

*Pelaksanaan Projek Tema Kewirausahaan dilaksanakan secara penuh melalui *daring*



WIRAUSAHA YANG BERTANGGUNG JAWAB

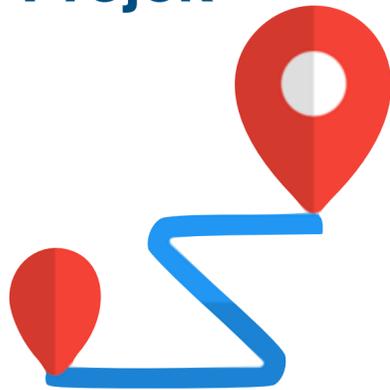
Penulis : Khaleed H. Pranowo

Cover artwork, Tania Yukinova

Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Tema : Kewirausahaan
Bagi Guru SMP (FASE D)

Tujuan, Alur, dan Target Pencapaian Projek



Berwirausaha merupakan sebuah kemandirian yang diperoleh seseorang melalui proses menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Menjadi pilihan untuk bisa mandiri dalam berwirausaha sendiri memiliki tanggung jawab terhadap beberapa 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, Projek “Wirausaha Yang Bertanggung Jawab” ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan sebagai pendidikan awal siswa terhadap proses dan tahapan dalam berwirausaha serta membentuk siswa untuk menjadi wirausaha yang peduli dan bertanggung jawab.

Tahapan dalam Projek Wirausaha disusun melalui **Konsep Proses Berfikir Projek Wirausaha**, yaitu eksplorasi - identifikasi - ideasi - visualisasi - evaluasi dan persuasi. Masing-masing tahapan akan dijelaskan kedalam alur dan tahapan pada Projek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab.

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

Makna **Wirausaha Yang Bertanggung Jawab** dalam projek ini adalah wirausaha yang mandiri dan dalam kegiatan ini usahanya orientasi yang ingin dicapai adalah menjadi solusi dari sebuah permasalahan, atau wirausaha yang menjalankan bisnis membawa sebuah solusi yang dibutuhkan oleh masyarakat, tetapi tetap dengan membawa nilai ekonomis dalam bisnisnya. Kategori Wirausaha Yang Bertanggung Jawab bisa menjadi solusi terhadap salah satu kategori isu : **Lingkungan, Pendidikan, Transportasi, Pariwisata, Gaya Hidup, Kesehatan, Makanan, dan Umum**.

Melalui projek 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 Projek

- Komitmen seluruh warga sekolah untuk melaksanakan Projek Tema Kewirausahaan.
- Apakah sekolah memiliki jaringan wirausaha yang dapat berkontribusi ke dalam program? Kolaborasi dengan berbagai pihak untuk implementasi projek ini menjadi penting
- Apakah sekolah memiliki sarana sarpras yang siap untuk melaksanakan Projek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab?
- Apakah peserta didik memiliki sarpras yang mencukupi untuk mengikuti Projek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab?
- Sekolah harus menyadari bahwa pendekatan yang dilakukan untuk membangun usaha dalam Projek ini berasal dari Permasalahan — Solusi (Tanggung Jawab) — Peluang Bisnis — Berkesinambungan Untuk Masyarakat

Konsep Proses Berfikir Proyek Wirausaha



Eksplorasi

Ekplorasi yang dibutuhkan dalam konsep proses berfikir proyek wirausaha adalah melakukan pemahaman peserta didik terhadap berwirausaha yang bertanggung jawab. Unsur yang bisa melibatkan dalam ekplorasi adalah empati, yaitu identifikasi pengalaman wirausahawan. Yaitu memahami perasaan, pikiran, dan tindakan yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan.



Identifikasi

Identifikasi yang dibutuhkan dalam konsep proses berfikir proyek wirausaha adalah mendapatkan perumusan atas sebuah permasalahan yang kelak dari permasalahan tersebut, wirausahawan bisa menciptakan solusi yang memiliki nilai Bisnis. Unsur kebutuhan dan Wawasan dari konsumen menjadi pertimbangan penting dalam proses ini.



Ideasi

Ideasi adalah proses menghasilkan ide Bisnis yang didasarkan dari eksplorasi dan identifikasi sehingga tercipta inovasi. Dalam proses ideasi unsur mengkolaborasi berbagai sudut pandang yang berbeda menjadi penting. Karena dengan kesepahaman, ide Bisnis bisa dijalankan secara optimal.



Visualisasi

Visualisasi adalah proses untuk menciptakan produk awal. Dari ide yang sudah disepakati, produk tersebut dapat dibuatkan menjadi produk awal atau sebuah *prototype*.



Evaluasi

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



Persuasi

Persuasi merupakan tahapan yang dibutuhkan untuk memperluas potensi dan menjangkau Wawasan yang lebih beragam.

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*) terdalam dari pelanggan
- Mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif
- Melatih kolaborasi dalam kelompok
- Menggunakan konsep bermain untuk memecahkan solusi dan menciptakan inovasi
- Memotivasi untuk segera memulai tindakan, tidak takut akan kesalahan, dan terbuka untuk segala kemungkinan yang ada

Tahapan Dalam Proyek Wirausaha

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

Pengantar : Pentingnya Proyek Wirausaha yang Bertanggung Jawab	Eksplorasi : Daya Makna Wirausaha, Refleksi awal	Eksplorasi : Daya Makna Wirausaha Yang Bertanggung Jawab Kategori	Identifikasi : Diskusi Kritis Permasalahan dan Peluang	Identifikasi : Assesmen Sumatif permasalahan dan solusi yang dibawa terhadap kebutuhan konsumen
1	2	3	4	5

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

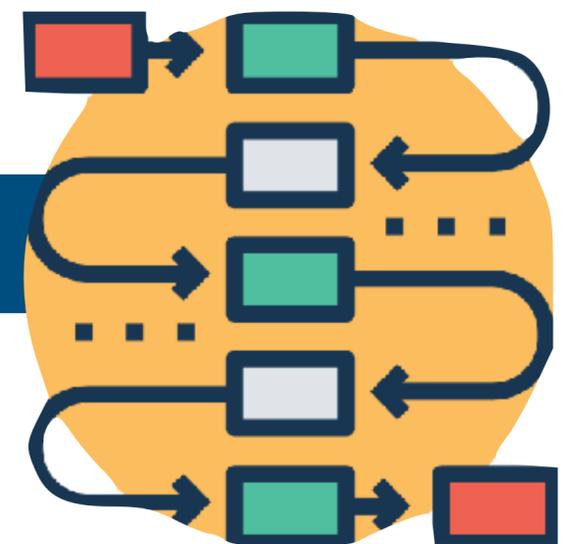
Tahap Awal Ideasi : Pemahaman ide yang akan dikembangkan	Ideasi: Diskusi Perencanaan Bisnis yang inovatif dan kreatif	Ideasi: Penyusunan Bahan Presentasi : Bisnis yang Bertanggung Jawab	Ideasi: Presentasi dalam program (Asesmen Formatif) Demo Day : Bisnis yang Bertanggung Jawab
6	7	8	9

Tahap Aksi // Menyusun produk dari hasil ide dan pelaksanaan

Visualisasi : Daya Cipta : Eksplorasi alternatif produksi	Visualisasi : Daya Cipta : Membuat produk awal	Visualisasi : Menyusun kanal promosi ide Bisnis	Evaluasi : Final Day Presentasi (Assesmen Formatif) Produk inovatif dan kreatif
10	11	12	13

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

Persuasi : Final Day Pameran Virtual Wirausaha yang Bertanggung Jawab	Persuasi : Penyusunan laporan proyek wirausaha : Wirausaha yang Bertanggung Jawab	Evaluasi : Proses Pembelajaran dalam Proyek
14	15	16



Dimensi, elemen, dan sub elemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila terkait	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir Fase D (SMP, 12-15 Tahun)	Aktivitas Terkait
Mandiri 	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi & Mengembangkan refleksi diri	1, 2, 3, 4, 16
	Regulasi diri, pengendalian diri untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu	Regulasi emosi, penetapan tujuan dan rencana strategis pengembangan diri dan prestasi serta memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri, Mengembangkan kendali dan disiplin diri, Percaya diri, resilien dan adaptif	3, 4, 6, 7, 9, 13, 14
Kreatif 	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang beragam dan tepat sesuai dengan kebutuhan masyarakat terhadap sebuah permasalahan yang ada	4,7,10
	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan perasaannya kedalam sebuah karya.	7, 8, 11, 12
	Memiliki keluwesan berfikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Mampu mengevaluasi tindakan dan gagasan yang sudah dimiliki serta mengetahui kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat umum	4, 6, 10, 15
Bergotong Royong 	Kolaborasi	Kerja sama, komunikasi untuk mencapai tujuan bersama, saling ketergantungan positif & koordinasi sosial	4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15
	Kepedulian	Tanggap terhadap lingkungan, persepsi sosial	4, 5, 6, 7, 10
	Berbagi	Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok supaya tercipta keselarasan dan keterbukaan dalam berbagi dengan kelompok	4, 5, 6, 7, 10, 11, 14

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 (*why factor*) dalam setiap tindakan yang dilaksanakan.

Memahami konsep bertumbuh dalam dirinya serta memiliki harapan atas perkembangan yang baik, kemudian menyadari alasan (*why factor*) 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 (*why factor*) 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

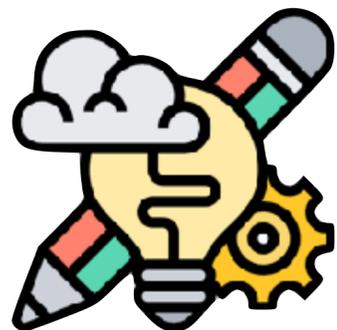
Mampu Mengelola regulasi emosi, penetapan tujuan dalam aktivitas yang dijalankan.

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 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.

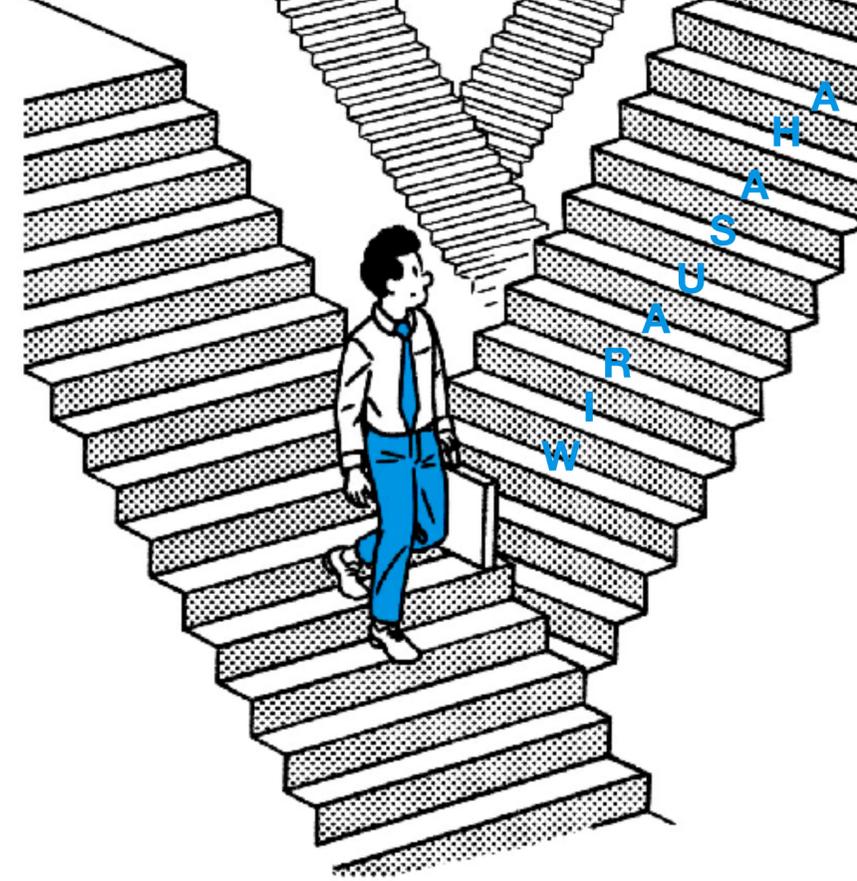
Relevansi projek ini bagi sekolah dan semua guru mata pelajaran

Rasio jumlah wirausahawan di Indonesia pada tahun 2020 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 tertinggi 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 SMP (Fase D) yang berada di sekolah penggerak dan kenal dengan metode pembelajaran daring untuk melaksanakan kegiatan ko-kulikuler yang mengusung **Tema Kewirausahaan**. Di dalam perangkat ajar untuk projek “**Wirausaha Yang Bertanggung Jawab**” ini ada 16 (enam belas) aktivitas yang saling berkaitan. Penyusun menyarankan agar projek ini dilakukan pada semester pertama kelas VIII (delapan) & IX (sembilan) dikarenakan aktivitas yang disusun cukup matang untuk dijalankan oleh siswa pada usia tersebut.

Total alokasi untuk kegiatan ko-kulikuler adalah 120 JP. Dalam Projek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab dapat dilakukan pada awal semester, dengan total waktu yang diberikan sebanyak 60 JP (per JP 45 menit). Waktu yang direkomendasikan untuk pelaksanaan projek ini adalah 1 (satu) semester. 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.





WIRSAUSAHA YANG BERTANGGUNG JAWAB

1.

Pengantar :

Pentingnya Wirausaha yang Bertanggung Jawab & Berkesinambungan

Waktu : 2 JP (90 menit)
Bahan : Slide Presentasi
Peran Guru : Pemateri &
Fasilitator

Persiapan

1. Guru menyiapkan presentasi mengenai gambaran Projek “Wirausaha Yang Bertanggung Jawab” dengan poin penyampaian :
 - a. Apa itu Wirausaha ?
 - b. Mengapa Wirausaha Penting?
 - c. Apa itu Wirausaha yang Bertanggung Jawab dan Berkesinambungan?
 - d. Pentingnya peserta didik mempelajari wirausaha?
2. Guru menyiapkan artikel dan koran/ majalah yang membahas mengenai Wirausaha Yang Bertanggung Jawab.

Pelaksanaan

1. Guru mempersiapkan ruangan virtual untuk Belajar
2. Siswa memasuki ruangan virtual.
3. Guru memulai projek ini dengan memperkenalkan tema projek dan menegaskan relevansi isu wirausaha terhadap peserta didik.
4. Siswa dibagi dalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang secara acak.
5. Memberikan contoh studi kasus/ role model “Wirausaha Yang Bertanggung Jawab” (Referensi wirausaha pada halaman 16)
6. Dilaksanakan diskusi ringan mengenai topik dengan kelompok masing-masing. Diskusi dapat dilakukan dengan membagi ruangan virtual / *breakout room*.
7. Peserta mewakili setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta. Aktivitas 1 dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Guru dapat menekankan untuk setiap kelompok dapat mengambil dokumentasi atas kegiatan yang dilaksanakan secara mandiri, untuk kelak digunakan untuk proses pelaporan.

2.

Eksplorasi : Daya Makna Wirausaha, Refleksi awal



Waktu : 4 JP (180 menit)

Bahan : Latar dan judul acara

Peran Guru : Moderator

Peningkatan wawasan wirausaha dengan mengundang tokoh wirausahawan lokal yang memiliki nilai tanggung jawab sosial dalam bisnisnya.

Contoh : Bengok Craft dari Ambarawa, pengusaha lokal yang menjawab permasalahan kekurangan tenaga kerja di desanya dengan mengolah bengok / enceng gondok menjadi kerajinan yang mampu diterima oleh konsumen.

Persiapan

1. Mempersiapkan 2 narasumber tokoh wirausahawan lokal untuk berbagi mengenai Wirausaha Yang Bertanggung 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. Memotivasi peserta didik

Pelaksanaan

1. Moderator mempersiapkan ruangan virtual untuk Belajar
2. Siswa dan narasumber memasuki ruangan virtual.
3. Moderator membuka acara dan mempersilahkan narasumber untuk memulai acara.
4. Moderator mempersilahkan untuk sesi tanya jawab.

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.
Aktivitas 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dapat dilakukan sekaligus atau dilakukan di hari yang berbeda.

Peserta didik diberikan tugas untuk membuat sebuah konten mengenai persepsi mereka dalam menggunakan sebuah produk umkm. Dapat makanan, teknologi ataupun pakaian. Dan dibuat menjadi video yang interaktif serta di unggah pada sosial media masing-masing dengan taggar #ResponsibleEntrepreneur & #ProfilPelajarPancasila Hal ini menjadi proses peserta didik mendapatkan persepsi sebagai konsumen.

3. Eksplorasi : Daya Makna Wirausaha Yang Bertanggung Jawab Kategori Usaha

Mengeksplorasi usaha yang dapat dibangun berdasarkan kategori sosial yang ada. Pemahaman atas kategori sosial sebagai dasar untuk menentukan bisnis dapat dilakukan untuk mengeksplorasi wawasan mengenai isu sosial secara luas.

Persiapan

1. Menyediakan 6 fasilitator guru untuk memberikan wawasan mengenai 7 kategori sosial tersebut.
2. Contoh eksplorasi berupa :
 1. Bagaimana perkembangan masing-masing Isu
 2. Bagaimana dampak kategori sosial tersebut terhadap masyarakat

Pelaksanaan

1. Moderator mempersiapkan ruangan virtual untuk Belajar
2. Siswa dan fasilitator memasuki ruangan virtual.
3. Moderator membuka acara dan mempersilahkan masing-masing fasilitator untuk mempresentasikan koategori sosial tersebut. Waktu yang disediakan masing-masing kategori sosial adalah 5 menit
4. Moderator mempersilahkan untuk sesi tanya jawab untuk masing-masing kategori selama 5 menit.
5. Peserta didik dibagi menjadi masing-masing kelompok untuk mendiskusikan kategori sosial tersebut dan memilih salah satu kategori tersebut untuk menjadi objek dalam proyek “Wirausaha Yang Bertanggung Jawab”
6. Peserta didik memaparkan hasil diskusi secara lisan.



Pendidikan



Pariwisata



Transportasi



Pangan



Lingkungan



Gaya Hidup



Umum

Waktu : 2 JP (90 menit)
 Bahan : Presentasi
 Peran Guru : Moderator dan Fasilitator

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta. Aktivitas ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pembahasan dalam diskusi kelompok diharapkan menjadi dasar utama untuk memilih kategori yang akan menjadi objek utama ke fase selanjutnya.

 <p>Pendidikan</p>	<p>Kakarobot Pendidikan robotik untuk usia dini</p> <p>Link : https://www.instagram.com/kakarobot/?hl=en</p>	<p>Bizlab Belajar online skill profesi & bisnis</p> <p>Link : https://bizlab.co.id</p>	<p>Dea Read Persewaan buku online</p> <p>Link : https://www.instagram.com/deareadcatalog/</p>
 <p>Pariwisata</p>	<p>Bersuka Ria Walk Wisata edukasi dengan jalan kaki</p> <p>Link : https://www.instagram.com/bersukariawalk/</p>	<p>Sun Rise Adventure Wisata pegunungan & pemberdayaan desa</p> <p>Link : https://www.instagram.com/sunriseadv_consultant/</p>	
 <p>Transportasi</p>	<p>Soku Aplikasi pesan antar makanan</p> <p>Link : https://www.instagram.com/soku.id/</p>	<p>Ngojol Karya Bumdes, Ojek online lokal</p> <p>Link : https://www.instagram.com/ngojol.official/</p>	<p>Automa.id Teknologi pengecekan transportasi</p> <p>Link : https://www.instagram.com/automa_id/</p>
 <p>Pangan</p>	<p>Hari Panen Penyedia sayur organik dari petani lokal</p> <p>Link : https://www.instagram.com/haripanen.id/</p>	<p>Burgreens Makanan sehat/ vegetarian</p> <p>Link : https://www.instagram.com/burgreens/</p>	<p>Tumbasin Belanja dipasar melalui aplikasi</p> <p>Link : https://www.instagram.com/tumbasin.id/</p>
 <p>Lingkungan</p>	<p>Lindungi Hutan Aplikasi penanaman melalui donasi online</p> <p>Link : https://www.instagram.com/lindungihutan/</p>	<p>BSFly Teknologi <i>bioconversion</i> sampah</p> <p>Link : https://www.instagram.com/bsfly.id/?hl=en</p>	<p>Zero Waste Bank Sampah</p> <p>Link : https://zerowaste.id/peta-minim-sampah/sampah-muda/</p>
 <p>Gaya Hidup</p>	<p>KresKros Produk fashion upcycle dari sampah plastik</p> <p>Link : https://www.instagram.com/kreskros.id/</p>	<p>Bengok Craft Produk kerajinan upcycle enceng gondok</p> <p>Link : https://www.instagram.com/bengokcraft/</p>	<p>Max Virtual Race Lomba lari secara virtual</p> <p>Link : https://www.instagram.com/maxvirtualrace/?hl=en</p>
 <p>Umum</p>	<p>Kommerce.id Platform pendukung pemasaran digital umkm</p> <p>Link : https://www.instagram.com/maxvirtualrace/?hl=en</p>	<p>Vokasee Platform Magang untuk siswa</p> <p>Link : https://www.instagram.com/vokasee.id/?hl=en</p>	

4.

Identifikasi : Diskusi Kritis Permasalahan dan Peluang

Deskripsi

Kegiatan Diskusi Kritis Permasalahan dan Peluang menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi mengenai permasalahan dan peluang dari kategori sosial yang sudah dipilih pada fase sebelumnya.

Persiapan

1. Mempersiapkan acuan diskusi.
2. Mempersiapkan ruangan virtual dan formulir online untuk diskusi.

Pelaksanaan

1. Moderator mempersiapkan ruangan virtual untuk Belajar
2. Siswa dan fasilitator memasuki ruangan virtual.
3. Moderator membuka acara dan mempersilahkan masing-masing fasilitator untuk mepresentasikan koategori sosial tersebut.

Waktu yang disediakan masing-masing kategori sosial adalah 5 menit

4. Moderator mempersilahkan untuk sesi tanya jawab untuk masing-masing kategori selama 5 menit.
5. Peserta didik dibagi menjadi masing-masing kelompok untuk mediskusikan kategori sosial tersebut dan memilih salah satu kategori tersebut untuk menjadi objek dalam proyek “Wirausaha Yang Bertanggung Jawab”
6. Peserta didik memaparkan hasil diskusi secara lisan.

Waktu : 2 JP (90 menit)
 Bahan : Acuan diskusi & tautan formulir online
 Peran Guru :

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.
 Aktivitas ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

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.

Identifikasi :

Assesmen Sumatif permasalahan dan solusi yang dibawa terhadap kebutuhan konsumen

Pelaksanaan

Merupakan wadah untuk meninjau ide dan wacana usaha yang sudah dibuat dari peserta didik oleh para guru.

1. Dari hasil eksplorasi isu, mengajak siswa merefleksikan terhadap pemasalahan dan peluang yang ada.
2. Memberikan tanggapan apakah ide tersebut merupakan ide yang layak diteruskan atau perlu di evaluasi dan diulang pada fase selanjutnya.
3. Mengisi lembar refleksi untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengetahuan dan kemampuan peserta didik yang sudah dimiliki saat ini.
4. Guru dapat mengajak siswa untuk berbagi hasil dari refleksi tersebut, seperti
 1. Hal yang menarik untuk mereka mengenai isu ini
 2. Hal yang bisa dilakukan remaja seusia mereka untuk berkontribusi
 3. Kendala yang bisa ditemui saat mereka mencoba menjadi wirausaha.

Persiapan

1. Mempersiapkan lembar refleksi

Waktu : 2 JP (90 menit)
 Bahan : Lembar Refleksi
 Peran Guru : Fasilitator

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.
 Aktivitas ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

Nama : Kelas : Nama Kelompok :	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya paham bahwa wirausaha sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan sosial				
Dalam keseharian, saya sudah melaksanakan semangat dan nilai kewirausahaan				
Saya sudah memahami betul apa yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan				
Hal yang sudah Saya ketahui tentang Kewirausahaan	Hal yang ingin Saya pelajari tentang Kewirausahaan			

6.

Tahap Awal Ideasi :

Pemahaman ide yang akan dikembangkan

Pelaksanaan

Merupakan wadah untuk meninjau ulang ide yang sudah diberikan tanggapan dari fase sebelumnya.

1. Dari hasil eksplorasi isu, mengajak siswa merefleksikan terhadap permasalahan dan peluang yang ada.
2. Diskusi ulang mengenai pemahaman ide yang akan dikembangkan.
3. Melakukan identifikasi ulang untuk mendapatkan perumusan masalah yang unik berdasarkan kebutuhan dan wawasan dari pihak eksternal. (Guru, teman, keluarga, atau Calon konsumen)
4. Peserta didik sudah dimulai untuk melakukan diskusi awal mengenai perencanaan bisnis dengan menggunakan metode *lean canvas*
5. Peserta didik diharapkan sudah melakukan diskusi awal mengenai :
 - Bagaimana proses produksi
 - Bagaimana potensi keuangan dasar
 - Bagaimana media Pemasaran yang dibutuhkan

Waktu : 2 JP (90 menit)

Bahan : Lean Canvas

Peran Guru : Fasilitator

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.
Aktivitas ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

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	

7.

Ideasi: Diskusi
Perencanaan Bisnis
yang inovatif dan
kreatif

Pelaksanaan

1. Mengundang Narasumber / Praktisi Luar untuk bisa memandu dalam membuat perencanaan bisnis dengan memperhitungkan kunci elemen dalam bisnis
2. Menyempurnakan perencanaan Lean Canvas
3. Pemateri/ narasumber memberikan wawasan bagaimana perencanaan awal untuk memulai usaha kepada peserta didik.

Peserta didik memiliki hasil akhir perencanaan Lean Canvas dan Perencanaan Umum yang didapat dari Narasumber, materi yang bisa dipersiapkan adalah :

I.KEUANGAN

I. PEMASUKAN

II. PENGELUARAN

II.PEMASARAN

I. DISTRIBUSI

II. PEMASARAN DIGITAL

III.PRODUKSI

4. Disetiap pertemuan setelah pemaparan dari narasumber dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi internal oleh masing-masing kelompok.

Waktu : 10 JP (450 menit)
Bahan : Prestasi dari
narasumber dan lean canvas
Peran Guru : Fasilitator/
Narasumber

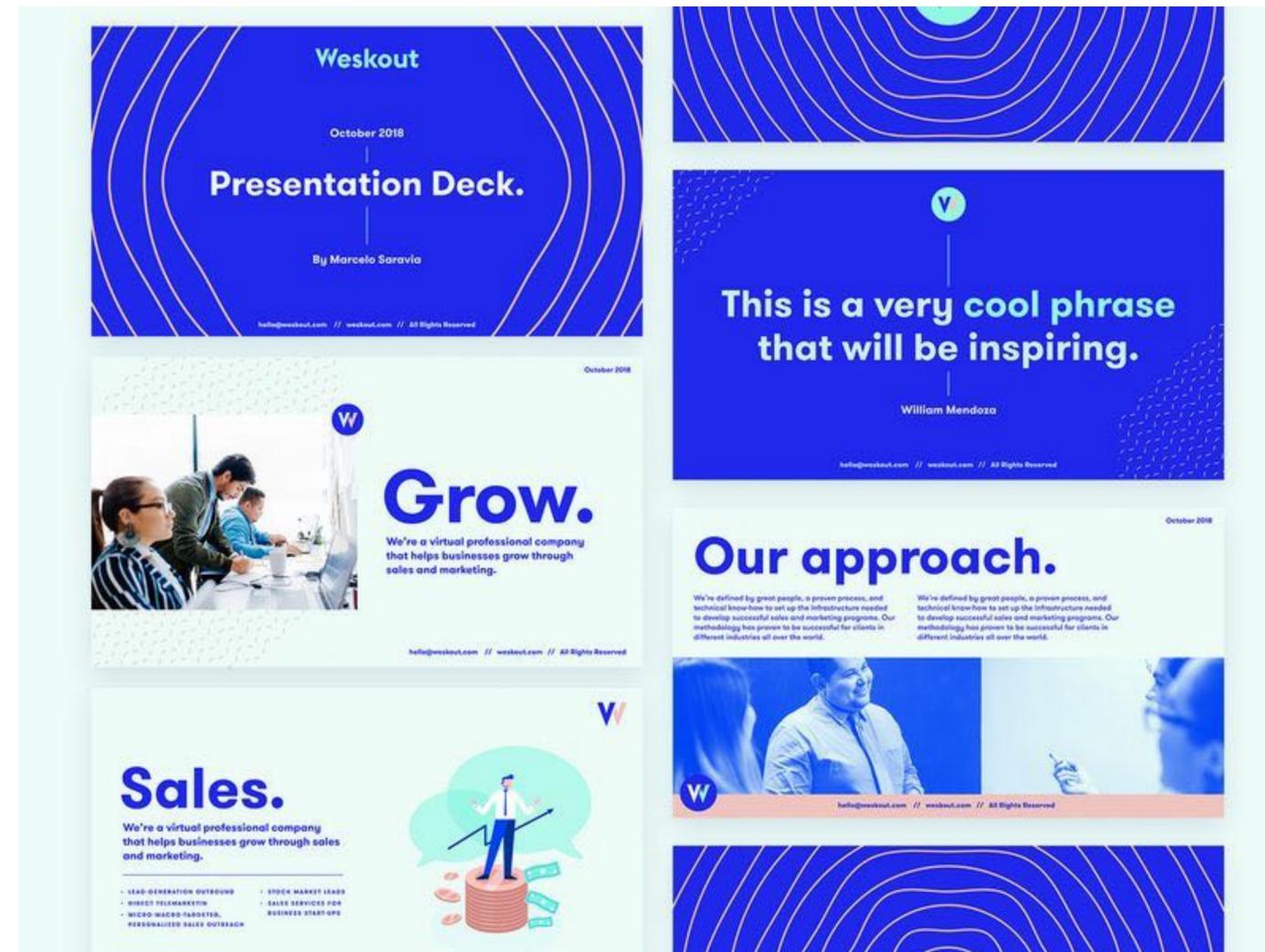
Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta. Aktivitas 7 dilaksanakan dalam lima kali pertemuan, masing-masing pertemuan diharapkan dapat mengundang narasumber luar.

8.

Ideasi: Penyusunan Bahan Presentasi :
Bisnis yang Bertanggung Jawab

Pelaksanaan

1. Mempersilahkan peserta didik diskusi kedalam masing-masing kelompok untuk menghasilkan presentasi yang menarik.



Alternatif pembuatan presentasi online :
www.canva.com



Waktu : 6 JP (270 menit)
Bahan : Arahlan Belajar praktek
Peran Guru : Fasilitator

Aktivitas 8 merupakan kegiatan bebas untuk peserta didik dalam wujud belajar praktek, peserta didik dapat untuk menyusun presentasi sesuai dengan waktu JP yang disediakan.

10.

Visualisasi : Daya

Cipta : Eksplorasi alternatif produksi



Waktu : 2 JP (90 menit)

Bahan : Ruang Diskusi Virtual

Peran Guru : Fasilitator

Pelaksanaan

Menjadi wadah untuk para peserta didik untuk menentukan dan mengeksplorasi dari masing-masing alternatif dalam pembuatan *prototype* produk.

Waktu yang disediakan dapat dilakukan oleh para peserta didik untuk dapat mencari informasi mengenai bagaimana cara membuat produk dan siapa yang akan membuat produk.

Contoh :

- Produk Kripik —> Bagaimana cara membuat kripik?
- Siapa yang akan membuat kripik?
- Bagaimana kemasan yang dibutuhkan?

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta. Aktivitas ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan.

11.

Visualisasi : Daya Cipta : Membuat produk awal



Waktu : 8 JP (360 menit)
 Bahan : -
 Peran Guru : Fasilitator

Pelaksanaan

Merupakan fase yang disediakan untuk peserta didik dalam masing-masing kelompok untuk dapat melakukan produksi.



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

12.

Visualisasi :

Menyusun kanal promosi ide Bisnis



Waktu : 8 JP (360 menit)

Bahan : Ruang Virtual & Slide Presentasi

Peran Guru : Moderator

Fase 12 Visualisasi dilaksanakan selama 4 pertemuan dengan masing-masing pertemuan 2 JP (90 menit).

Konten masing-masing pertemuan antara lain :

Pertemuan 1 : Edukasi tentang pemasaran dengan berbagai kanal/ *omni channel marketing*

Pertemuan 2 : Praktek pembuatan konten dan kanal pemasaran

Pertemuan 3 : Praktek pembuatan konten dan kanal Pemasaran

Pertemuan 4 : Evaluasi kanal pemasaran

Persiapan

1. Guru dapat mengundang praktisi/ narasumber dari luar untuk bisa berbagi mengenai apa pentingnya pemasaran dengan berbagai kanal. Kanal spesifik yang dibuat adalah :
 - website dengan menggunakan alternatif : **wix.com** atau **google business site**
 - Sosial media instagram dan atau Facebook dan atau tiktok
 - Formulir online pada google form, untuk proses pemesanan produk
2. Peran guru dapat menjadi moderator
3. Diberikan kesempatan untuk peserta didik untuk bertanya kepada pemateri

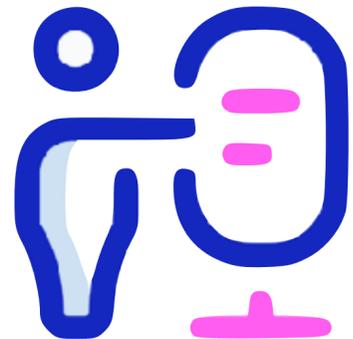
Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.

Aktivitas 12 dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, dapat dilakukan sekaligus atau dilakukan di hari yang berbeda.

Salah satu hasil dari proses ini salah memamerkan hasil karya produk peserta didik. Dan dipersilahkan untuk bisa disebarakan kepada khalayak umum. Kanal virtual tersebut kelak akan digunakan pada **Pameran Virtual.**

14.

Persuasi : Pameran Virtual Wirausaha yang Bertanggung Jawab



Waktu : 4 JP (180 menit)
Bahan : Ruang Virtual
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 180 menit, dipersiapkan waktu untuk susunan acara sebagai berikut

- Registrasi Online : 0-10 menit
- Pembukaan : 10-20 menit
- Webinar narasumber luar : 90 menit
- Mengunjungi kanal pemasaran masing-masing kelompok : 30 menit
- Penutupan & Update jumlah produk terjual : 30 menit

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

Aktivitas 13 & 14 dapat dilaksanakan secara bersamaan.

<p>Melalui rangkaian acara pameran ini, apakah Saudara/i memahami bahwa wirausaha dibutuhkan untuk menjadi solusi atas permasalahan yang ada? Bagaimana pendapat Saudara/i?</p>				
<p>Bagaimana menurut Saudara/i terhadap hasil karya yang sudah dibuat oleh peserta didik?</p>				
<p>Tolong berikan saran ataupun kritik atas terselenggaranya proyek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab.</p>				
<p>Saya merasa Proyek Wirausaha Yang Bertanggung Jawab sangat relevan untuk pendidikan siswa & perlu untuk dijalankan.</p>	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
<p>Siapa kelompok favorit Saudara/i? Dan mengapa?</p>				

15.

Persuasi :

Penyusunan laporan
projek wirausaha :

Wirausaha yang Bertanggung Jawab

Persiapan

Mempersiapkan bahan perencanaan, hasil produk dan kanal pemasaran digital.

Pelaksanaan

Laporan projek 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 projek
4. Foto dokumentasi kegiatan selama menjalankan projek

Waktu : 2 JP (90 menit)

Bahan : Ruang virtual

Peran Guru : Fasilitator

Persiapan ruangan virtual (disarankan Zoom premium) dengan kapasitas maksimal 100 peserta.

Persiapan

Guru merangkum lembar laporan dari peserta didik, dan memaparkan hasil evaluasi atas proyek wirausaha yang sudah dijalankan. Kemudian membagi lembar refleksi akhir.

16

Evaluasi : Proses Pembelajaran dalam Proyek



Waktu : 2 JP (90 menit)

Bahan : Ruang dan Formulir

Peran Guru : Fasilitator

Nama : Kelas : Nama Kelompok :	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya paham bahwa wirausaha sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan sosial				
Dalam keseharian, saya sudah melaksanakan semangat dan nilai kewirausahaan				
Saya sudah memahami betul apa yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan				
Hal yang sudah Saya ketahui tentang Kewirausahaan melalui projek	Hal yang ingin Saya pelajari tentang Kewirausahaan diluar projek			