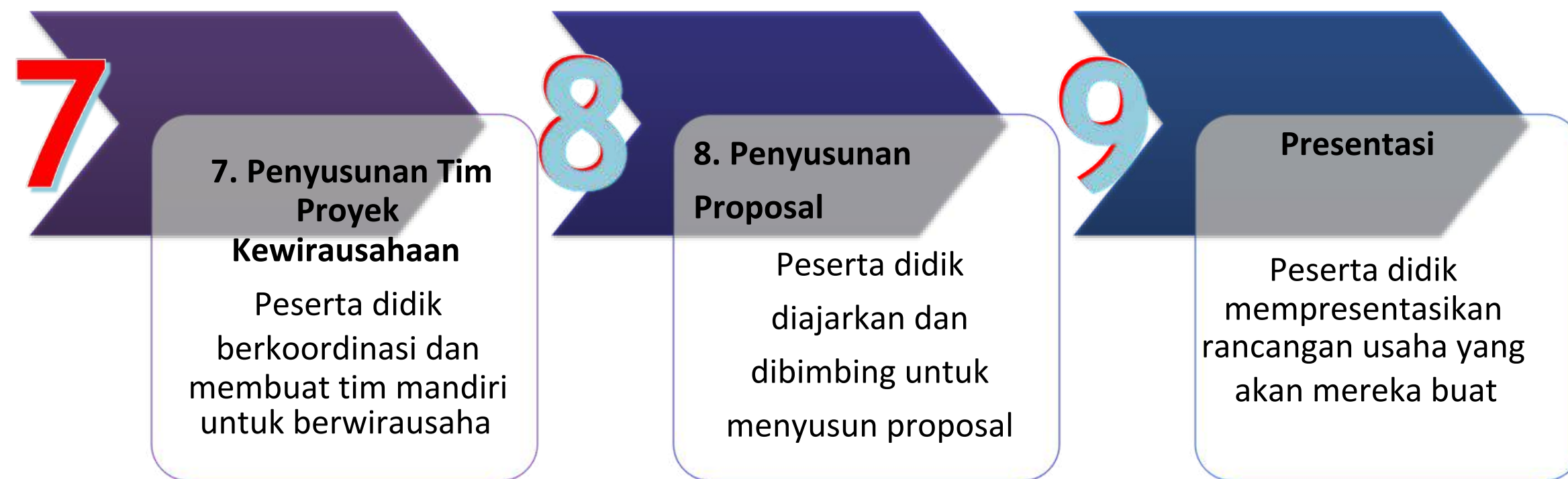
- Memperkenalkan konsep inovasi bisnis berbasis sudut pandang pelanggan
- Memberikan perangkat aplikatif untuk melahirkan inovasi dalam dunia bisnis
- Mengajarkan teknik menggali wawasan (*insight*) terdapat dari pelanggan
- Mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif
- Melatih kolaborasi dalam kelompok
- Menggunakan konsep bermain untuk memecahkan solusi dan menciptakan inovasi
- Memotivasi untuk segera memulainya, tidak takut akan kesalahan, kemandirian dalam berusaha dan terbuka untuk segala kemungkinan yang ada

Tahapan Dalam Proyek Wirausaha

A. Tahap Pengenalan // Membangun kesadaran dan wawasan peserta didik terhadap pentingnya wirausaha

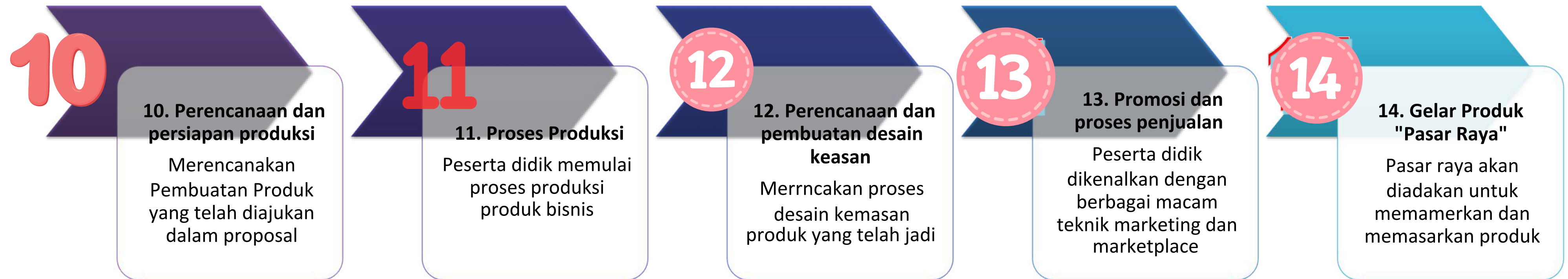


B. Tahap Kontekstualisasi// Mengkontekstualisasi peluang dan permasalahan dalam sebuah rencana usaha

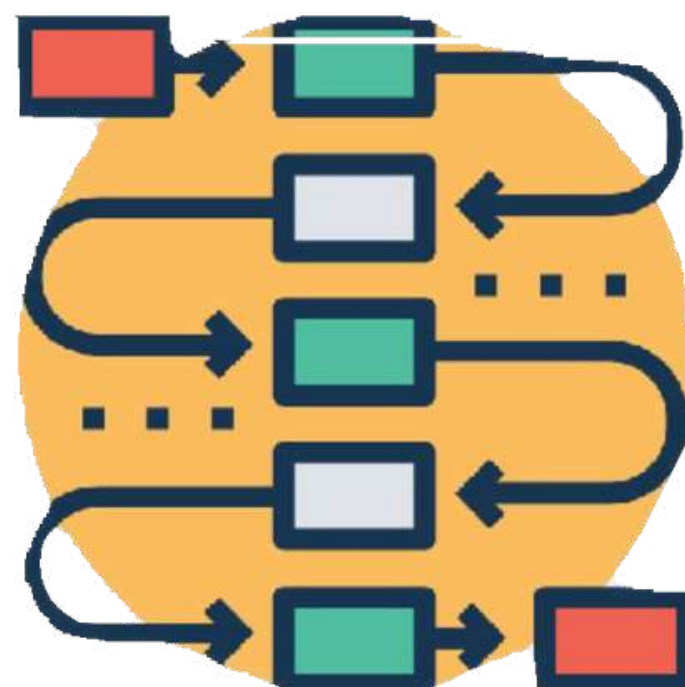


Tahapan Dalam Proyek Wirausaha

C. Tahap Aksi // Menyusun produk dari hasil ide dan pelaksanaan



D. Tahap Refleksi Dan Tindak Lanjut // Proses berbagi karya ide bisnis, evaluasi dan refleksi



15

**15. Pengumpulan dan
pelaporan
dokumentasi Karya**

Peserta didik
mengumpulkan lembar
kerja dan berkas
pendukung lainnya

Referensi // Perkembangan Sub-elemen Antarfase

Mandiri



Belum Berkembang

Mulai Berkembang

Berkembang Sesuai Harapan

Sangat Berkembang

Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi

Memahami konsep bertumbuh dalam dirinya serta memiliki harapan atas perkembangan yang baik.	Memahami konsep bertumbuh dalam dirinya serta memiliki harapan atas perkembangan yang baik, kemudian menyadari alasan (<i>why factor</i>) dalam setiap tindakan yang dilaksanakan.	Memahami konsep bertumbuh dalam dirinya serta memiliki harapan atas perkembangan yang baik, kemudian menyadari alasan (<i>why factor</i>) dalam setiap tindakan yang dilaksanakan. Kemudian mampu merencanakan cara-cara yang dibutuhkan untuk perkembangan didalam dirinya.	Memahami konsep bertumbuh dalam dirinya serta memiliki harapan atas perkembangan yang baik, kemudian menyadari alasan (<i>why factor</i>) dalam setiap tindakan yang dilaksanakan. Kemudian mampu merencanakan dan melakukan tindakan yang dibutuhkan untuk perkembangan didalam dirinya.
---	--	--	---

Regulasi Diri, pengendalian diri untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu

Mampu Mengelola regulasi emosi, penetapan tujuan dalam aktivitas yang dijalankan.	Mampu Mengelola regulasi emosi, penetapan tujuan dalam aktivitas yang dijalankan serta memiliki rencana kedepan untuk pengembangan diri.	Mampu Mengelola regulasi emosi, penetapan tujuan dalam aktivitas yang dijalankan serta memiliki rencana kedepan untuk pengembangan diri dan melaksanakan tindakan atas rencana yang telah dibuat.	Mampu Mengelola regulasi emosi, penetapan tujuan dalam aktivitas yang dijalankan serta memiliki rencana kedepan untuk pengembangan diri dan melaksanakan tindakan. Memiliki kepercayaan diri dan disiplin yang baik.
---	--	---	--

Referensi // Perkembangan Sub-elemen Antarfase

Kreatif



Belum Berkembang

Mulai Berkembang

Berkembang Sesuai Harapan

Sangat Berkembang

Menghasilkan gagasan yang orisinal

Memiliki gagasan untuk dikembangkan dan membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

Dapat menghubungkan gagasan yang dimiliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

Dapat berproses untuk menciptakan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran, perasaannya, dan menilai gagasannya serta mempertimbangkan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan.

Dapat menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran, perasaannya, dan menilai gagasannya serta mempertimbangkan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan dalam bentuk aksi nyata dalam proyek wirausaha.

Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan.

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam bentuk karya dan tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi masyarakat umum.

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran perasaannya dalam bentuk karya dan tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi masyarakat umum dengan menggunakan berbagai perspektif.

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam bentuk karya dan tindakan serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif dalam bentuk proposal rancang karya wirausaha.

Memiliki keluwesan berfikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan

Berupaya mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambil tidak berhasil berdasarkan identifikasi terhadap situasi

Menghasilkan solusi alternatif dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan

Menghasilkan solusi alternatif dan bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.

Menghasilkan solusi alternatif dan bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi dalam aksi nyata pelaksanaan program wirausaha.

Referensi // Perkembangan Sub-elemen Antarfase

Bergotong Royong



Belum Berkembang

Mulai Berkembang

Berkembang Sesuai Harapan

Sangat Berkembang

Kolaborasi

Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar masyarakat (sekolah dan rumah).

Menyelaraskan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan kerjasama untuk mencapai tujuan kegiatan dan mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar serta memberi semangat kepada orang lain untuk bekerja efektif dan mencapai tujuan bersama.

Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan.

Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama secara mandiri sesuai dengan target yang sudah ditentukan.

Kepedulian

Memiliki wawasan terhadap dampak dan hasil yang akan didapatkan dengan mempertimbangkan isu yang ada disekelilingnya.

Memiliki wawasan terhadap dampak dan hasil yang akan didapatkan dengan mempertimbangkan isu yang ada disekelilingnya serta mengembangkan rencana untuk dampak yang lebih baik.

Memiliki wawasan terhadap dampak dan hasil yang akan didapatkan dengan mempertimbangkan isu yang ada disekelilingnya serta mengembangkan rencana untuk dampak yang lebih baik, dalam hal ini kemudian melakukan tindakan awal dengan mencari masukan dari pihak luar.

Memiliki wawasan terhadap dampak dan hasil yang akan didapatkan dengan mempertimbangkan isu yang ada disekelilingnya serta mengembangkan rencana untuk dampak yang lebih baik, dalam hal ini kemudian melakukan tindakan awal dengan mencari masukan dari pihak luar, disertai evaluasi terhadap tindakan yang akan dilakukan.

Berbagi

Sadar terhadap lingkungan yang akan mendapatkan pengaruh terhadap rencana yang dilakukan.

Sadar terhadap lingkungan yang akan mendapatkan pengaruh terhadap rencana yang dilakukan, kemudian memberikan tindakan atas tanggapan yang diberikan masyarakat.

Sadar terhadap lingkungan yang akan mendapatkan pengaruh terhadap rencana yang dilakukan, kemudian memberikan tindakan atas tanggapan yang diberikan masyarakat. Dengan mempertimbangkan perspektif dari berbagai sudut.

Sadar terhadap lingkungan yang akan mendapatkan pengaruh terhadap rencana yang dilakukan, kemudian memberikan tindakan atas tanggapan yang diberikan masyarakat. Dengan mempertimbangkan perspektif dari berbagai sudut dan berorientasi pada keberlanjutan dari kegiatan.

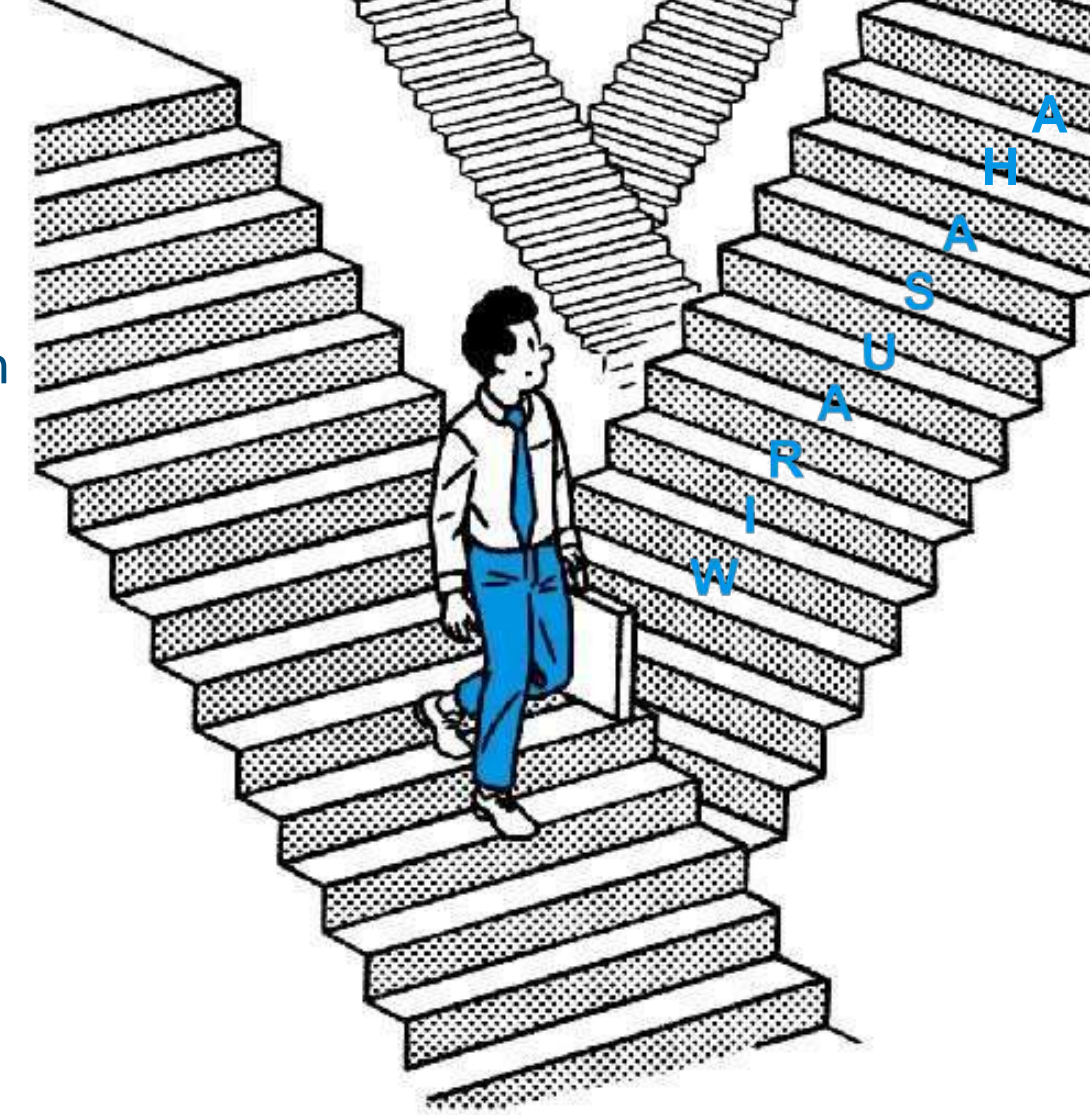
Relevansi projek ini bagi sekolah dan semua guru mata pelajaran

Rasio jumlah wirausahawan di Indonesia pada tahun 2022 dari data BPS (Badan Pusat Statistik), baru mencapai 2 persen dari total populasi penduduk di Indonesia. Kebutuhan ideal yang diharapkan adalah rasio wirausahawan yang perlu dicapai adalah 4 persen. Rendahnya tingkat kesadaran bahwa menjadi wirausaha cukup penting bagi perkembangan sebuah negara karena tidak memiliki cukup literasi dan pengetahuan sejak dini. Wirausaha ialah seseorang yang melakukan aktivitas dengan pandai atau berbakat untuk mengenalkan dan mengembangkan sebuah produk baru kepada konsumen. Pentingnya wirausaha bagi generasi muda karena generasi muda adalah penerus untuk menciptakan lapangan pekerjaan bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat luas.

Peran wirausaha penting bagi generasi muda, karena generasi muda adalah penerus untuk menjawab permasalahan di kondisi sosial dengan solusi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan berkembangnya jumlah populasi di Indonesia, kecenderungan untuk meningkatnya tingkat pengangguran di Indonesia bisa terjadi. Sehingga peran generasi penerus untuk menciptakan tidak hanya lapangan pekerjaan, tetapi menjadi solusi sosial bagi masyarakat secara luas.

Indonesia dipandang sebagai potensi terringgi sebagai pasar bagi dunia industri. Tetapi hali ini masih belum berimbang dengan tingkat produksi dalam negeri, untuk memenuhi kebutuhan dalam maupun luar negeri. Oleh karena itu banyak peluang bagi para Pemuda Indoneisa untuk membuka lapangan pekerjaan dan mengembangkannya sebagai wirausahawan.

Pertumbuhan wirausahawan harus didukung oleh lembaga pendidikan, termasuk sekolah. Karena sekolah penting untuk para Pemuda untuk mendapatkan modal untuk mejadi wirausahawan yang maju. Peran sekolah dapat membantu untuk mendorong pertumbuhan kewirausahawan. Oleh karena itu sekolah merupakan lembaga pendidikan yang sangat strategis untuk memfasilitasi pembentukan atau internalisasi nilai-nilai, sikap, pola pikir dan kemampuan untuk menjadi wirausahawan yang bertanggung jawab.





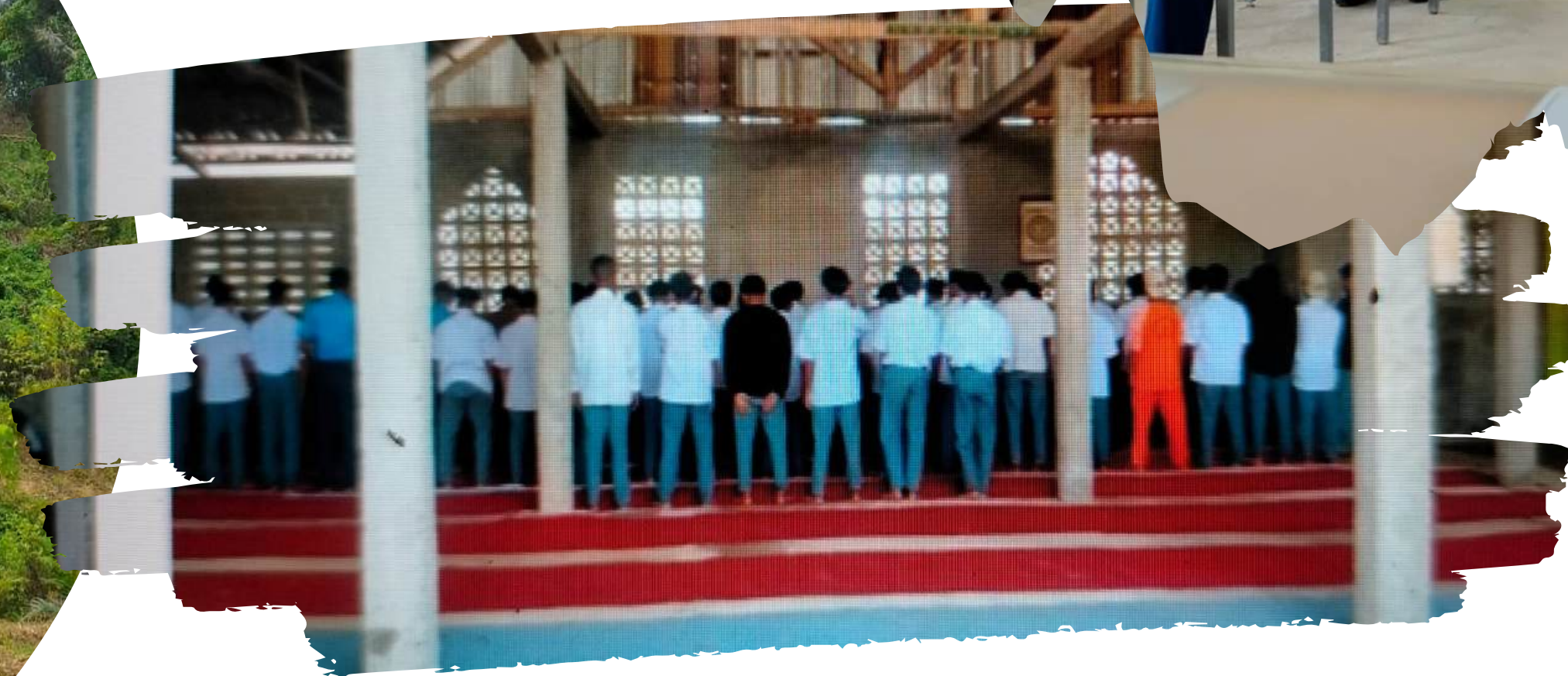
Cara Penggunaan Perangkat Ajar Projek ini

Perangkat ajar (toolkit) ini dirancang untuk membantu guru SMA (Fase E) yang berada di sekolah dan kenal dengan metode pembelajaran luring untuk melaksanakan kegiatan ko-kulikuler yang mengusung **Tema Kewirausahaan**. Di dalam perangkat ajar untuk projek **“Wirausaha Yang Bertanggung Jawab”** ini ada 17 (Tujuh belas) aktivitas yang saling berkaitan. Penyusun menyarankan agar projek ini dilakukan pada semester pertama kelas X (sepuluh) dikarenakan aktivitas yang disusun cukup matang untuk dijalankan oleh siswa pada usia tersebut.

Total alokasi untuk kegiatan ko-kulikuler Adalah 180 JP. Dalam Projek Wirausaha Yang Berkarakter dapat dilakukan pertengahan semester dengan sistem blok, dengan total waktu yang diberikan sebanyak 28 JP (per JP 45 menit). Waktu yang direkomendasikan untuk pelaksanaan projek ini adalah 1,5 minggu. Sehingga sisa alokasi waktu dapat digunakan pengembangannya secara mandiri oleh masing-masing sekolah.

Karena kondisi setiap sekolah berbeda-beda. Guru dapat meninjau ulang masing-masing fase dalam perangkat ajar ini dan menyesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas dari Sekolah. Kebebasan dan kewenangan untuk menyesuaikan jumlah aktivitas, alokasi waktu per aktivitas menjadi milik Guru dan Kepala Sekolah.





WIRAUSAHA YANG BERKARAKTER

[illegible]

1.

Apa itu wirausaha



Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Proyektor, Laptop, Buku Catatan, Alat Tulis	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	--	----------------------------

Persiapan

1. Guru memberikan gambaran tentang apa itu wira usaha berbagai sektor yang berhubungan dengan ekonomi
2. Jawab Pokok materi yang disampaikan adalah :
 - a. Pengalaman mulai berwiraswasta
 - b. Alasan kenapa memilih bisnis tersebut
 - c. Bagaimana permasalahan dan peluang yang timbul dari bisnis tersebut
 - d. Karakter Wirausahawan
 - e. Dampak COVID 19 terhadap perekonomian
 - f. Memotivasi peserta didik

Pelaksanaan

1. Guru membuat dokumen jurnal belajar siswa
2. Guru memfasilitasi sebagai Moderator dan Pewara Acara.
3. Peserta didik mendengarkan dan secara aktif didorong untuk aktif menggali informasi dari narasumber.
4. Peserta didik diberikan tugas dengan mencatat rangkuman informasi yang telah disampaikan narasumber selama acara berlangsung
5. Peserta didik mengumpulkan bukti pembelajaran dengan menggunakan panduan jurnal belajar siswa dari guru.

Tugas:

Peserta didik membuat ringkasan pembicara tamu berisi pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari selama sesi pembicara tamu.

2.n

Orasi “Jika Aku Menjadi?”



Deskripsi

Seorangwirausahawan harus memiliki karakter yang visioner. Dalam menumbuhkan karakter tersebut, peserta didik diberikankesempatannya untuk menyusun visi dan misinya ketika berkeinginan menjadi seorang pengusaha. Dengandiberikan tenggat waktu, peserta didik dituntut untuk menuangkan visi dan misinya secara spontan sehingga diharapkanpeserta didik berani mengutarakan visi dan misinya serta memahami salah satu karakter wirausahawan.

Persiapan

1. Peserta didik diminta mempersiapkan alat tulis dan secarik kertas.
2. Guru mempersiapkan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik:
 - a. Jika kamu memiliki modal dan menjadi seorang wirausahawan, kamu ingin menjadi pengusaha apa?
 - b. Kalau kamu sudah menentukan menjadi pengusaha apa, maka apa visi dan misimu menjadi seorang pengusaha?

Pelaksanaan

1. Peserta didik diberikan pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru
2. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan tersebut di secarik kertas dengan tenggat waktu 15 menit
3. Guru meminta siswa maju ke depan berorasi tentang visi dan misinya ketika menjadi wirausahawan.
4. Guru memberikan refleksi singkat dan mengizinkan teman-temannya untuk bertanya.
5. Peserta didik diajak untuk meneriakkan “Aku ingin menjadi Pengusaha Aku pasti sukses!” Secara bersamaan.

Hasil karya dan Cara Berorasi di depan umum pada kegiatan ini bukan menjadi pokok pembelajaran, namun memperlihatkan kecapatan dan kemandiriannya dalam menentukan visi dan misinya sendiri untuk menjadi seorang wirausahawan.

3.

Bermain Peran “The Founder”

Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Lembar Pilihan, Alat Tulis, Buku	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	---	----------------------------

Deskripsi

“The Founder” dapat diartikan sebagai seorang penemu. Peserta didik akan diajak untuk bermain peran menjadi seseorang yang telah ditentukan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Tujuan dari permainan ini adalah belajar melihat peluang dan mengambil resiko.

Persiapan

1. Guru menjelaskan kepada peserta didik akan diajak bermain peran menjadi beberapa peran kelompok di masyarakat
2. Guru mengajak peserta didik mengatur ruangan kelas agar cukup luas untuk bermain peran.
3. Guru menyiapkan gulungan peran dengan bermacam macam peran di masyarakat
4. Peserta didik menyiapkan kertas dan alat tulis

Pelaksanaan

1. Peserta didik dijelaskan bahwa aturan permainan ini untuk menemukan ide baru dengan segala kondisi dan keterbatasan.
2. Seluruh Peserta didik diminta untuk mengambil undian yang berisikan peran mereka. Peran peran tersebut (dijelaskan di lampiran)
3. Setelah semua peserta didik mengetahui peran masing-masing, mereka diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 orang dengan peran yang berbeda.
4. Apabila kelompok sudah terbentuk, mereka diberikan waktu untuk menyusun ide usaha baru yang berhubungan dengan seluruh peran dalam kelompok.
5. Guru dapat memberikan pemantik berupa pertanyaan singkat yang harus bisa dijawab oleh kelompoknya berupa:
 - a. Siapa saja anggota kelompok kalian?
 - b. Ide usaha apa yang akan kelompok kalian buat?
 - c. apa nama usaha/bisnis yang kalian buat?
 - d. Mengapa kalian membuat bisnis ini?
 - e. Analisislah bisnis kalian dengan metode SWOT
 - f. bagaimana cara kalian membuat bisnis di kelompok kalian berhasil?
6. Peserta didik diminta untuk menyelesaikan rancangan usahanya dalam kurun waktu 160 menit
7. Masing-masing kelompok mempresentasikan karyanya di depan kelas untuk mendapatkan masukan dari kelompok lain

Permasalahan yang ada disekitar kita	Solusi terhadap permasalahan yang ada disekitar kita	Apa kelebihan nilai produk	Apa kelebihan bisnis kita yang tidak dimiliki pesaing	Siapa Saja yang akan menjadi konsumen kita
	Kunci bagaimana kita bisa meyakinkan konsumen		Apa kanal distribusi dan Pemasaran yang dibutuhkan	
Biaya apa Saja yang akan timbul didalam bisnis kita			Pemasukan dari mana yang akan kita terima ke bisnis kita	

4.

Membuat Infografis dalam Mading 2D

Berdasarkan Ide yang telah ditemukan

Deskripsi

Kegiatan membuat mading 2D Infografis ini mengajak setiap individu untuk menumbuhkan karakter “dapat bekerja dengan tim, berkreasi dan berinovasi” untuk menuangkan informasi dalam bentuk karya nyata. Hasil karya ini bukan menjadi pokok pembelajaran, namun memperlihatkan dan mensimulasikan bentuk-bentuk peran individu saat bekerja dalam timnya. Peserta didik dikenalkan dengan cara menuangkan informasi secara cepat dan kreatif dengan pola kerja yang terorganisasi dalam kelompoknya.

Persiapan

1. Gurumeminta Setiap tim yang telah menyusun ide bisnisnya untuk menuangkan ide tersebut ke dalam Infografis mading 2D
2. Peserta didik merancang dan diminta mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk keesokan harinya.

Pelaksanaan

1. Gurumemberikan bentuk dan contoh mading 2 dimensi yang simpel dan mudah.
2. Peserta didik diminta untuk membuat desain mading infografis beserta kebutuhan alat dan bahannya.
3. Peserta didik diminta membagi tugas kepada masing-masing orang dalam kelompoknya.
4. Peserta didik membuat mading 2D beserta narasinya yang digunakan untuk presentasi di keesokan harinya.
5. Setiap kelompok mengisi jurnal kegiatan siswa.

Mading yang dibuat dapat menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitarnya, peserta didik diizinkan berkreasi dalam membuat mading tersebut. Penilaian yang dilakukan oleh guru berkaitan dengan “Keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab”

Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Sterofoam, Cat, Kertas Warna, Spidol, Gambar print, Lem	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	--	----------------------------

Permasalahan	Solusi	Nilai Lebih Usaha	Potensi Usaha	Tanggung Jawab sosial
<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pengangguran di desa • Terdapat sumber daya alam yang melimpah di desa tetapi tidak dimanfaatkan. Contoh : Rotan • - 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kerajinan berdasarkan bahan baku yang tersedia • - • - • - 	<ul style="list-style-type: none"> • Kerajinan yang memiliki nilai seni yang baik - • - • - 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan masing masing rumah untuk memiliki dekorasi didalam rumahnya. • Menyediakan kerajinan untuk 100 keluarga di desa • - 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan Baku memiliki nilai eco-friendly • - - • -

5.

Gallery Walk: Presentasi hasil ide bisnis.

Persiapan

1. Guru mengajak peserta didik untuk mempersiapkan ruangan sehingga dapat digunakan selanjutnya ruang pameran.
2. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membagi tiap timnya menjadi "Presentator dan Observator"
 - a. Tugas Presentator adalah tetap berdiam di stan masing-masing untuk menjelaskan pertanyaan yang ditanyakan oleh observator dari kelompok lain
 - b. Tugas Observator adalah berkeliling ke area kelompok lain untuk bertanya seputar ide bisnis kelompok lainnya.

Pelaksanaan

1. Mengisil lembar refleksi untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang sudah dimiliki saat ini.

2. Guru membuat aturan untuk melakukan diskusi kelas :

1. Setiap hasil karya kelompok di tempatkan yang telah ditentukan, seperti berikut (contoh)

2. Kemudian $\frac{1}{2}$ (kelompok 1) dari anggota kelompok menjadi "Presentator" tetap ditempat untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain, sedangkan $\frac{1}{2}$ (kelompok 2) menjadi "Observator" dari anggota kelompok yang lain berputar seperti arah tanda panah untuk mengajukan pertanyaan pada kelompok tujuan.

3. Daftar pertanyaan :

- a. Bagaimana ide bisnis tersebut bisa berdampak baik bagi masyarakat?

- b. Menurut kelompok anda, seberapa besar keuntungan yang akan didapatkan?

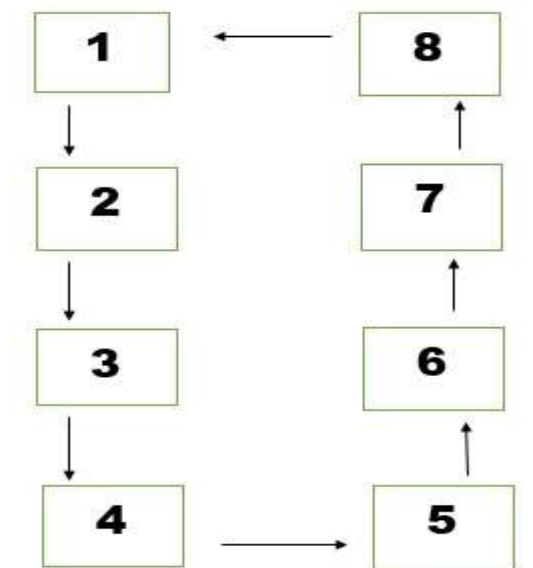
- c. Bagaimana ide bisnis ini dapat mengalahkan bisnis serupa yang sudah besar?

- d. Mengapa anda memilih bisnis ini?

- e. Apakah ada kelemahan dan kelebihan dari bisnis Anda? Jika ada kelemahannya, maka bagaimana kelompok anda mengatasinya?

- Setiap anggota kelompok mencatat pertanyaan dan jawaban yang diperoleh

- Setiap kelompok melakukan diskusi untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan



Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Sterofoam, Cat, Kertas Warna, Spidol, Gambar print, Lem	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	--	----------------------------

Tugas :

Buat kesimpulan (tentang apa saja) contoh dari kehidupan nyata disekitarmu tentang akibat/dampak pandemi di bidang ekonomi dengan mengisi **JURNAL**

Nama : Kelas : Nama Kelompok :	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya dapat memahami Ide bisnis Kelompok lain dengan sangat baik				
Dari Ide Kelompok lain, saya mendapatkan banyak ide baru untuk memulai usaha yang baru				
Saya memahami makna Wirausahawan yang Berkarakter				
Hal yang sudah Saya ketahui tentang Kewirausahaan	Hal yang ingin Saya pelajari tentang Kewirausahaan			

6.

Diskusi Panel Meja Bundar

Persiapan

1. Siswa duduk dalam kelompok
2. Guru mempersiapkan link materi untuk di share ke siswa

Pelaksanaan

1. Siswa memahami materi dari link yang diberikan
2. Siswa melakukan diskusi kelompok tentang isu ekonomi selama pandemic dan menentukan solusinya
 - a. Isu yang terjadi selama pandemic :
 - b. Kelangkaan barang yang menimbulkan terjadinya panic buying
 - c. Adanya restrukturisasi kredit
 - d. Permasalahan refund tiket di dunia transportasi
 - e. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya secara bergantian
 - f. Setiap siswa mencatat hasil diskusi dalam JURNAL

Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Laptop, Projector, Buku, Alat tulis	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	---	----------------------------

Persiapkan dua kelompok pro dan kontra untuk memancing diskusi dengan siswa, Guru menjadi moderator dalam diskusi tersebut.

7.

Penyusunan tim Kerja Proyek

Pelaksanaan

1. Peserta didik diminta rapat dalam satu kelas untuk menyusun tim dalam pembuatan tim kerja proyek bisnis
2. Guru dapat menjadi fasilitator dalam pembagian tugas tim kerja proyek
3. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyusun tim panitia dalam proyek kewirausahaan dengan bimbingan fasilitator terdiri atas:
(ketua tim - sekretaris - bendahara - tim persiapan (mengenal potensi daerah dan mengumpulkan data untuk proposal) - tim penyusun proposal - tim aksi - tim IT - tim penyusun laporan).

Waktu: 90 , 2 JP	Peralatan: Projector, Buku, Alat tulis	Peran Guru: Fasilitator
------------------------	--	----------------------------

Pembagian Banyaknya anggota tiap divisi dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas masing-masing (ketua tim - sekretaris - bendahara - tim persiapan (mengenal potensi daerah dan mengumpulkan data untuk proposal) - tim penyusun proposal - tim aksi - tim IT - tim penyusun laporan).

8.

Penyusunan Proposal Bisnis



Pelaksanaan

1. Peserta didik secara kelompok mulai menyusun Proposal Bisnis
2. Peserta didik dapat membuat proposal bisnis sesuai *template* yang sudah disediakan
3. Peserta didik dapat mengkreasikan bentuk dan desain proposal sesuai dengan kreativitas mereka
4. Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik dalam proses penyusunan Proposal Bisnis

Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Laptop, Projector, Buku, Alat tulis	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	---	----------------------------

9.

Presentasi Bisnis: Eksplorasi hasil



Pelaksanaan

1. Guru mempersiapkan tempat untuk kegiatan
2. Siswa mempersiapkan materi/proposal yang akan dipresentasikan
3. Siswa duduk dalam kelompok masing-masing
4. Siswa melakukan diskusi kelas dengan aturan :
5. Kelompok pertama maju untuk mempresentasikan proposalnya dan kelompok kedua memberikan pertanyaan, sanggahan atau usulan setelah selesai, kelompok kedua maju
6. Setiap kelompok membuat notulen hasil diskusi
7. Alur presentasi : salam pembuka, perkenalan, pemaparan materi/proposal, umpan balik, penutup
8. Setiap kelompok melakukan revisi-revisi pada proposal masing-masing berdasarkan hasil diskusi

Tugas :

- Setiap siswa mengisi JURNAL
- Setiap kelompok merevisi dan mengumpulkan proposal

10.

Perencanaan dan Produksi : Membuat Produk



Waktu: 90 Menit 2 JP	Peralatan: Laptop, Projector, Buku, Alat tulis	Peran Guru: Fasilitator
-------------------------------	---	----------------------------

Pelaksanaan

Siswasudah memahami proses Produksi dan mulai proses produksi mulai dari bahan mentah menjadi bahan jadi



Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta. Aktivitas ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, dapat dilakukan secara mandiri dengan durasi yang cukup untuk menciptakan produk.

Guru dapat berperan untuk mengetahui perkembangan produksi

11.

Perencanaan dan Pembuatan Desain Kemasan



Pelaksanaan

1. Siswa mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan
2. Guru melakukan pengawasan dan pendampingan
3. Siswa dalam kelompok merancang design produk yang akan digunakan
4. Siswa dalam kelompok membuat design produk
5. Siswa dalam kelompok berdiskusi dengan fasilitator untuk menentukan bahan yang digunakan
6. Siswa dalam kelompok menyelesaikan design produk yang akan digunakan

Waktu:
90
Menit
2 JP

Peralatan:
**Laptop,
Projector,
Buku, Alat tulis**

Peran Guru:
Fasilitator

Desain kemasan dapat dibuat dengan media bantu seperti Aplikasi Desain Adobe Illustrator, Canva dan lain sebagainya.

12.

Promosi dan Proses Penjualan



Pelaksanaan

- 1.Siswa dalam kelompok menentukan design promosi yang akan dilakukan
- 2.Siswa dalam kelompok membuat design promosi yang akan digunakan untuk promosi secara offline
- 3.Siswa dalam kelompok membuat blog untuk promosi secara online
- 4.Siswa dalam kelompok menyelesaikan design kemasan, design promosi offline dan bolg kelas untuk promosi secara online dan menunjukkan hasilnya pada fasilitator.
- 5.Siswa memersiapkan Produk untuk memamerkan dan melakukan penjualan di acara Gelar Produk “Pasar Raya”

Waktu:	Peralatan:	Peran Guru:
90	Laptop,	Fasilitator
Menit	Projector,	
2 JP	Buku, Alat tulis	

13.

“PASAR RAYA” :
Pameran
Gelar
KaryaWirausaha
yang
Berkarakter



Waktu: 11 JP	Peralatan: Laptop, Projector, Buku, Alat tulis	Peran Guru: Fasilitator
-----------------	---	----------------------------

Persiapan

Diperlukan media promosi dan waktu untuk menginformasikan **Pameran Virtual Produk Wirausaha Yang Bertanggung Jawab**, untuk mengundang pihak luar supaya dapat berpartisipasi terhadap proses perencanaan dan produksi yang sudah dilakukan oleh peserta didik selama satu semester.

Tujuan

Sebagai wadah aktualisasi peserta didik dan wadah untuk penjualan.

Pelaksanaan

Selama 400 menit, dipersiapkan waktu untuk susunan acara sebagai berikut

- Registrasi
- Pembukaan :
- Mengunjungi kanal pemasaran masing-masing kelompok
- Penutupan & Update jumlah produk terjual

Pihak yang bisa diundang antara lain, mitra sekolah, guru sekolah, seluruh siswa, & orang tua siswa.

Aktivitas 14 & 15 dapat dilaksanakan secara bersamaan.

Melalui rangkaian acara pameran ini, apakah Saudara/i memahami bahwa wirausaha dibutuhkan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang ada?
Bagaimana pendapat Saudara/i?

Bagaimana menurut Saudara/i terhadap hasil karya yang sudah dibuat oleh peserta didik?

Tolong berikan saran ataupun kritik atas terselenggaranya proyek **WirausahaYang Berkarakter**.

Saya merasa Proyek **Wirausaha Yang Berkarakter** sangat relevan untuk pendidikan siswa & perlu untuk dijalankan.

Sangat Setuju

Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Siapa kelompok favorit Saudara/i? Dan mengapa?

16. Pengump ulan Dokumentas Pelaporan

Persiapan

Mempersiapkan bahan perencanaan, hasil produk dan kanal pemasaran digital.

Pelaksanaan

Laporan proyek wirausaha yang sudah dilakukan selama 1 (satu) semester, dapat dirangkum menjadi poin laporan sebagai berikut :

1. Latar belakang kategori wirausaha
2. Perencanaan wirausaha
3. Tim kelompok wirausaha dan masing-masing pembelajaran selama proyek
4. Foto dokumentasi kegiatan selama menjalankan proyek



Waktu : 2 JP (90 menit)

Bahan : Ruang virtual

Peran Guru : Fasilitator