

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
Mata Pelajaran : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN
Elemen : Kreativitas
Nama Guru : Ah. Ghozali, S.Kom
Kelas/ Semester : XI/Gasal
Alokasi Waktu : 5 x 45 menit (17 Pertemuan)
Tahun Ajaran : 2025 /2026

IDENTIFIKASI	<p>PESERTA DIDIK:</p> <p>Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar akan dilakukan melalui beberapa pendekatan. Pengetahuan awal peserta didik mengenai konsep dasar kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan akan diukur melalui pre-test singkat atau sesi tanya jawab interaktif. Minat peserta didik terhadap topik ini akan digali melalui survei minat atau diskusi kelompok kecil untuk memahami preferensi mereka. Latar belakang dan kebutuhan belajar yang beragam, termasuk gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) dan pengalaman sebelumnya dalam proyek-proyek kreatif atau kewirausahaan, akan diidentifikasi melalui observasi selama pembelajaran awal dan angket kebutuhan belajar. Aspek lainnya seperti motivasi intrinsik, kemampuan kolaborasi, dan kemandirian dalam memecahkan masalah juga akan diamati untuk memastikan pembelajaran yang berdiferensiasi dan relevan bagi setiap individu.</p> <p>MATERI PELAJARAN:</p> <p>Materi pelajaran ini berfokus pada pengembangan kompetensi kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pengetahuan konseptual (definisi kreativitas, growth mindset, karakter wirausaha), pengetahuan prosedural (eksplorasi ide, penciptaan gagasan baru), dan pengetahuan metakognitif (refleksi terhadap proses kreatif dan kewirausahaan). Relevansinya dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi, karena materi ini membekali mereka dengan keterampilan esensial untuk beradaptasi dengan perubahan, menciptakan peluang, dan menjadi agen perubahan di dunia kerja maupun sebagai wirausahawan. Tingkat kesulitan materi akan disesuaikan secara bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga aplikasi kompleks dalam praktik kewirausahaan. Struktur materi diorganisir secara sistematis, dimulai dari pemahaman konsep, dilanjutkan dengan eksplorasi ide, penciptaan gagasan, dan diakhiri dengan implementasi. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan melalui penanaman sikap pantang</p>
---------------------	--

	<p>menyerah, kolaboratif, mandiri, berpikir kritis, dan bertanggung jawab dalam setiap aktivitas pembelajaran.</p> <p>DIMENSI PROFIL LULUSAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan merumuskan solusi inovatif. 2. Kreativitas: Peserta didik mampu menghasilkan gagasan yang orisinal, mengembangkan ide, dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks. 3. Kemandirian: Peserta didik memiliki inisiatif, bertanggung jawab atas proses belajarnya, dan mampu mengambil keputusan secara mandiri. 4. Kolaborasi: Peserta didik mampu bekerja sama dengan orang lain, berbagi ide, dan mencapai tujuan bersama dalam tim.
--	---

<p>DESAIN PEMBELAJARAN</p>	<p>CAPAIAN PEMBELAJARAN: Menerapkan konsep kreativitas, pola pikir berkembang (growth mindset), karakter wirausaha, eksplorasi ide, penciptaan gagasan baru, dan mengaplikasikan kreativitas dalam praktik kewirausahaan.</p> <p>Lintas Disiplin Ilmu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa Indonesia: Untuk pengembangan kemampuan komunikasi ide dan presentasi proyek. 2. Pendidikan Pancasila: Untuk menanamkan nilai-nilai integritas, tanggung jawab, dan etika dalam berwirausaha. 3. Matematika: Untuk analisis data sederhana dalam perencanaan bisnis atau evaluasi proyek. <p>TOPIK PEMBELAJARAN: Kreativitas</p> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan konsep kreativitas dalam dunia kerja. 2. Mengembangkan growth mindset untuk menghadapi tantangan kerja. 3. Menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas. 4. Mengeksplorasi ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor. 5. Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis. 6. Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik kewirausahaan. <p>PRAKTIK PEDAGOGIS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran Berbasis Masalah 2. Diskusi kelompok, eksplorasi lapangan, wawancara, dan presentasi
-----------------------------------	--

	<p>MITRA PEMBELAJARAN:</p> <p>-</p> <p>LINGKUNGAN PEMBELAJARAN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Fisik: Kelas, laboratorium komputer, ruang kolaborasi, ruang server 2. Ruang Virtual: Platform daring untuk diskusi, berbagi sumber belajar, dan kolaborasi proyek (misalnya lms.tkjsmekta.my.id). 3. Budaya Belajar: Kolaboratif, partisipatif aktif, berani mengambil risiko, berorientasi solusi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. <p>PEMANFAATAN DIGITAL:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan: Canva (untuk membuat presentasi, infografis, atau poster ide), Trello/Asana (untuk manajemen proyek). 2. Pelaksanaan: Video pembelajaran (dari YouTube atau platform edukasi), Google Docs/Slides (untuk kolaborasi dokumen), Mentimeter/Poll Everywhere (untuk interaksi dan polling). 3. Asesmen: lms.tkjsmekta.my.id (untuk soal-soal, penugasan dan survei refleksi), Quizziz (untuk evaluasi interaktif), Padlet (untuk mengumpulkan ide dan umpan balik).
--	--

<p>PENGALAMAN BELAJAR</p>	<p>Pertemuan 1-3: Menerapkan Konsep Kreativitas dalam Dunia Kerja (TP1)</p> <p>Pertemuan 1: Memahami Konsep Dasar Kreativitas</p> <p>Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam guru. 2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa. 3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar. 4. Peserta didik menyimak Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disampaikan oleh guru. 5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru. 6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. 7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 8. Guru memulai dengan video singkat tentang inovasi produk atau layanan yang berhasil mengubah kebiasaan masyarakat.
----------------------------------	--

9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Menurut kalian, apa yang membuat produk atau layanan ini begitu menarik dan berbeda?" untuk menstimulasi pemikiran kreatif peserta didik.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan pada artikel atau studi kasus singkat tentang definisi dan pentingnya kreativitas di era modern.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam menghadapi tantangan di dunia kerja: a. "Apa definisi kreativitas menurut pemahaman kalian?" b. "Mengapa kreativitas menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Bagaimana kita bisa mulai mengembangkan kreativitas dalam diri kita?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario masalah sehari-hari di lingkungan sekolah atau rumah yang membutuhkan solusi kreatif (misalnya, "Bagaimana cara mengurangi tumpukan sampah kertas di kelas?" atau "Bagaimana membuat jadwal piket yang lebih efektif dan menyenangkan?").
 2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi masalah dan menuliskan pemikiran awal mereka tentang solusi.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang).
 2. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi, membaca artikel, dan mengeksplorasi sumber informasi (buku, e-book, artikel, dan website) tentang konsep kreativitas, karakteristik orang kreatif, dan hambatan kreativitas.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Apa saja elemen utama dari konsep kreativitas?" b. "Bagaimana kita bisa mengenali orang yang kreatif?" c. "Faktor-faktor apa saja yang dapat menghambat kreativitas seseorang?" d. "Bagaimana cara mengatasi hambatan-hambatan tersebut?"
- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**
 1. Peserta didik membuat peta konsep atau mind map tentang konsep kreativitas, meliputi definisi, jenis, karakteristik, dan pentingnya dalam dunia kerja.
 2. Peserta didik mencari contoh-contoh konkret penerapan kreativitas dalam berbagai profesi atau industri.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik melakukan sesi brainstorming dalam kelompok untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam mengatasi masalah skenario yang diberikan di awal.
2. Peserta didik memilih satu ide terbaik dari hasil brainstorming dan mengembangkan kerangka solusinya.
3. Peserta didik mempresentasikan ide solusi mereka di depan kelas, menjelaskan mengapa ide tersebut kreatif dan bagaimana dapat diterapkan.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai ide solusi yang dipresentasikan, fokus pada aspek kreativitas dan potensi penerapannya.
2. Peserta didik secara mandiri mengevaluasi proses brainstorming dan identifikasi ide kreatif yang telah mereka lakukan.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pemahaman mereka mengenai konsep kreativitas dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Menerapkan konsep kreativitas dalam dunia kerja" pada pertemuan ini.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya mengidentifikasi area pribadi yang membutuhkan sentuhan kreativitas.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang konsep kreativitas dan pentingnya dalam dunia kerja.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya dan strategi belajar yang akan digunakan (contoh: topik yang akan dipelajari, sumber/media pembelajaran yang digunakan).
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai partisipasi dan ide-ide yang telah disampaikan.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 2: Mengidentifikasi Karakteristik Individu Kreatif dan Lingkungan Pendukung Kreativitas

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Menurut kalian, apa ciri-ciri orang yang kreatif? Apakah kreativitas itu bakat atau bisa dilatih?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan gambar atau video singkat tentang tokoh-tokoh inovator terkenal (misalnya Steve Jobs, Elon Musk, Nadiem Makarim) dan menanyakan apa yang membuat mereka berbeda.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apakah ada kesamaan sifat atau cara berpikir di antara mereka?" untuk mengarahkan pada identifikasi karakteristik kreatif.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang karakteristik individu kreatif dan lingkungan yang mendukung kreativitas.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa kreativitas dapat dikembangkan: a. "Sebutkan beberapa karakteristik yang sering dimiliki oleh orang kreatif!" b. "Bagaimana lingkungan sekitar dapat memengaruhi tingkat kreativitas seseorang?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Bagaimana kita bisa menciptakan lingkungan yang lebih kreatif di sekolah atau rumah?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada studi kasus singkat tentang sebuah tim yang kesulitan menghasilkan ide baru untuk proyek mereka.
 2. Peserta didik secara individu menganalisis studi kasus dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin menghambat kreativitas tim tersebut.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi dan menganalisis lebih dalam karakteristik individu kreatif (misalnya rasa ingin

tahu, keberanian mengambil risiko, keterbukaan terhadap pengalaman baru, ketekunan).

2. Peserta didik juga mendiskusikan elemen-elemen lingkungan yang mendukung kreativitas (misalnya kebebasan berekspresi, dukungan, sumber daya, waktu luang).
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Apa saja sifat-sifat yang paling menonjol dari individu kreatif?" b. "Bagaimana kita bisa menumbuhkan sifat-sifat tersebut dalam diri kita?" c. "Lingkungan seperti apa yang paling kondusif untuk memunculkan ide-ide baru?" d. "Bagaimana kita bisa menciptakan lingkungan seperti itu di sekitar kita?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh nyata individu atau organisasi yang berhasil menciptakan lingkungan kreatif dan mengidentifikasi praktik-praktik mereka.
2. Peserta didik membuat daftar karakteristik pribadi yang ingin mereka kembangkan untuk menjadi lebih kreatif.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok merancang sebuah "ruang kreatif" sederhana di kelas atau rumah mereka, dengan mempertimbangkan elemen-elemen yang mendukung kreativitas. Mereka dapat membuat sketsa atau deskripsi tertulis.
2. Peserta didik melakukan role-play singkat untuk menunjukkan bagaimana karakteristik individu kreatif diterapkan dalam situasi sehari-hari (misalnya, saat menghadapi masalah tugas kelompok).
3. Peserta didik mempresentasikan desain ruang kreatif atau hasil role-play mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai desain ruang kreatif atau role-play mereka, fokus pada relevansi dengan konsep yang telah dipelajari.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mengidentifikasi dan memahami karakteristik individu kreatif dan lingkungan pendukungnya.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang karakteristik kreatif yang mereka miliki dan yang perlu dikembangkan, serta bagaimana mereka dapat menciptakan lingkungan yang lebih mendukung kreativitas.

2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang karakteristik individu kreatif dan lingkungan pendukung kreativitas.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya berkomitmen untuk mencoba satu kebiasaan baru yang mendukung kreativitas.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang karakteristik individu kreatif dan pentingnya lingkungan yang mendukung kreativitas.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai upaya mereka dalam mengidentifikasi dan menerapkan karakteristik kreatif.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 3: Mengatasi Hambatan Kreativitas dan Mengembangkan Kebiasaan Kreatif

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Pernahkah kalian merasa 'buntu' ide? Apa yang biasanya kalian lakukan saat itu?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan kutipan inspiratif tentang kegagalan sebagai bagian dari proses kreatif atau video singkat tentang seseorang yang mengatasi tantangan besar untuk menciptakan sesuatu yang baru.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa pelajaran yang bisa kita ambil dari cerita ini tentang menghadapi kesulitan dalam berkreasi?" untuk mengarahkan pada diskusi tentang hambatan dan cara mengatasinya.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang berbagai hambatan kreativitas (misalnya, takut salah, perfeksionisme, kebiasaan, kritik) dan strategi untuk mengatasinya.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa hambatan kreativitas dapat diatasi: a.

"Apa saja hambatan umum yang sering kita temui saat ingin berkreasi?" b. "Bagaimana cara mengatasi rasa takut salah atau kritik saat mencoba ide baru?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa satu kebiasaan kecil yang bisa kita mulai untuk melatih kreativitas setiap hari?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada beberapa skenario masalah yang sering menyebabkan "mental block" atau hambatan kreativitas (misalnya, "Bagaimana cara membuat presentasi yang menarik jika topiknya sangat membosankan?" atau "Bagaimana cara menemukan ide baru untuk tugas kelompok yang sudah sering dibahas?").
2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi hambatan spesifik dalam skenario tersebut.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang berbagai jenis hambatan kreativitas, baik internal (misalnya, pola pikir kaku, rasa takut) maupun eksternal (misalnya, lingkungan tidak mendukung, tekanan waktu).
2. Peserta didik juga mendiskusikan strategi praktis untuk mengatasi hambatan tersebut (misalnya, teknik brainstorming, mind mapping, mengubah perspektif, mengambil jeda).
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Apa saja jenis hambatan kreativitas yang paling sering kalian alami?" b. "Bagaimana cara mengubah pola pikir negatif menjadi positif saat berkreasi?" c. "Teknik apa yang bisa kita gunakan untuk memicu ide saat merasa buntu?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari dan mempelajari teknik-teknik pengembangan kreativitas seperti SCAMPER, Six Thinking Hats, atau Lateral Thinking.
2. Peserta didik membuat daftar kebiasaan-kebiasaan kecil yang dapat mereka lakukan setiap hari untuk melatih otot kreativitas mereka (misalnya, menulis ide di jurnal, mengamati hal-hal baru, mencoba rute berbeda).

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik memilih satu skenario "mental block" dari awal pertemuan.
2. Peserta didik dalam kelompok menerapkan salah satu teknik pengembangan kreativitas (misalnya SCAMPER) untuk menghasilkan solusi inovatif bagi skenario tersebut.
3. Peserta didik mempresentasikan proses mereka dalam mengatasi hambatan dan ide solusi yang dihasilkan.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai efektivitas teknik yang digunakan dan kualitas ide yang dihasilkan.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu mengidentifikasi dan menerapkan strategi untuk mengatasi hambatan kreativitas.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang hambatan kreativitas yang paling sering mereka alami dan strategi yang paling efektif untuk mengatasinya.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap kemampuan mereka dalam mengatasi hambatan kreativitas dan komitmen untuk mengembangkan kebiasaan kreatif.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan merencanakan untuk menerapkan teknik kreatif dalam tugas mata pelajaran lain.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang berbagai hambatan kreativitas dan strategi untuk mengatasinya, serta pentingnya membangun kebiasaan kreatif.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai keberanian mereka dalam mencoba teknik-teknik baru.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 4-6: Mengembangkan Growth Mindset untuk Menghadapi Tantangan Kerja (TP2)

Pertemuan 4: Memahami Konsep Growth Mindset dan Fixed Mindset

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.

2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Pernahkah kalian merasa 'tidak bisa' melakukan sesuatu, atau justru merasa 'pasti bisa' meskipun sulit? Apa bedanya perasaan itu?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video singkat atau cerita inspiratif tentang seseorang yang berhasil mencapai sesuatu yang dianggap mustahil karena kegigihannya.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat orang ini terus berusaha meskipun menghadapi banyak kegagalan?" untuk mengarahkan pada diskusi tentang pola pikir.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang definisi dan perbedaan antara growth mindset dan fixed mindset.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan dampak pola pikir terhadap kesuksesan: a. "Apa perbedaan utama antara growth mindset dan fixed mindset?" b. "Berikan contoh kalimat atau pemikiran yang mencerminkan fixed mindset dan growth mindset!" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Menurut kalian, pola pikir mana yang lebih penting untuk dimiliki di dunia kerja?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario di mana dua orang siswa menghadapi kegagalan dalam ujian. Satu siswa menyerah, yang lain belajar dari kesalahan dan mencoba lagi.
 2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi pola pikir yang ditunjukkan oleh masing-masing siswa.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi mendalam tentang karakteristik fixed mindset (misalnya, percaya bahwa kemampuan adalah bawaan, menghindari tantangan, menyerah pada kesulitan) dan growth mindset (misalnya, percaya bahwa kemampuan dapat dikembangkan, menyukai tantangan, belajar dari kesalahan).

2. Peserta didik juga mendiskusikan dampak kedua pola pikir ini terhadap pembelajaran, kinerja, dan resiliensi.
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana fixed mindset dapat menghambat seseorang untuk berkembang?" b. "Apa saja manfaat memiliki growth mindset dalam belajar dan bekerja?" c. "Bagaimana cara mengenali apakah kita sedang berada dalam fixed mindset atau growth mindset?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh tokoh sukses yang menunjukkan growth mindset dalam perjalanan mereka.
2. Peserta didik membuat daftar keyakinan atau pernyataan yang mencerminkan growth mindset.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok membuat poster atau infografis yang membandingkan fixed mindset dan growth mindset, dengan contoh-contoh konkret.
2. Peserta didik melakukan simulasi singkat atau role-play di mana mereka menunjukkan bagaimana merespons tantangan dengan pola pikir growth mindset.
3. Peserta didik mempresentasikan hasil poster/infografis atau role-play mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kejelasan presentasi dan pemahaman mereka tentang konsep growth mindset.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah memahami perbedaan dan implikasi dari kedua pola pikir tersebut.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pola pikir yang paling sering mereka gunakan dan bagaimana mereka dapat lebih sering mengadopsi growth mindset.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang konsep growth mindset.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mencoba mengubah satu kalimat negatif tentang kemampuan mereka menjadi kalimat positif.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya growth mindset untuk menghadapi tantangan.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai partisipasi dan pemahaman mereka.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 5: Strategi Mengembangkan Growth Mindset

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah tahu bedanya fixed dan growth mindset, bagaimana caranya agar kita bisa punya growth mindset?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau cerita tentang seseorang yang sukses setelah melewati banyak kegagalan, fokus pada proses belajar dari kesalahan.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa yang bisa kita pelajari dari cara orang ini menghadapi kegagalan?" untuk mengarahkan pada strategi pengembangan growth mindset.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang berbagai strategi praktis untuk mengembangkan growth mindset (misalnya, menerima tantangan, belajar dari kritik, melihat kegagalan sebagai peluang belajar, fokus pada proses bukan hasil).
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa growth mindset dapat dilatih: a. "Sebutkan beberapa strategi yang dapat kita gunakan untuk melatih growth mindset!" b. "Bagaimana cara mengubah pandangan kita terhadap kegagalan?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa satu strategi yang paling ingin kalian coba terapkan dalam minggu ini?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario di mana mereka harus mempelajari keterampilan baru yang sulit dalam waktu singkat (misalnya, menguasai software baru, belajar bahasa asing dasar).
 2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi tantangan dan potensi hambatan fixed mindset yang mungkin muncul.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang strategi-strategi spesifik untuk mengembangkan growth mindset, seperti:
 - Mengenali dan mengubah self-talk negatif.
 - Mencari tantangan baru.
 - Belajar dari kritik dan umpan balik.
 - Fokus pada usaha dan proses belajar.
 - Merayakan kemajuan kecil.
 2. Peserta didik juga mendiskusikan bagaimana strategi ini dapat diterapkan dalam konteks dunia kerja.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana cara kita melatih diri untuk melihat kesulitan sebagai kesempatan belajar?" b. "Apa peran umpan balik dalam mengembangkan growth mindset?" c. "Bagaimana kita bisa membantu teman atau orang lain untuk mengembangkan growth mindset?"
- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**
 1. Peserta didik mencari contoh-contoh nyata aplikasi strategi growth mindset dalam kehidupan sehari-hari atau di lingkungan profesional.
 2. Peserta didik membuat "rencana aksi" pribadi untuk mengembangkan growth mindset mereka, mencantumkan 2-3 strategi yang akan mereka terapkan.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**
 1. Peserta didik dalam kelompok melakukan simulasi atau role-play di mana mereka menghadapi situasi sulit (misalnya, presentasi gagal, proyek tidak sesuai ekspektasi) dan menunjukkan bagaimana mereka menerapkan strategi growth mindset untuk mengatasinya.
 2. Peserta didik berbagi "rencana aksi" pribadi mereka dan menjelaskan mengapa mereka memilih strategi tersebut.
 3. Peserta didik mempresentasikan hasil simulasi/role-play atau rencana aksi mereka.
- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai realisme dan efektivitas strategi yang diterapkan dalam simulasi atau rencana aksi.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu mengidentifikasi dan merencanakan penerapan strategi growth mindset.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang strategi growth mindset yang paling relevan bagi mereka dan bagaimana mereka akan mengintegrasikannya ke dalam kebiasaan sehari-hari.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap komitmen mereka untuk mengembangkan growth mindset.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menjadi "agen perubahan" yang menginspirasi growth mindset pada teman-teman mereka.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang berbagai strategi untuk mengembangkan growth mindset.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai keberanian mereka dalam merencanakan perubahan pola pikir.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 6: Penerapan Growth Mindset dalam Mengatasi Tantangan Kerja

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Bagaimana growth mindset bisa benar-benar membantu kita saat menghadapi masalah besar di sekolah atau nanti di tempat kerja?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.

8. Guru menampilkan studi kasus nyata atau wawancara singkat dengan profesional yang menceritakan bagaimana mereka mengatasi tantangan besar dalam karier mereka dengan pola pikir positif dan terus belajar.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa kunci keberhasilan mereka dalam menghadapi tantangan yang begitu besar?" untuk mengarahkan pada penerapan growth mindset.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang studi kasus atau contoh penerapan growth mindset dalam konteks profesional.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan relevansi growth mindset di dunia kerja: a. "Berikan contoh bagaimana growth mindset dapat membantu seseorang dalam kariernya!" b. "Bagaimana cara kita tetap termotivasi saat menghadapi rintangan yang berulang?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa tantangan terbesar yang kalian bayangkan akan dihadapi di dunia kerja, dan bagaimana growth mindset bisa membantu?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario masalah kompleks yang mungkin terjadi di lingkungan kerja (misalnya, "Sebuah tim proyek gagal memenuhi target karena perubahan mendadak dari klien. Bagaimana tim ini bisa bangkit dan menyelesaikan proyeknya dengan baik?").
 2. Peserta didik secara individu menganalisis skenario dan mengidentifikasi bagaimana pola pikir fixed mindset dapat memperburuk situasi, dan bagaimana growth mindset dapat menjadi solusi.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok menganalisis studi kasus penerapan growth mindset dalam berbagai bidang pekerjaan (misalnya, di bidang teknologi, pelayanan, manufaktur).
 2. Peserta didik mendiskusikan bagaimana growth mindset dapat meningkatkan resiliensi, kemampuan beradaptasi, dan inovasi di tempat kerja.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana growth mindset membantu individu atau tim bangkit dari kegagalan?" b. "Mengapa kemampuan beradaptasi penting di dunia kerja yang terus berubah?" c. "Bagaimana growth mindset mendorong inovasi dan pengembangan diri berkelanjutan?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari cerita atau testimoni dari individu yang berhasil mengatasi tantangan besar dalam karier mereka berkat growth mindset.
2. Peserta didik membuat daftar "mantra" atau afirmasi pribadi yang mencerminkan growth mindset untuk digunakan saat menghadapi kesulitan.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok merancang sebuah "strategi bangkit" untuk skenario masalah kompleks yang diberikan di awal, dengan fokus pada penerapan prinsip growth mindset.
2. Peserta didik dapat membuat infografis, presentasi singkat, atau simulasi diskusi tim yang menunjukkan bagaimana mereka akan menerapkan growth mindset.
3. Peserta didik mempresentasikan strategi mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kelengkapan dan kelayakan strategi yang dirancang, serta seberapa jelas penerapan growth mindset di dalamnya.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu menerapkan konsep growth mindset dalam menghadapi tantangan kerja.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang bagaimana mereka akan menerapkan growth mindset dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik di sekolah maupun di dunia kerja.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Mengembangkan growth mindset untuk menghadapi tantangan kerja."
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menjadi inspirasi bagi teman-teman yang sedang menghadapi kesulitan.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang penerapan growth mindset dalam menghadapi tantangan kerja.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai komitmen mereka untuk mengembangkan growth mindset.

4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 7-9: Menunjukkan Karakter Wirausaha dalam Aktivitas Kelas (TP3)

Pertemuan 7: Memahami Karakteristik Wirausaha

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Apa yang terlintas di pikiran kalian saat mendengar kata 'wirausaha'? Apakah mereka hanya orang yang punya bisnis besar?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video singkat atau cerita tentang pengusaha sukses dari berbagai latar belakang (termasuk UMKM atau pengusaha muda).
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa saja sifat atau kebiasaan yang kalian amati dari para wirausaha ini?" untuk mengarahkan pada identifikasi karakter wirausaha.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang definisi wirausaha dan karakteristik-karakteristik utamanya (misalnya, berani mengambil risiko, inovatif, mandiri, pantang menyerah, kepemimpinan).
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa karakter wirausaha dapat dimiliki oleh siapa saja: a. "Sebutkan beberapa karakteristik penting yang harus dimiliki seorang wirausaha!" b. "Mengapa karakteristik tersebut penting untuk keberhasilan bisnis?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apakah kalian merasa memiliki salah satu karakter wirausaha? Karakter apa?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada skenario di mana seorang siswa memiliki ide proyek sekolah yang bagus tetapi ragu untuk

memulainya karena takut gagal atau tidak tahu harus mulai dari mana.

2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi karakter wirausaha apa yang dibutuhkan oleh siswa tersebut untuk mengatasi keraguannya.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi mendalam tentang berbagai karakteristik wirausaha, seperti:
 - Berani mengambil risiko (terukur).
 - Inovatif dan kreatif.
 - Mandiri dan proaktif.
 - Pantang menyerah dan gigih.
 - Memiliki jiwa kepemimpinan.
 - Berorientasi pada hasil.
 - Peka terhadap peluang.
2. Peserta didik juga mendiskusikan bagaimana karakteristik ini dapat diterapkan tidak hanya dalam bisnis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan aktivitas kelas.
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana karakteristik wirausaha dapat membantu kita dalam menyelesaikan tugas sekolah atau proyek kelompok?" b. "Apakah ada karakteristik wirausaha yang menurut kalian paling sulit untuk dikembangkan?" c. "Bagaimana cara kita melatih diri untuk lebih berani mengambil risiko atau lebih mandiri?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh individu (bukan hanya pengusaha) yang menunjukkan karakter wirausaha dalam kehidupan mereka (misalnya, atlet, seniman, pemimpin komunitas).
2. Peserta didik membuat daftar karakter wirausaha yang paling mereka kagumi dan mengapa.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok membuat "profil karakter wirausaha ideal" yang mencakup 5-7 karakteristik utama. Mereka dapat membuat poster digital atau presentasi singkat.
2. Peserta didik melakukan simulasi singkat atau role-play di mana mereka menunjukkan bagaimana karakter wirausaha diterapkan dalam situasi kelas (misalnya, menginisiasi proyek, mengatasi konflik, memimpin diskusi).
3. Peserta didik mempresentasikan profil atau hasil role-play mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kelengkapan profil dan kejelasan penerapan karakter dalam role-play.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah memahami karakteristik wirausaha dan relevansinya.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang karakter wirausaha yang paling menonjol dalam diri mereka dan karakter yang perlu mereka kembangkan lebih lanjut.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang karakteristik wirausaha.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan berkomitmen untuk menunjukkan inisiatif lebih dalam tugas-tugas sekolah.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang karakteristik wirausaha dan pentingnya memiliki karakter tersebut.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai partisipasi dan pemahaman mereka.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 8: Mengembangkan Karakter Wirausaha melalui Studi Kasus dan Diskusi

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Bagaimana cara kita bisa melatih diri agar punya karakter wirausaha seperti yang kita bahas kemarin?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan studi kasus singkat tentang sebuah UMKM yang berhasil berkembang pesat meskipun dimulai dari nol, menyoroti tantangan yang dihadapi dan bagaimana pemiliknya mengatasinya.

9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Karakter wirausaha apa yang paling menonjol dari pemilik UMKM ini dalam menghadapi tantangan?" untuk mengarahkan pada analisis kasus nyata.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang studi kasus wirausaha lokal atau nasional, dengan fokus pada bagaimana karakter wirausaha berperan dalam keberhasilan mereka.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya karakter wirausaha dalam praktik nyata: a. "Dari studi kasus yang kalian baca, karakter wirausaha apa yang paling terlihat?" b. "Bagaimana karakter tersebut membantu mereka mengatasi masalah?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Bagaimana kita bisa menerapkan pelajaran dari studi kasus ini dalam kehidupan kita sehari-hari?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario di mana sebuah tim proyek kelas menghadapi kendala tak terduga (misalnya, salah satu anggota tim sakit, sumber daya terbatas, ide tidak disetujui).
 2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi bagaimana karakter wirausaha (misalnya, adaptif, proaktif, pemecah masalah) dapat membantu tim ini.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok menganalisis studi kasus wirausaha yang diberikan, mengidentifikasi karakteristik wirausaha yang ditunjukkan oleh tokoh utama, dan bagaimana karakteristik tersebut berkontribusi pada keberhasilan atau penyelesaian masalah.
 2. Peserta didik mendiskusikan bagaimana mereka dapat mengembangkan karakter-karakter tersebut melalui aktivitas sehari-hari di kelas atau di luar kelas.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana seorang wirausaha menunjukkan ketekunan dan pantang menyerah saat menghadapi kegagalan?" b. "Apa peran inisiatif dan kemandirian dalam memulai sesuatu yang baru?" c. "Bagaimana kita bisa melatih jiwa kepemimpinan dalam konteks kelompok belajar?"
- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**
 1. Peserta didik mencari dan mengidentifikasi "momen wirausaha" dalam kehidupan mereka sendiri atau teman-teman

mereka (misalnya, berhasil mengatur acara, menyelesaikan tugas sulit secara mandiri, berinisiatif membantu orang lain).

2. Peserta didik membuat "jurnal observasi karakter wirausaha" untuk mencatat contoh-contoh karakter wirausaha yang mereka temui di lingkungan sekitar.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok membuat presentasi singkat atau cerita bergambar tentang studi kasus wirausaha yang mereka analisis, menyoroti karakter-karakter yang paling menginspirasi.
2. Peserta didik berbagi "momen wirausaha" pribadi mereka di depan kelas, menjelaskan karakter apa yang mereka tunjukkan.
3. Peserta didik mempresentasikan hasil analisis studi kasus atau cerita pribadi mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kedalaman analisis studi kasus dan kejelasan cerita pribadi mereka.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu mengidentifikasi dan memahami pengembangan karakter wirausaha.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang karakter wirausaha yang ingin mereka latih secara konsisten dan bagaimana mereka akan melakukannya dalam aktivitas kelas atau proyek.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang pengembangan karakter wirausaha.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menjadi contoh bagi teman-teman dalam menunjukkan inisiatif.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pengembangan karakter wirausaha melalui studi kasus dan diskusi.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai upaya mereka dalam menganalisis dan merefleksikan karakter wirausaha.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 9: Penerapan Karakter Wirausaha dalam Proyek Kelas

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Bagaimana kita bisa benar-benar menerapkan karakter wirausaha yang sudah kita pelajari dalam proyek kelompok kita?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau cerita tentang sebuah tim yang berhasil menyelesaikan proyek sulit karena setiap anggotanya menunjukkan karakter wirausaha.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa peran setiap anggota tim dalam keberhasilan proyek ini, dan karakter wirausaha apa yang mereka tunjukkan?" untuk mengarahkan pada penerapan praktis.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang bagaimana karakter wirausaha dapat diintegrasikan dalam kerja tim dan proyek.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya karakter wirausaha dalam kolaborasi: a. "Bagaimana karakter wirausaha seperti inisiatif dan tanggung jawab dapat membantu tim proyek?" b. "Apa bedanya pemimpin yang punya karakter wirausaha dengan pemimpin biasa?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Bagaimana kita bisa memastikan setiap anggota tim menunjukkan karakter wirausaha dalam proyek kita?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada skenario proyek kelas yang membutuhkan inisiatif tinggi, pengambilan keputusan cepat, dan kemampuan beradaptasi (misalnya, "Merencanakan dan melaksanakan acara sekolah dalam waktu singkat dengan anggaran terbatas.").

2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi karakter wirausaha apa yang paling dibutuhkan untuk setiap tahapan proyek.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok merancang sebuah "piagam tim" untuk proyek kelas mereka, yang mencantumkan karakter wirausaha yang akan mereka pegang teguh (misalnya, "Kami akan selalu proaktif," "Kami akan belajar dari setiap kesalahan," "Kami akan mencari solusi inovatif").

2. Peserta didik mendiskusikan bagaimana setiap karakter wirausaha dapat diwujudkan dalam tindakan konkret selama proyek berlangsung.

3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana kita bisa menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi atau sumber daya untuk proyek?" b. "Bagaimana kita bisa bertanggung jawab penuh atas bagian kita dalam proyek?" c. "Bagaimana kita bisa berani mengambil keputusan meskipun ada risiko?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik melakukan wawancara singkat (dengan teman, guru, atau anggota keluarga) tentang pengalaman mereka dalam menunjukkan karakter wirausaha dalam proyek atau tugas.

2. Peserta didik membuat "daftar periksa karakter wirausaha" untuk mengevaluasi diri dan teman kelompok selama proyek berlangsung.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok memulai proyek kelas yang telah ditentukan (misalnya, membuat produk sederhana, merancang kampanye sosial mini, mengorganisir acara kecil).

2. Peserta didik mendokumentasikan bagaimana setiap anggota tim menunjukkan karakter wirausaha selama proses proyek.

3. Peserta didik mempresentasikan progres proyek mereka dan menyoroti contoh-contoh penerapan karakter wirausaha.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai progres proyek dan bagaimana karakter wirausaha telah diterapkan.

2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pengalaman mereka menerapkan karakter wirausaha dalam proyek kelas, termasuk tantangan yang dihadapi dan pelajaran yang diambil.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas."
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mengidentifikasi bagaimana karakter wirausaha dapat membantu mereka dalam pekerjaan di masa depan.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang penerapan karakter wirausaha dalam proyek kelas.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai upaya dan inisiatif mereka dalam proyek.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 10-12: Mengeksplorasi Ide Kreatif untuk Peningkatan Layanan Kantor (TP4)

Pertemuan 10: Mengidentifikasi Masalah dan Peluang dalam Layanan Kantor

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Pernahkah kalian merasa layanan di sekolah atau tempat umum kurang efisien? Apa yang membuat kalian berpikir begitu?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video singkat atau infografis tentang "pain points" umum dalam layanan pelanggan atau administrasi kantor.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa dampak dari masalah-masalah ini bagi orang yang mengalaminya?" untuk mengarahkan pada identifikasi masalah.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang pentingnya identifikasi masalah dan peluang dalam inovasi layanan.

11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya observasi dalam menemukan peluang: a. "Mengapa penting untuk mengidentifikasi masalah sebelum mencari solusi?" b. "Bagaimana cara kita bisa menemukan peluang untuk perbaikan layanan?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa satu masalah kecil di sekolah yang menurut kalian bisa diperbaiki layanannya?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada skenario sebuah kantor fiktif (misalnya, "Kantor Administrasi Sekolah") yang sering dikeluhkan karena prosesnya lambat, informasi tidak jelas, atau antrean panjang.
 2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi masalah-masalah spesifik yang terjadi dalam skenario tersebut.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang berbagai metode identifikasi masalah dan peluang dalam layanan kantor (misalnya, observasi langsung, wawancara pengguna, survei, analisis data keluhan).
 2. Peserta didik juga mendiskusikan bagaimana "empati" terhadap pengguna layanan dapat membantu menemukan masalah yang sebenarnya.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana cara kita bisa memahami kebutuhan dan kesulitan pengguna layanan?" b. "Apa perbedaan antara masalah yang terlihat di permukaan dan akar masalah yang sebenarnya?" c. "Bagaimana kita bisa mengubah keluhan menjadi peluang inovasi?"
- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**
 1. Peserta didik melakukan observasi singkat di lingkungan sekolah (misalnya, proses peminjaman buku di perpustakaan, antrean di kantin, cara pendaftaran ekstrakurikuler) untuk mengidentifikasi "pain points" atau area yang bisa ditingkatkan layanannya.
 2. Peserta didik membuat "daftar masalah dan peluang" dari hasil observasi mereka.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok memilih satu masalah atau peluang yang paling menarik dari daftar mereka di lingkungan sekolah.
2. Peserta didik membuat "peta empati" sederhana untuk pengguna layanan yang terpengaruh oleh masalah tersebut, mencakup apa yang mereka pikirkan, rasakan, lihat, dan dengar.
3. Peserta didik mempresentasikan masalah yang mereka identifikasi dan peta empati yang dibuat.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kejelasan identifikasi masalah dan kedalaman analisis empati.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu mengidentifikasi masalah dan peluang dalam layanan kantor.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pentingnya identifikasi masalah yang akurat sebelum mencari solusi dan bagaimana mereka akan menerapkan keterampilan ini di masa depan.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang identifikasi masalah dan peluang.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan lebih peka terhadap masalah di sekitar mereka.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya identifikasi masalah dan peluang dalam peningkatan layanan kantor.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai ketajaman observasi mereka.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 11: Teknik Eksplorasi Ide Kreatif untuk Solusi Layanan

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.

4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah tahu masalahnya, bagaimana cara kita bisa memunculkan ide-ide yang banyak dan tidak biasa untuk menyelesaikannya?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau contoh visual dari sesi brainstorming yang sukses atau ide-ide "gila" yang ternyata berhasil.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat sesi ini menghasilkan banyak ide, bahkan yang awalnya terdengar tidak mungkin?" untuk mengarahkan pada teknik ideasi.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang berbagai teknik eksplorasi ide kreatif (misalnya, Brainstorming, Mind Mapping, SCAMPER, Six Thinking Hats, Design Thinking).
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan beragamnya cara menghasilkan ide: a. "Sebutkan beberapa teknik yang dapat kita gunakan untuk menghasilkan ide-ide baru!" b. "Apa prinsip dasar dari teknik brainstorming yang efektif?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Teknik mana yang paling menarik untuk kalian coba?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada masalah yang telah mereka identifikasi di pertemuan sebelumnya (misalnya, antrian panjang di kantin sekolah saat jam istirahat).
 2. Peserta didik secara individu mencoba memikirkan beberapa ide solusi awal tanpa batasan.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok mempelajari dan mempraktikkan satu atau dua teknik eksplorasi ide kreatif (misalnya, Brainstorming dan Mind Mapping).
 2. Guru memfasilitasi sesi praktik dengan memberikan panduan langkah demi langkah dan memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif.
 3. Peserta didik mendiskusikan kelebihan dan kekurangan setiap teknik dalam konteks menghasilkan ide untuk layanan kantor.

4. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana teknik brainstorming membantu kita menghasilkan ide dalam jumlah banyak?" b. "Bagaimana mind mapping membantu kita mengorganisir ide dan melihat hubungan antar ide?" c. "Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan teknik ini?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh ide inovatif dalam layanan kantor yang berasal dari teknik ideasi tertentu.
2. Peserta didik membuat "bank ide" pribadi untuk mencatat ide-ide yang muncul dari observasi sehari-hari.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok menerapkan teknik eksplorasi ide yang telah dipelajari untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi bagi masalah layanan kantor yang telah mereka pilih.
2. Peserta didik mengorganisir ide-ide tersebut menggunakan mind map atau kategori.
3. Peserta didik mempresentasikan "bank ide" mereka dan menjelaskan teknik yang digunakan.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai jumlah, keberagaman, dan potensi ide yang dihasilkan.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu menerapkan teknik eksplorasi ide kreatif.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang teknik eksplorasi ide yang paling efektif bagi mereka dan bagaimana mereka akan menggunakannya di masa depan.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang teknik eksplorasi ide.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mencoba teknik ideasi baru di luar kelas.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang berbagai teknik eksplorasi ide kreatif.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.

3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai kreativitas dan jumlah ide yang telah dihasilkan.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 12: Mengevaluasi dan Memilih Ide Terbaik untuk Peningkatan Layanan Kantor

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah punya banyak ide, bagaimana kita tahu ide mana yang paling bagus dan bisa dijalankan?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan contoh ide-ide inovatif yang gagal dan yang berhasil, menyoroti faktor-faktor yang membedakan.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa kriteria yang digunakan untuk memutuskan apakah sebuah ide itu 'bagus' atau 'tidak'?" untuk mengarahkan pada proses evaluasi ide.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang kriteria evaluasi ide (misalnya, kelayakan, daya tarik, orisinalitas, dampak) dan metode pemilihan ide.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya evaluasi ide yang objektif:
 - a. "Apa saja kriteria yang harus kita pertimbangkan saat memilih ide terbaik?"
 - b. "Mengapa penting untuk tidak langsung memilih ide pertama yang muncul?"
 - c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik.
 - d. "Bagaimana kita bisa adil dalam mengevaluasi ide-ide teman?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada kumpulan ide-ide yang telah dihasilkan di pertemuan sebelumnya (misalnya, berbagai ide untuk mengatasi antrean kantin).

2. Peserta didik secara individu mencoba mengurutkan ide-ide tersebut berdasarkan intuisi mereka, dan menuliskan alasan singkat.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok mempelajari dan mendiskusikan kriteria evaluasi ide yang efektif (misalnya, inovasi, kelayakan implementasi, dampak potensial, biaya, waktu, sumber daya).
2. Peserta didik juga mempelajari metode pemilihan ide (misalnya, matriks keputusan, dot voting, analisis SWOT sederhana).
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana kita bisa mengukur 'dampak' sebuah ide terhadap peningkatan layanan?" b. "Apa yang dimaksud dengan 'kelayakan implementasi' sebuah ide?" c. "Bagaimana cara mengambil keputusan yang objektif saat memilih ide?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh produk atau layanan yang sukses karena ide dasarnya dievaluasi dengan baik sebelum diimplementasikan.
2. Peserta didik membuat "checklist evaluasi ide" pribadi yang dapat mereka gunakan di masa depan.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok menerapkan kriteria evaluasi dan metode pemilihan ide yang telah dipelajari untuk memilih satu ide terbaik dari kumpulan ide mereka untuk peningkatan layanan kantor.
2. Peserta didik membuat presentasi singkat yang menjelaskan ide terpilih, alasan pemilihannya berdasarkan kriteria, dan potensi dampaknya.
3. Peserta didik mempresentasikan ide terpilih mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai proses evaluasi dan pemilihan ide, serta kekuatan dan kelemahan ide terpilih.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu mengevaluasi dan memilih ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang proses evaluasi ide yang mereka lakukan, termasuk tantangan dalam memilih dan bagaimana mereka mengatasi bias.

2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Mengeksplorasi ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor."
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menerapkan proses evaluasi ide ini dalam tugas-tugas lain.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya evaluasi dan pemilihan ide yang sistematis.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai ketelitian mereka dalam mengevaluasi ide.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 13-15: Menciptakan Gagasan Baru dalam Pelayanan Bisnis (TP5)

Pertemuan 13: Memahami Konsep Inovasi dalam Pelayanan Bisnis

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Apa bedanya ide kreatif dengan inovasi? Bisakah ide kreatif langsung jadi inovasi?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau studi kasus tentang sebuah perusahaan yang berhasil melakukan inovasi dalam pelayanannya (misalnya, layanan perbankan digital, pemesanan makanan online).
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat layanan ini disebut inovatif? Apa dampaknya bagi pelanggan?" untuk mengarahkan pada konsep inovasi.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang definisi inovasi, jenis-jenis inovasi (produk, proses, model bisnis), dan pentingnya inovasi dalam pelayanan bisnis.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi: a. "Apa definisi

inovasi dalam konteks pelayanan bisnis?" b. "Mengapa inovasi sangat penting bagi kelangsungan hidup sebuah bisnis?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Menurut kalian, layanan bisnis apa yang paling membutuhkan inovasi saat ini?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada skenario sebuah bisnis tradisional (misalnya, toko kelontong, jasa fotokopi) yang mulai kehilangan pelanggan karena persaingan dan perubahan perilaku konsumen.
2. Peserta didik secara individu mengidentifikasi area mana dalam pelayanan bisnis tersebut yang paling membutuhkan inovasi.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang konsep inovasi dalam pelayanan bisnis, membedakan antara inovasi inkremental (perbaikan kecil) dan inovasi radikal (perubahan besar).
2. Peserta didik juga menganalisis studi kasus inovasi pelayanan dari berbagai industri (misalnya, perhotelan, transportasi, ritel).
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Apa saja contoh inovasi pelayanan yang pernah kalian alami atau ketahui?" b. "Bagaimana inovasi pelayanan dapat menciptakan nilai tambah bagi pelanggan?" c. "Apa risiko dan tantangan dalam melakukan inovasi pelayanan?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari dan mengidentifikasi tren inovasi terkini dalam pelayanan bisnis di berbagai sektor.
2. Peserta didik membuat "daftar keinginan" pribadi tentang inovasi pelayanan yang mereka harapkan ada di masa depan.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok memilih satu jenis bisnis pelayanan yang mereka minati (misalnya, restoran, salon, bengkel).
2. Peserta didik membuat "analisis kebutuhan inovasi" sederhana untuk bisnis tersebut, mengidentifikasi area yang bisa diinovasi.

3. Peserta didik mempresentasikan analisis mereka dan menjelaskan mengapa inovasi dibutuhkan di bisnis tersebut.

• **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kedalaman analisis kebutuhan inovasi.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah memahami konsep inovasi dalam pelayanan bisnis.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pentingnya inovasi dalam menjaga relevansi bisnis dan bagaimana mereka akan menerapkan pemahaman ini di masa depan.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang konsep inovasi.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan lebih peka terhadap peluang inovasi di sekitar mereka.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang konsep inovasi dalam pelayanan bisnis.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai wawasan mereka tentang inovasi.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 14: Proses Penciptaan Gagasan Baru untuk Inovasi Pelayanan

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Bagaimana sebuah ide 'mentah' bisa diubah jadi inovasi yang benar-benar bisa dipakai dan disukai banyak orang?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.

8. Guru menampilkan video atau studi kasus tentang proses desain thinking atau prototipe sederhana yang dilakukan oleh sebuah tim untuk mengembangkan layanan baru.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa tahapan-tahapan penting yang mereka lakukan untuk mengubah ide menjadi sesuatu yang nyata?" untuk mengarahkan pada proses penciptaan gagasan.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang tahapan penciptaan gagasan baru dalam inovasi pelayanan (misalnya, ideasi, pengembangan konsep, prototipe, pengujian).
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya proses sistematis dalam inovasi: a. "Apa saja tahapan dalam mengembangkan gagasan baru menjadi inovasi?" b. "Mengapa prototipe penting sebelum meluncurkan inovasi?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Bagaimana kita bisa mendapatkan umpan balik yang jujur untuk ide kita?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada ide inovasi pelayanan yang masih sangat mentah (misalnya, "membuat aplikasi untuk memesan makanan di kantin sekolah").
 2. Peserta didik secara individu mencoba memikirkan langkah-langkah awal untuk mengembangkan ide tersebut.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok mempelajari dan mendiskusikan proses penciptaan gagasan baru untuk inovasi pelayanan, meliputi:
 - **Ideasi Lanjutan:** Menggunakan teknik ideasi yang lebih spesifik untuk inovasi pelayanan (misalnya, Customer Journey Mapping, Service Blueprinting).
 - **Pengembangan Konsep:** Merumuskan ide menjadi konsep yang lebih jelas.
 - **Prototipe Cepat:** Membuat representasi sederhana dari ide (misalnya, sketsa, storyboard, mock-up).
 - **Pengujian Awal:** Mendapatkan umpan balik dari calon pengguna.
 2. Peserta didik juga mendiskusikan pentingnya iterasi (perbaikan berulang) dalam proses ini.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana kita bisa memastikan gagasan baru kita benar-benar menjawab kebutuhan pengguna?" b. "Apa manfaat membuat prototipe

sederhana sebelum mengembangkan inovasi secara penuh?" c. "Bagaimana cara mengumpulkan umpan balik yang konstruktif dari pengguna?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh prototipe sederhana dari inovasi pelayanan yang sukses (misalnya, sketsa awal aplikasi, diagram alur layanan).
2. Peserta didik membuat "daftar pertanyaan" yang akan mereka ajukan saat menguji prototipe mereka.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok memilih satu ide inovasi pelayanan dari pertemuan sebelumnya (atau ide baru yang disepakati).
2. Peserta didik membuat prototipe sederhana dari ide tersebut (misalnya, sketsa antarmuka aplikasi, diagram alur layanan baru, role-play simulasi layanan).
3. Peserta didik melakukan "pengujian internal" dengan sesama anggota kelompok atau teman sekelas, mengumpulkan umpan balik awal.
4. Peserta didik mempresentasikan prototipe dan umpan balik awal yang mereka dapatkan.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kualitas prototipe dan proses pengujian awal.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis melalui proses prototipe dan pengujian awal.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pengalaman mereka dalam membuat prototipe dan mendapatkan umpan balik, termasuk pelajaran tentang pentingnya iterasi.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang proses penciptaan gagasan baru.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menerapkan proses prototipe ini dalam tugas-tugas desain lainnya.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang proses penciptaan gagasan baru untuk inovasi pelayanan.

2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai upaya mereka dalam membuat prototipe.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 15: Mengembangkan Model Bisnis untuk Gagasan Pelayanan Inovatif

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Ide inovatif itu bagus, tapi bagaimana caranya agar ide itu bisa menghasilkan uang dan berkelanjutan?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan contoh Business Model Canvas (BMC) sederhana dari sebuah startup atau bisnis yang dikenal.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa saja elemen penting yang harus kita pikirkan agar ide kita bisa jadi bisnis yang sukses?" untuk mengarahkan pada model bisnis.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang konsep dasar model bisnis dan elemen-elemen kunci dalam Business Model Canvas (BMC).
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya perencanaan bisnis: a. "Apa itu model bisnis dan mengapa penting untuk inovasi pelayanan?" b. "Sebutkan beberapa elemen penting dalam Business Model Canvas!" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Elemen mana yang menurut kalian paling menantang untuk diisi?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada ide inovasi pelayanan yang telah mereka prototipe (misalnya, "aplikasi pemesanan makanan kantin").

2. Peserta didik secara individu mencoba memikirkan bagaimana ide ini bisa menghasilkan pendapatan atau nilai ekonomi.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok mempelajari secara mendalam sembilan blok dalam Business Model Canvas (BMC): Segmen Pelanggan, Proposisi Nilai, Saluran, Hubungan Pelanggan, Arus Pendapatan, Sumber Daya Utama, Aktivitas Kunci, Kemitraan Kunci, dan Struktur Biaya.

2. Peserta didik menganalisis contoh-contoh BMC dari bisnis pelayanan yang berbeda.

3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Siapa target pelanggan utama untuk inovasi pelayanan kita?" b. "Apa nilai unik yang ditawarkan inovasi kita kepada pelanggan?" c. "Bagaimana cara inovasi ini akan menghasilkan uang?" d. "Sumber daya apa yang kita butuhkan untuk menjalankan inovasi ini?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh model bisnis inovatif dari perusahaan-perusahaan yang berhasil.

2. Peserta didik membuat "daftar pertanyaan" untuk setiap blok BMC yang akan membantu mereka mengisi kanvas.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok mengisi Business Model Canvas untuk ide inovasi pelayanan yang telah mereka pilih dan prototipe.

2. Peserta didik mendiskusikan setiap blok BMC dan memastikan keterkaitan antarblok.

3. Peserta didik mempresentasikan BMC mereka, menjelaskan setiap elemen dan bagaimana mereka saling mendukung.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kelengkapan, konsistensi, dan kelayakan model bisnis yang dirancang.

2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis melalui pengembangan model bisnis.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang tantangan dalam merancang model bisnis dan bagaimana pemahaman BMC membantu mereka melihat ide dari perspektif yang lebih komprehensif.

2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis."
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan menganalisis model bisnis dari produk atau layanan yang mereka gunakan sehari-hari.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya model bisnis dalam mewujudkan gagasan inovatif.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai upaya mereka dalam merancang model bisnis.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 16-17: Mengaplikasikan Ide Kreatif dalam Praktik Kewirausahaan (TP6)

Pertemuan 16: Perencanaan Implementasi Ide Inovatif

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah punya ide bagus dan tahu model bisnisnya, apa langkah selanjutnya agar ide itu benar-benar bisa jadi kenyataan?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan studi kasus tentang sebuah startup yang berhasil meluncurkan produk/layanan inovatif, menyoroti tahapan perencanaan dan persiapan mereka.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa saja yang harus disiapkan agar peluncuran ide ini berjalan lancar?" untuk mengarahkan pada perencanaan implementasi.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang pentingnya perencanaan implementasi dalam kewirausahaan, termasuk identifikasi sumber daya dan risiko.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya perencanaan yang matang:
 - a. "Mengapa perencanaan implementasi sangat krusial sebelum

meluncurkan sebuah ide?" b. "Apa saja aspek yang perlu kita pertimbangkan dalam perencanaan implementasi?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa risiko terbesar yang mungkin kalian hadapi saat mencoba mengimplementasikan ide kalian?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada ide inovasi pelayanan yang telah memiliki model bisnis (misalnya, "aplikasi pemesanan makanan kantin").
2. Peserta didik secara individu mencoba mengidentifikasi sumber daya apa saja yang dibutuhkan (manusia, finansial, teknologi) dan potensi risiko yang mungkin muncul saat mengimplementasikan ide tersebut.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang elemen-elemen kunci dalam perencanaan implementasi ide inovatif, seperti:
 - **Identifikasi Sumber Daya:** Memetakan sumber daya yang dibutuhkan (tim, dana, teknologi, bahan baku).
 - **Manajemen Risiko:** Mengidentifikasi potensi risiko dan menyusun mitigasinya.
 - **Timeline dan Milestones:** Menyusun jadwal dan target pencapaian.
 - **Strategi Pemasaran Awal:** Bagaimana memperkenalkan ide kepada target pengguna.
2. Peserta didik juga menganalisis contoh rencana implementasi sederhana dari proyek-proyek kewirausahaan.
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana cara kita bisa mendapatkan sumber daya yang dibutuhkan jika kita tidak punya cukup?" b. "Apa saja risiko yang harus kita antisipasi saat meluncurkan ide baru?" c. "Bagaimana cara kita bisa memperkenalkan ide kita agar menarik perhatian?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh "strategi bootstrapping" (memulai bisnis dengan modal minim) atau cara-cara kreatif untuk mendapatkan sumber daya.
2. Peserta didik membuat "daftar risiko" pribadi yang mungkin mereka hadapi dalam mengimplementasikan ide mereka.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok menyusun rencana implementasi awal untuk ide inovasi pelayanan mereka, mencakup identifikasi sumber daya, potensi risiko, dan langkah-langkah awal.
2. Peserta didik membuat presentasi singkat atau infografis yang merangkum rencana implementasi mereka.
3. Peserta didik mempresentasikan rencana implementasi mereka.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai kelengkapan dan kelayakan rencana implementasi, serta bagaimana mereka mengantisipasi risiko.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu merencanakan implementasi ide kreatif.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pentingnya perencanaan yang matang dalam kewirausahaan dan bagaimana mereka akan menerapkannya di masa depan.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang perencanaan implementasi.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mencoba membuat rencana implementasi untuk proyek pribadi lainnya.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang perencanaan implementasi ide inovatif dalam praktik kewirausahaan.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.
3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai ketelitian mereka dalam menyusun rencana.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 17: Pelaksanaan dan Pengujian Awal Ide Kewirausahaan

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.

4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah semua rencana dibuat, sekarang saatnya 'action'! Bagaimana kita bisa memulai dan menguji ide kita dalam skala kecil?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau cerita tentang "Minimum Viable Product (MVP)" atau pilot project dari sebuah startup yang sukses.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Mengapa mereka tidak langsung membuat produk sempurna, tapi memulai dengan versi yang paling sederhana?" untuk mengarahkan pada pelaksanaan dan pengujian awal.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang konsep MVP, pilot project, dan pentingnya pengujian awal dalam praktik kewirausahaan.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar dari pengalaman: a. "Apa itu MVP dan mengapa penting dalam memulai bisnis?" b. "Bagaimana cara kita bisa menguji ide kita tanpa harus mengeluarkan banyak biaya atau waktu?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa yang paling kalian takutkan saat mencoba mengimplementasikan ide kalian?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**
 1. Peserta didik dihadapkan pada ide inovasi pelayanan yang telah direncanakan implementasinya.
 2. Peserta didik secara individu mencoba memikirkan versi paling sederhana dari ide tersebut yang bisa mereka "luncurkan" atau uji coba.
- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**
 1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang konsep MVP (Minimum Viable Product) atau pilot project sebagai cara untuk menguji asumsi bisnis dengan risiko minimal.
 2. Peserta didik juga mendiskusikan metode pengumpulan umpan balik dari pengguna awal dan bagaimana menggunakannya untuk iterasi.
 3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana cara kita menentukan fitur esensial dari MVP kita?" b. "Siapa target

pengguna awal yang paling tepat untuk menguji ide kita?" c. "Bagaimana cara kita mengukur keberhasilan pengujian awal?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh MVP yang "sangat sederhana" namun berhasil membuktikan konsep bisnis.
2. Peserta didik membuat "daftar pertanyaan umpan balik" untuk pengguna awal MVP mereka.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok membuat versi MVP atau pilot project dari ide inovasi pelayanan mereka (misalnya, membuat simulasi sederhana aplikasi, melakukan role-play layanan baru dengan teman sebagai pelanggan, membuat poster promosi awal).
2. Peserta didik melakukan pengujian awal dengan teman sekelas atau guru sebagai "pengguna", mengumpulkan umpan balik.
3. Peserta didik mempresentasikan MVP/pilot project mereka dan hasil pengujian awal yang didapatkan.

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari teman dan guru mengenai fungsionalitas MVP/pilot project dan kualitas umpan balik yang dikumpulkan.
2. Peserta didik mengevaluasi sejauh mana mereka telah mampu melaksanakan dan menguji ide kewirausahaan dalam skala kecil.

MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu tentang pengalaman mereka dalam membuat dan menguji MVP, termasuk pelajaran tentang pentingnya belajar dari kegagalan kecil.
2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman mereka tentang pelaksanaan dan pengujian awal ide kewirausahaan.
3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mengidentifikasi bagaimana mereka dapat terus mengembangkan MVP mereka.

Kegiatan Penutup (Berkesadaran)

1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan pembelajaran tentang pelaksanaan dan pengujian awal ide kewirausahaan melalui MVP atau pilot project.
2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya.

3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai keberanian mereka dalam mengambil langkah pertama.
4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan 18: Evaluasi, Refleksi, dan Pengembangan Berkelanjutan Proyek Kewirausahaan

Kegiatan Awal (Berkesadaran, Bermakna)

1. Peserta didik menjawab salam guru.
2. Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan dipimpin salah satu peserta didik untuk memimpin doa.
3. Peserta didik menjawab presensi guru dan kesiapan belajar.
4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
5. Peserta didik menyimak motivasi dari guru.
6. Peserta didik menyimak dan merespon apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: "Setelah proyek kita diuji, apa yang harus kita lakukan selanjutnya? Apakah sudah selesai?"
7. Peserta didik menyimak garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
8. Guru menampilkan video atau studi kasus tentang sebuah perusahaan yang terus berinovasi dan beradaptasi setelah peluncuran awal, menunjukkan siklus perbaikan berkelanjutan.
9. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Mengapa sebuah bisnis tidak bisa berhenti berinovasi setelah diluncurkan?" untuk mengarahkan pada evaluasi dan pengembangan berkelanjutan.
10. Peserta didik melakukan literasi melalui bahan bacaan tentang pentingnya evaluasi berkelanjutan, iterasi, dan adaptasi dalam praktik kewirausahaan.
11. Guru tanya jawab dengan peserta didik mengenai bahan bacaan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya proses belajar yang tidak pernah berhenti: a. "Mengapa umpan balik dari pelanggan sangat penting setelah produk/layanan diluncurkan?" b. "Bagaimana cara kita bisa terus mengembangkan ide kita agar tetap relevan?" c. Guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menghubungkan dengan peran peserta didik. d. "Apa satu hal yang paling kalian pelajari dari seluruh proses ini?"

Kegiatan Inti

MEMAHAMI (Berkesadaran, Bermakna)

- **Orientasi pada Siswa pada Masalah:**

1. Peserta didik dihadapkan pada hasil pengujian awal MVP mereka, termasuk umpan balik positif dan negatif.

2. Peserta didik secara individu mencoba mengidentifikasi area mana yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

- **Mengorganisasi Siswa untuk Belajar:**

1. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi tentang proses evaluasi komprehensif terhadap proyek kewirausahaan mereka, termasuk analisis umpan balik, identifikasi kekuatan dan kelemahan, serta peluang perbaikan.
2. Peserta didik juga mendiskusikan konsep iterasi dan pengembangan berkelanjutan (continuous improvement) dalam konteks bisnis.
3. Pertanyaan panduan diskusi: a. "Bagaimana cara kita menganalisis umpan balik agar bisa menjadi dasar perbaikan?" b. "Apa saja indikator keberhasilan yang bisa kita gunakan untuk mengevaluasi proyek kita?" c. "Bagaimana kita bisa memastikan proyek kita terus berkembang dan tidak stagnan?"

- **Membimbing Penyelidikan Individual pada Kelompok:**

1. Peserta didik mencari contoh-contoh bagaimana perusahaan besar atau startup melakukan iterasi produk/layanan mereka berdasarkan umpan balik pengguna.
2. Peserta didik membuat "rencana perbaikan" sederhana untuk MVP mereka berdasarkan umpan balik yang diterima.

MENGAPLIKASI (Bermakna, Menggembirakan)

- **Mengembangkan dan Menyajikan Hasil:**

1. Peserta didik dalam kelompok melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proyek kewirausahaan mereka, menggunakan umpan balik dari pengujian awal, dan mengidentifikasi area perbaikan.
2. Peserta didik membuat "presentasi final proyek" yang mencakup:
 - Ide inovasi dan model bisnis.
 - Proses pengembangan dan prototipe.
 - Hasil pengujian awal dan umpan balik.
 - Rencana perbaikan dan pengembangan berkelanjutan.
3. Peserta didik mempresentasikan proyek final mereka kepada kelas dan guru, serta mungkin mitra pembelajaran (jika memungkinkan).

- **Menganalisis dan Mengevaluasi:**

1. Peserta didik mendapatkan umpan balik konstruktif dari teman, guru, dan mitra pembelajaran (jika ada) mengenai keseluruhan proyek, fokus pada kreativitas, inovasi, dan potensi kewirausahaan.
2. Peserta didik mengevaluasi diri terhadap pencapaian tujuan pembelajaran "Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik kewirausahaan" secara keseluruhan.

	<p>MEREFLEKSI (Berkesadaran, Bermakna)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat jurnal refleksi individu yang komprehensif tentang seluruh perjalanan pembelajaran mereka dalam mata pelajaran ini, termasuk tantangan, keberhasilan, dan pelajaran hidup yang didapat. 2. Peserta didik melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian seluruh tujuan pembelajaran mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan. 3. Peserta didik menemukan solusi dan atau peran lanjutan mereka setelah belajar, misalnya dengan mengidentifikasi bagaimana mereka akan terus mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka di masa depan. <p>Kegiatan Penutup (Berkesadaran)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan Peserta didik menyimpulkan seluruh pembelajaran mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan, menekankan siklus inovasi dan pengembangan berkelanjutan. 2. Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya atau langkah karier/wirausaha mereka di masa depan. 3. Guru memuliakan peserta didik dengan menghargai seluruh upaya, kreativitas, dan semangat kewirausahaan yang telah mereka tunjukkan. 4. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.
--	---

ASESMEN PEMBELAJARAN	Asesmen pada Awal Pembelajaran: Kuis singkat (pilihan ganda)
	Asesmen pada Proses Pembelajaran: Kuis singkat (pilihan ganda)
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Proyek/Praktik

Mengetahui
Kepala SMKN 1 Tanjunganom

Nganjuk, 14 Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

HARBUDI SUSILO, M.Pd
NIP.19770704 200801 1010

AH. GHOZALI, S.Kom.
NIP.19850214 20222 1 018

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan konsep kreativitas dalam dunia kerja.
 2. Mengembangkan *growth mindset* untuk menghadapi tantangan kerja.
 3. Menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas.
 4. Mengeksplorasi ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor.
 5. Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis.
 6. Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik kewirausahaan.
-

INDIKATOR PENCAPAIAN (DIAMBIL DARI KKTP)

- Menjelaskan makna kreativitas dan *growth mindset* dalam kewirausahaan.
 - Menunjukkan contoh karakter wirausaha dalam kegiatan simulasi.
 - Mengidentifikasi masalah dalam layanan usaha dan menawarkan solusi kreatif.
 - Mengembangkan ide orisinal untuk peningkatan pelayanan kantor secara tim dan individu.
 - Mengaplikasikan gagasan baru dalam simulasi bisnis skala kecil.
-

KISI-KISI SOAL

No	IPK	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif
1	Menerapkan konsep kreativitas	Menganalisis pentingnya kreativitas dalam dunia kerja	PG	HOTS
2	Mengembangkan <i>growth mindset</i>	Menilai sikap seseorang dalam menghadapi kegagalan bisnis	PG	HOTS
3	Menunjukkan karakter wirausaha	Menyimpulkan ciri wirausaha sukses berdasarkan studi kasus	PG	HOTS
4	Mengeksplorasi ide kreatif	Mengembangkan ide baru berdasarkan kasus layanan kantor	PG	HOTS
5	Menciptakan gagasan baru	Menentukan inovasi baru untuk meningkatkan kepuasan pelanggan	PG	HOTS
6	Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik	Menilai keberhasilan ide kreatif dalam simulasi kewirausahaan	PG	HOTS

7	Menunjukkan ketekunan dalam wirausaha	Mengambil keputusan tepat saat mengalami kerugian usaha	PG	HOTS
8	Menjelaskan pentingnya inovasi	Mengkaji dampak kurangnya inovasi dalam perusahaan jasa	PG	HOTS
9	Menyampaikan gagasan secara efektif	Menentukan cara komunikasi ide bisnis kepada mitra usaha	PG	HOTS
10	Mengevaluasi layanan pelanggan	Memilih strategi pelayanan pelanggan yang tepat dalam situasi tertentu	PG	HOTS

SOAL PILIHAN GANDA

1.

Pak Iwan adalah pemilik usaha fotokopi dan alat tulis yang setiap hari melayani mahasiswa. Saat pandemi, pendapatannya menurun drastis. Namun, ia mulai menawarkan layanan antar-jemput dokumen via aplikasi pesan singkat dan media sosial.

Apa yang bisa disimpulkan dari tindakan Pak Iwan?

- A. Ia hanya mengikuti tren tanpa arah yang jelas
 - B. Ia menghindari risiko dengan menutup usahanya
 - C. Ia menunjukkan kreativitas dalam menyikapi perubahan
 - D. Ia mengabaikan kebutuhan pelanggannya
 - E. Ia hanya mencari keuntungan pribadi
-

2.

Seorang siswa membuka usaha sablon kaos. Di awal penjualan, ia tidak mendapat pembeli. Ia lalu mencoba strategi baru: membuat desain yang sedang tren di media sosial. Beberapa minggu kemudian, pesanan meningkat.

Apa sikap yang ditunjukkan siswa tersebut?

- A. Menyerah saat tantangan muncul
 - B. Menyalin ide dari pesaing
 - C. Menunjukkan *growth mindset*
 - D. Menyalahkan pelanggan
 - E. Menjalankan bisnis tanpa inovasi
-

3.

Budi sering datang lebih awal ke sekolah, menawarkan makanan ringan buatan ibunya kepada teman-teman dan guru. Ia ramah dan jujur dalam berdagang.

Karakter wirausaha manakah yang paling mencerminkan tindakan Budi?

- A. Agresif dan ambisius
 - B. Disiplin dan jujur
 - C. Terpaksa dan malu-malu
 - D. Malas dan pasif
 - E. Konsumtif dan emosional
-

4.

Sebuah kantor layanan pelanggan sering mendapat komplain karena antrean panjang. Seorang siswa magang mengusulkan sistem antrean digital menggunakan QR code.

Apa sikap yang ditunjukkan siswa tersebut?

- A. Menghindari masalah
 - B. Meningkatkan produktivitas pribadi
 - C. Mengembangkan ide kreatif untuk solusi
 - D. Menyalahkan staf kantor
 - E. Melaporkan masalah tanpa solusi
-

5.

Linda membuat inovasi layanan konsultasi online untuk pelanggannya yang sibuk. Ia juga menyediakan fitur chat real-time di media sosial.

Apa tujuan dari tindakan Linda?

- A. Menambah beban kerja tim
 - B. Meningkatkan kepuasan pelanggan
 - C. Menghindari interaksi langsung
 - D. Menurunkan harga produk
 - E. Membatasi jenis layanan
-

6.

Dalam praktik simulasi bisnis kelas, kelompok Adi membuat bisnis minuman herbal. Mereka menambahkan sistem pemesanan lewat aplikasi buatan sendiri.

Apa bentuk pengembangan yang ditunjukkan oleh kelompok Adi?

- A. Inovasi teknologi berbasis pelayanan
 - B. Sistem kerja manual tradisional
 - C. Replikasi usaha tanpa keunikan
 - D. Mengandalkan promosi mulut ke mulut
 - E. Fokus pada produksi saja
-

7.

Usaha Jahit “Melati” mengalami penurunan pelanggan karena model bajunya ketinggalan zaman.

Langkah paling tepat untuk menghadapi kondisi tersebut adalah...

- A. Menaikkan harga
 - B. Menutup usaha sementara
 - C. Menciptakan model baru yang sesuai tren
 - D. Mengurangi kualitas bahan
 - E. Menjual peralatan jahit
-

8.

Sebuah warung makan selalu menyajikan menu yang sama sejak 5 tahun lalu. Kini pelanggan mulai bosan.

Apa akibat dari kurangnya inovasi tersebut?

- A. Biaya produksi meningkat
 - B. Kepuasan pelanggan meningkat
 - C. Daya saing menurun
 - D. Laba meningkat
 - E. Karyawan bertambah
-

9.

Dina ingin menawarkan ide usaha makanan beku ke mitra bisnis. Ia membuat presentasi singkat dengan visual menarik dan penjelasan ringkas.

Strategi komunikasi yang dilakukan Dina menunjukkan...

- A. Teknik debat
 - B. Penyampaian ide yang tidak penting
 - C. Kemampuan menyampaikan gagasan efektif
 - D. Pembuatan laporan keuangan
 - E. Strategi menghindari risiko
-

10.

Sebuah usaha jasa kurir mendapat keluhan karena keterlambatan pengiriman. Manajer merespons dengan mengubah rute pengiriman dan memberi kompensasi ke pelanggan. Apa jenis layanan yang ditunjukkan?

- A. Pelayanan transaksional
- B. Pelayanan tidak profesional

- C. Layanan responsif dan adaptif
 - D. Layanan tertutup
 - E. Layanan tanpa inovasi
-

KUNCI JAWABAN

- 1. C
 - 2. C
 - 3. B
 - 4. C
 - 5. B
 - 6. A
 - 7. C
 - 8. C
 - 9. C
 - 10. C
-

RUBRIK PENILAIAN

Rentang Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
< 55	Sangat Kurang

Total Skor Maksimum: 100 (10 soal × 10 poin)

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menerapkan konsep kreativitas dalam dunia kerja.
 2. Mengembangkan *growth mindset* untuk menghadapi tantangan kerja.
 3. Menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas.
 4. Mengeksplorasi ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor.
 5. Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis.
 6. Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik kewirausahaan.
-

INDIKATOR PENCAPAIAN (Turunan dari Tujuan Pembelajaran)

- Menunjukkan pemahaman konsep kreativitas dan *growth mindset* dalam penyelesaian masalah usaha.
 - Mampu menyusun solusi kreatif dan inovatif berdasarkan kebutuhan lingkungan sekitar.
 - Menampilkan karakter wirausaha seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam tim proyek.
 - Mampu merancang ide bisnis yang sesuai dengan kondisi dan peluang pasar lokal.
 - Menyusun presentasi dan media promosi sederhana sebagai bagian dari simulasi kewirausahaan.
-

KISI-KISI SOAL PROYEK

No	IPK	Indikator	Bentuk Soal	Level Kognitif
1	Menerapkan kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan masalah	Menyusun solusi kreatif berbasis lingkungan nyata	Proyek	HOTS
2	Mengembangkan ide kreatif menjadi konsep usaha sederhana	Mendesain konsep usaha kecil berbasis kebutuhan pasar lokal	Proyek	HOTS
3	Menunjukkan karakter wirausaha dalam kerja tim	Menampilkan kerja sama, inisiatif, dan tanggung jawab dalam tim	Proyek	HOTS


4	Mempresentasikan ide usaha secara efektif dan komunikatif	Membuat dan menyampaikan proposal serta media promosi digital	Proyek	HOTS
---	---	---	--------	------

SOAL PROYEK

Di lingkungan sekitar sekolah, banyak usaha mikro seperti tukang tambal ban, warung kopi, jasa laundry, atau toko kelontong yang belum memanfaatkan layanan berbasis teknologi digital maupun pelayanan berbasis kebutuhan pelanggan zaman sekarang. Sementara itu, banyak anak muda di sekitar Anda memiliki ide-ide unik tetapi belum dituangkan dalam bentuk usaha nyata.

TUGAS PROYEK SISWA

Judul Tugas:

 *“Merancang Usaha Kecil Berbasis Kreativitas dan Inovasi untuk Menyelesaikan Masalah Nyata di Sekitar Kita”*

Deskripsi Tugas:

1. **Identifikasi masalah nyata** dalam layanan, produk, atau kebutuhan masyarakat di sekitar tempat tinggal/sekolah Anda.
2. **Buat ide usaha** yang dapat menjadi solusi atas masalah tersebut. Pastikan ide tersebut bersifat inovatif, kreatif, dan relevan.
3. **Bentuk tim proyek** beranggotakan maksimal 4 orang.
4. Susun dokumen **proposal usaha** yang berisi:
 - Judul Usaha
 - Latar belakang masalah
 - Tujuan dan manfaat usaha
 - Deskripsi produk/jasa
 - Inovasi yang ditawarkan
 - Analisis SWOT
 - Strategi pemasaran dan promosi
 - Estimasi biaya
5. Buat **media promosi digital** (misalnya brosur digital, feed Instagram, atau video promosi sederhana).
6. Presentasikan ide Anda di depan kelas secara komunikatif dan percaya diri.

KUNCI JAWABAN (KRITERIA PROYEK IDEAL)

- Masalah yang dipilih relevan dan nyata
- Solusi usaha inovatif dan aplikatif

- Proposal lengkap dan sistematis
- Media promosi menarik dan sesuai produk
- Presentasi lancar, komunikatif, dan menjawab pertanyaan dengan baik
- Anggota menunjukkan karakter wirausaha: jujur, tanggung jawab, percaya diri, kerja tim

RUBRIK PENILAIAN PROYEK

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks
Identifikasi Masalah	Masalah nyata, kontekstual, dan berpotensi diselesaikan dengan usaha	15
Ide dan Inovasi Usaha	Ide orisinal, kreatif, sesuai kebutuhan pasar lokal	20
Proposal Usaha	Struktur lengkap (latar belakang, tujuan, produk, analisis SWOT, strategi)	20
Media Promosi Digital	Desain menarik, informatif, sesuai identitas produk	15
Karakter Wirausaha	Disiplin, kerja sama, tanggung jawab, <i>growth mindset</i>	10
Presentasi	Bahasa jelas, percaya diri, menjawab pertanyaan dengan logis dan meyakinkan	20
TOTAL		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Menerapkan konsep kreativitas dalam dunia kerja.

Indikator Pencapaian

- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk kreativitas dalam dunia kerja.
- Siswa mampu menunjukkan contoh aplikasi kreativitas untuk memecahkan masalah usaha.

ALAT DAN BAHAN

- Kertas kerja kelompok
- Internet/sumber bacaan
- Alat tulis
- Video pendek atau contoh studi kasus usaha kreatif

TUGAS / SOAL

Banyak usaha kecil saat ini menghadapi tantangan dalam memikat pelanggan karena persaingan yang semakin ketat. Contohnya, Warung Makan “Bu Lina” mengalami penurunan pelanggan sejak munculnya restoran cepat saji di sekitar lingkungan. Namun, Bu Lina tidak menyerah. Ia memodifikasi menu tradisional menjadi lebih modern dan menambahkan layanan pesan antar dengan branding unik “Nasi Rasa Ibu.”

Selain itu, ia juga memanfaatkan media sosial untuk mengunggah video proses memasak, serta mengajak pelanggan membuat konten bersama. Dalam waktu 3 bulan, pelanggan mulai kembali berdatangan, terutama kalangan anak muda.

Melalui pendekatan kreatif, Bu Lina berhasil mengubah ancaman menjadi peluang.

TUGAS PRAKTIK

1. Jelaskan **3 bentuk kreativitas** yang dilakukan Bu Lina untuk mempertahankan usahanya.
2. Buatlah **simulasi ide usaha** dengan kreativitas Anda sendiri untuk menyelesaikan masalah nyata di lingkungan sekitar.
3. Tuliskan **langkah-langkah implementasi kreativitas** tersebut agar bisa menarik pelanggan.
4. Bentuklah kelompok kecil dan **buat media promosi sederhana** (contoh: desain poster digital) dari ide tersebut.

KUNCI JAWABAN (IDEAL)

1. Modifikasi produk, inovasi layanan, penggunaan media sosial.
2. Misalnya: usaha fotokopi yang menambahkan layanan cetak via WA.
3. Identifikasi masalah → Tentukan solusi kreatif → Uji coba → Evaluasi.
4. Poster berisi nama usaha, tagline, keunggulan, dan kontak.

RUBRIK PENILAIAN

Aspek	Kriteria Penilaian	Skor Maks
Pemahaman konsep kreativitas	Tepat, lengkap, sesuai konteks	20
Solusi usaha kreatif	Inovatif, sesuai masalah nyata	25
Langkah implementasi	Terstruktur, realistis	20
Media promosi	Menarik, sesuai ide usaha	15
Kerja sama & presentasi	Komunikatif, pembagian tugas jelas	20
Total		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Mengembangkan *growth mindset* untuk menghadapi tantangan kerja.

Indikator Pencapaian

- Siswa mampu menjelaskan pentingnya *growth mindset* dalam dunia kerja.
 - Siswa mampu menunjukkan sikap pantang menyerah dalam skenario simulasi kerja/usaha.
-

ALAT DAN BAHAN

- Modul refleksi diri
 - Lembar skenario tantangan bisnis
 - Alat tulis
 - Media inspirasi video/kisah nyata
-

TUGAS / SOAL

Aldi membuka usaha minuman kekinian di dekat sekolahnya. Di bulan pertama, penjualan tidak sesuai target. Ia sempat kecewa, tetapi tidak menyerah. Ia mencari tahu penyebabnya dari pelanggan, lalu mengganti bahan baku, memperbaiki kemasan, dan membuat promosi “beli 2 gratis 1.”

Aldi juga belajar dari pesaing dan mencoba strategi baru setiap minggu. Meski hasil tidak instan, perlahan penjualan meningkat. Kini usahanya berkembang, dan ia sering diminta berbagi pengalaman oleh teman sekelasnya.

Sikap Aldi menunjukkan contoh nyata dari *growth mindset*, yaitu sikap terus belajar, berani mencoba, dan tidak takut gagal.

TUGAS PRAKTIK

1. Jelaskan **apa yang dimaksud dengan *growth mindset* dalam konteks wirausaha.**
2. Identifikasi **3 tindakan Aldi** yang menunjukkan *growth mindset*.
3. Ceritakan pengalaman pribadi (atau orang sekitar) ketika menghadapi kegagalan, lalu bagaimana mengubahnya menjadi peluang.
4. Buat video pendek (maks. 2 menit) yang menggambarkan **sikap pantang menyerah** dalam dunia kerja atau usaha.

KUNCI JAWABAN (IDEAL)

1. Pola pikir berkembang untuk terus belajar dan memperbaiki diri.
2. Evaluasi usaha, belajar dari kesalahan, mencoba promosi baru.
3. Disesuaikan dengan pengalaman masing-masing siswa.
4. Video menunjukkan contoh nyata adaptasi dan ketekunan.

RUBRIK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Maks
Pemahaman <i>growth mindset</i>	Definisi tepat, sesuai konteks dunia kerja	20
Analisis tindakan Aldi	Logis dan sesuai indikator	20
Cerita pengalaman pribadi	Jujur, inspiratif, dan sesuai dengan nilai-nilai GM	20
Video pendek	Visual komunikatif, menggugah, dan relevan	20
Inisiatif dan keaktifan	Aktif berdiskusi, berperan dalam kerja tim	20
Total		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Menunjukkan karakter wirausaha dalam aktivitas kelas.

Indikator Pencapaian

- Siswa menunjukkan disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan proyek.
 - Siswa mampu membagi peran secara adil dalam tim dan bekerja secara produktif.
-

ALAT DAN BAHAN

- Lembar observasi karakter
 - Modul studi kasus
 - Timer, alat tulis
 - Alat presentasi (flipchart, canva, dsb.)
-

TUGAS / SOAL

Dalam kegiatan simulasi bisnis kelas, kelompok Dira diminta membuat usaha jasa fotokopi dan cetak. Setiap anggota diberi peran: Dira sebagai pencatat pesanan, Raka sebagai operator mesin, Lani sebagai kasir, dan Seno sebagai promotor.

Pada awalnya, kelompok mereka kesulitan membagi waktu dan bertanggung jawab atas tugas masing-masing. Tapi setelah berdiskusi dan menyusun ulang jadwal, mereka mulai saling mengingatkan dan membantu.

Mereka menyadari bahwa keberhasilan usaha bukan hanya karena produk, tapi juga karena **karakter wirausaha** yang kuat dalam tim.

TUGAS PRAKTIK

1. Identifikasi **3 karakter wirausaha** yang ditunjukkan kelompok Dira.
 2. Dalam simulasi kerja kelompok Anda, buatlah pembagian peran yang jelas dan lakukan praktik layanan (contoh: jualan snack, fotokopi, jasa pengetikan, dll.)
 3. Dokumentasikan kegiatan dalam bentuk foto + catatan peran + evaluasi karakter.
 4. Laporkan hasil kerja tim, kendala, dan nilai karakter yang dipelajari.
-

KUNCI JAWABAN (IDEAL)

1. Disiplin, tanggung jawab, kerja sama.
2. Peran sesuai kemampuan dan dilaksanakan secara adil.
3. Dokumentasi rapi dan mencerminkan kolaborasi nyata.
4. Laporan menyebutkan kendala dan evaluasi karakter pribadi.

RUBRIK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Maks
Identifikasi karakter	Relevan, sesuai studi kasus	20
Pelaksanaan simulasi	Realistis, peran berjalan sesuai rencana	20
Dokumentasi	Jelas, kreatif, menunjukkan proses kerja	20
Laporan tim dan evaluasi	Reflektif dan jujur	20
Sikap selama praktik	Aktif, bertanggung jawab, kerja sama	20
Total		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Mengeksplorasi ide kreatif untuk peningkatan layanan kantor.

Indikator Pencapaian

- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk layanan kantor yang dapat ditingkatkan.
 - Siswa mampu menyusun ide kreatif untuk meningkatkan layanan berbasis kebutuhan pelanggan.
-

ALAT DAN BAHAN

- Kertas ide (brainstorming sheet)
 - Laptop/gadget
 - Contoh SOP layanan kantor
 - Alat tulis
-

TUGAS / SOAL

Sebuah kantor pelayanan publik di kota Anda menerima banyak keluhan karena lambat dalam melayani warga. Waktu tunggu lama, informasi tidak jelas, dan antrean tidak teratur. Karyawan sering bingung membagi waktu antara melayani secara langsung dan mengurus dokumen.

Dalam rapat internal, pimpinan meminta usulan dari staf junior dan magang, termasuk dari siswa PKL (Praktik Kerja Lapangan), untuk memberikan masukan segar demi meningkatkan kualitas layanan.

Salah satu siswa SMK yang magang di sana menyarankan membuat sistem antrean digital berbasis WhatsApp dan menyediakan loket informasi otomatis. Ide tersebut awalnya diragukan, tapi setelah diuji coba, terbukti mempercepat layanan hingga 40%.

SOAL PRAKTIK

1. Identifikasi **3 masalah layanan kantor** yang bisa ditingkatkan di lingkungan sekitar Anda (sekolah, kelurahan, rumah sakit, dll).
2. Jelaskan **ide kreatif Anda** untuk mengatasi salah satu dari masalah tersebut.
3. Susun **rencana pelaksanaan ide** secara sistematis (alat, langkah, siapa yang menjalankan).
4. Buat sketsa/desain atau alur SOP singkat dari ide peningkatan layanan Anda.

KUNCI JAWABAN

1. Masalah: antrean panjang, kurang informasi, pelayanan lambat.
2. Ide: sistem nomor antrian online, chatbot pelayanan, loket otomatis.
3. Rencana: sediakan laptop + WhatsApp API, petugas jaga, desain antarmuka.
4. Sketsa: antrian masuk – verifikasi – layanan otomatis – selesai.

RUBRIK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks
Identifikasi masalah	Masalah jelas, relevan, aktual	20
Ide kreatif peningkatan layanan	Orisinal, realistis, kontekstual	25
Rencana pelaksanaan	Terstruktur, rinci, dapat diterapkan	25
Sketsa atau alur SOP	Informatif, kreatif, aplikatif	20
Kerapihan & kemandirian kerja	Tertata rapi, hasil sendiri	10
Total		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM

KELAS / SEMESTER : XI / GASAL

MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis.

Indikator Pencapaian

- Siswa mampu menciptakan ide baru dalam pelayanan bisnis.
 - Siswa mampu mengemas ide menjadi konsep layanan berbasis kebutuhan konsumen.
-

ALAT DAN BAHAN

- Formulir survei pelanggan
 - Kertas konsep bisnis
 - Alat tulis & gadget
 - Video inspirasi layanan inovatif
-

TUGAS / SOAL

Saat ini pelanggan menginginkan kemudahan dan kecepatan dalam setiap layanan bisnis. Banyak usaha makanan minuman mengadopsi sistem pre-order online, bahkan layanan cuci motor mulai menggunakan sistem jemput antar.

Di tengah persaingan bisnis, siswa SMK dituntut tidak hanya menjual produk, tetapi juga **menghadirkan layanan yang membedakan usaha mereka dari yang lain**. Hal ini menuntut kemampuan menciptakan gagasan baru dan mendengar kebutuhan pelanggan.

Contoh: Aldi membuka jasa laundry "EcoWash" dengan sistem aplikasi penjadwalan dan pilihan pewangi sesuai permintaan. Layanan ini menjadi populer karena lebih personal dan fleksibel.

SOAL PRAKTIK

1. Lakukan observasi pada **bisnis kecil di sekitar Anda** (warung, laundry, barber, dll).
Catat masalah atau kekurangan layanan mereka.
 2. Ciptakan **gagasan baru** untuk memperbaiki atau memperkuat layanan bisnis tersebut.
 3. Buat rancangan **prototipe atau simulasi layanan** yang Anda usulkan (bisa dalam bentuk storyboard, aplikasi mock-up, atau SOP layanan).
 4. Paparkan hasil gagasan Anda dalam bentuk presentasi kelompok.
-

KUNCI JAWABAN (IDEAL)

1. Contoh: laundry lambat, tidak fleksibel, antre lama.
 2. Gagasan: sistem booking online + layanan antar jemput.
 3. Prototipe: desain antarmuka aplikasi, form layanan, jadwal layanan.
 4. Presentasi: menggunakan slide/poster visual, alur kerja, dan studi kasus.
-

RUBRIK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks
Observasi usaha	Akurat, sesuai konteks bisnis nyata	20
Gagasan baru layanan	Inovatif, sesuai kebutuhan konsumen	25
Simulasi/Prototipe	Menarik, realistis, dapat diuji coba	25
Presentasi kelompok	Informatif, kolaboratif, komunikatif	20
Visualisasi & tampilan kerja	Jelas, menarik, rapi	10
Total		100

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMK NEGERI 1 TANJUNGANOM
KELAS / SEMESTER : XI / GASAL
MATA PELAJARAN : KREATIVITAS, INOVASI, DAN KEWIRAUSAHAAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

Mengaplikasikan ide kreatif dalam praktik kewirausahaan.

Indikator Pencapaian

- Siswa mampu menerapkan ide kreatif dalam simulasi usaha nyata.
 - Siswa mampu mengevaluasi hasil penerapan ide secara objektif.
-

ALAT DAN BAHAN

- Formulir rencana usaha
- Produk/alat pendukung simulasi
- Lembar evaluasi pelanggan
- Poster promosi, alat pameran

TUGAS / SOAL

Dalam rangka praktik kewirausahaan di sekolah, siswa diberikan kesempatan membuka stand usaha selama satu minggu. Mereka bebas menjual produk atau jasa sesuai minat masing-masing, namun harus menyisipkan **satu ide kreatif** dalam cara promosi, pelayanan, atau produk.

Kelompok Andin menjual minuman tradisional yang dikemas modern dengan nama “SariRempah.” Mereka membagikan QR code yang berisi video proses pembuatan dan manfaat bahan alami. Inovasi ini membuat stand mereka ramai pengunjung dan banyak diminati guru.

Melalui praktik nyata, siswa tidak hanya belajar berjualan, tetapi juga menerapkan kreativitas untuk memenangkan hati konsumen.

SOAL PRAKTIK

1. Buat rencana usaha sederhana yang akan Anda praktikkan di sekolah.
2. Tentukan **ide kreatif** yang akan Anda aplikasikan (kemasan, promosi, layanan, sistem pembayaran, dll).
3. Laksanakan praktik usaha minimal 2 hari (di kelas atau area sekolah).
4. Evaluasi hasil usaha Anda: pendapatan, kendala, tanggapan pelanggan, dan pelajaran yang didapat.

KUNCI JAWABAN (IDEAL)

1. Rencana: jualan snack sehat.
2. Ide: kemasan edukatif + pembayaran via QRIS.
3. Praktik dilakukan, bukti foto dokumentasi tersedia.
4. Evaluasi mencakup untung rugi, kendala pelayanan, dan saran perbaikan.

RUBRIK PENILAIAN

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks
Rencana usaha	Jelas, aplikatif, sesuai lingkungan sekolah	20
Ide kreatif yang diterapkan	Unik, bermanfaat, membedakan usaha	25
Pelaksanaan usaha	Terlihat nyata, terdokumentasi	25
Evaluasi usaha	Lengkap, jujur, reflektif	20
Kedisiplinan & tanggung jawab	Tepat waktu, serius, konsisten	10
Total		100

BAHAN AJAR

Bahan Ajar: Kreativitas dalam Dunia Kerja dan Kewirausahaan

Kreativitas bukan hanya tentang seni atau desain, tapi juga tentang menemukan cara baru dan lebih baik untuk menyelesaikan masalah. Bagi siswa SMK yang ingin sukses di dunia kerja atau bahkan menjadi wirausahawan, kreativitas adalah keterampilan kunci. Bahan ajar ini akan membantu Anda memahami dan menerapkan kreativitas dalam berbagai aspek, mulai dari menghadapi tantangan kerja hingga menciptakan gagasan bisnis yang inovatif.

1. Menerapkan Konsep Kreativitas dalam Dunia Kerja

Kreativitas di dunia kerja berarti kemampuan Anda untuk berpikir di luar kebiasaan, menemukan solusi unik untuk masalah, dan melihat peluang di tempat yang tidak terlihat. Ini bukan berarti harus menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tapi bisa juga dengan memperbaiki proses yang sudah ada agar lebih efisien atau menyenangkan.

Contoh: Bayangkan Anda bekerja di sebuah kantor dan melihat proses pengarsipan dokumen masih manual dan memakan banyak waktu. Daripada hanya menerima keadaan, Anda berpikir kreatif. Anda bisa mengusulkan penggunaan *aplikasi manajemen dokumen digital* atau *membuat sistem kode warna* untuk folder fisik agar lebih mudah ditemukan. Ide sederhana ini menunjukkan kreativitas karena Anda tidak hanya melakukan tugas, tetapi juga mencari cara untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan. Kreativitas juga bisa berarti menemukan cara baru untuk berkomunikasi dengan rekan kerja, atau mengelola waktu Anda agar lebih produktif. Intinya, kreativitas di dunia kerja adalah tentang menjadi proaktif dalam mencari perbaikan dan solusi.

2. Mengembangkan *Growth Mindset* untuk Menghadapi Tantangan Kerja

Growth Mindset adalah pola pikir di mana Anda percaya bahwa kemampuan dan kecerdasan Anda dapat dikembangkan melalui dedikasi dan kerja keras. Ini sangat penting untuk kreativitas karena membuat Anda tidak takut gagal dan selalu melihat tantangan sebagai kesempatan untuk belajar dan tumbuh. Sebaliknya, *fixed mindset* adalah keyakinan bahwa kemampuan Anda adalah sesuatu yang tetap dan tidak bisa diubah, yang bisa menghambat kreativitas dan kemauan untuk mencoba hal baru.

Contoh: Saat Anda menghadapi tugas yang rumit di sekolah, misalnya membuat laporan proyek yang belum pernah Anda buat sebelumnya. Dengan *growth mindset*, Anda akan melihat ini sebagai kesempatan untuk belajar hal baru. Anda mungkin akan mencari tutorial *online*, bertanya kepada guru atau teman yang lebih berpengalaman, atau mencoba berbagai pendekatan sampai menemukan yang paling efektif. Jika ada kesalahan, Anda tidak akan menyerah atau merasa bodoh, melainkan menganalisis apa yang salah dan memperbaikinya. Ini berbeda dengan *fixed*

mindset yang mungkin akan membuat Anda langsung menyerah atau menunda-nunda karena takut tidak bisa melakukannya dengan sempurna. Dalam dunia kerja, *growth mindset* ini akan mendorong Anda untuk terus berinovasi, tidak takut mencoba ide baru, dan selalu belajar dari setiap pengalaman.

3. Menunjukkan Karakter Wirausaha dalam Aktivitas Kelas

Karakter wirausaha meliputi keberanian mengambil risiko, proaktif, inovatif, percaya diri, dan memiliki inisiatif. Anda bisa mulai melatih karakter ini bahkan di dalam kelas. Setiap tugas kelompok, presentasi, atau proyek adalah kesempatan untuk menunjukkan jiwa wirausaha Anda.

Contoh: Ketika diberikan tugas kelompok untuk membuat presentasi, seorang siswa dengan karakter wirausaha tidak akan hanya menunggu instruksi. Ia akan **proaktif** mengusulkan ide-ide presentasi yang menarik dan berbeda, berani mengambil peran sebagai **pemimpin** untuk mengorganisir anggota tim, dan menunjukkan **inisiatif** dengan mencari sumber informasi tambahan di luar yang diberikan guru. Jika ada kendala, ia akan **kreatif** mencari solusi, misalnya menggunakan aplikasi presentasi yang lebih interaktif atau membuat infografis yang menarik perhatian. Ia juga akan **percaya diri** dalam menyampaikan idenya dan tidak takut salah. Ini semua adalah cerminan dari jiwa wirausaha yang akan sangat berguna saat Anda terjun ke dunia bisnis nyata.

4. Mengeksplorasi Ide Kreatif untuk Peningkatan Layanan Kantor

Peningkatan layanan kantor selalu membutuhkan ide-ide kreatif. Ini bisa berarti membuat lingkungan kerja lebih nyaman, proses administrasi lebih cepat, atau komunikasi internal yang lebih lancar. Kuncinya adalah melihat masalah sebagai peluang untuk berinovasi.

Contoh: Bayangkan Anda adalah seorang staf administrasi di sebuah perusahaan. Anda melihat bahwa proses pengajuan cuti karyawan masih menggunakan formulir kertas yang harus dicetak, diisi manual, dan ditandatangani berulang kali, yang seringkali menyebabkan kehilangan dokumen atau keterlambatan persetujuan. Dengan berpikir kreatif, Anda bisa mengusulkan untuk **mengembangkan sistem pengajuan cuti online** menggunakan *Google Forms* atau *aplikasi internal sederhana*. Anda bisa membuat template formulir digital, alur persetujuan otomatis melalui email, dan penyimpanan data yang terpusat. Ide ini tidak hanya mengurangi penggunaan kertas, tetapi juga mempercepat proses, meminimalkan kesalahan, dan memudahkan pelacakan status cuti. Ini adalah contoh eksplorasi ide kreatif yang langsung berdampak positif pada efisiensi dan kepuasan karyawan dalam layanan kantor.

5. Menciptakan Gagasan Baru dalam Pelayanan Bisnis

Menciptakan gagasan baru dalam pelayanan bisnis adalah inti dari inovasi kewirausahaan. Ini tentang melihat celah di pasar atau kebutuhan yang belum terpenuhi dan menciptakan solusi dalam bentuk layanan. Gagasan baru bisa muncul dari pengamatan sederhana terhadap masalah yang dihadapi orang di sekitar Anda.

Contoh: Di lingkungan sekitar sekolah atau rumah Anda, mungkin banyak orang tua yang sibuk bekerja dan kesulitan menjemput anak-anak mereka tepat waktu setelah pulang sekolah. Ini adalah celah pasar. Gagasan baru yang bisa Anda ciptakan adalah **jasa antar-jemput anak sekolah yang terintegrasi dengan aplikasi *tracking* real-time**. Orang tua bisa memesan layanan melalui aplikasi, melihat lokasi anak mereka secara langsung selama perjalanan, dan mendapatkan notifikasi saat anak tiba di rumah. Layanan ini lebih dari sekadar ojek biasa; ini menawarkan keamanan, kenyamanan, dan informasi yang transparan. Ide lain bisa jadi **jasa *catering* sehat harian untuk pekerja kantoran** dengan menu bervariasi dan pengiriman tepat waktu, mengisi kebutuhan akan makanan sehat dan praktis. Kuncinya adalah mengidentifikasi "rasa sakit" atau masalah yang dialami calon pelanggan dan merumuskan layanan yang menjadi "obat" untuk masalah tersebut.

6. Mengaplikasikan Ide Kreatif dalam Praktik Kewirausahaan

Setelah Anda memiliki ide kreatif, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikannya menjadi sebuah usaha nyata. Ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan adaptasi berkelanjutan. Ini adalah saat di mana kreativitas bertemu dengan tindakan nyata.

Contoh: Mari ambil ide jasa antar-jemput anak sekolah yang terintegrasi dengan aplikasi *tracking* real-time. Untuk mengaplikasikan ide ini, Anda perlu langkah-langkah konkret:

1. **Perencanaan:** Anda harus membuat **rencana bisnis** sederhana. Siapa target pasar Anda (misalnya, orang tua siswa SD di lingkungan tertentu)? Berapa tarif yang akan Anda kenakan? Bagaimana Anda akan merekrut pengemudi (jika perlu) dan armada? Bagaimana dengan perizinan?
2. **Pengembangan Produk/Layanan:** Jika Anda tidak bisa membuat aplikasi sendiri, Anda bisa mencari *developer* atau menggunakan *platform* yang memungkinkan pelacakan sederhana via WhatsApp atau Google Maps di awal. Anda juga perlu **menentukan *branding*** (nama jasa, logo) yang menarik dan profesional.
3. **Pemasaran:** Anda bisa mulai dengan **promosi dari mulut ke mulut** di grup *chat* orang tua siswa, membuat **brosur sederhana** yang ditempel di mading sekolah, atau memanfaatkan **media sosial** untuk menarik perhatian. Tawarkan **promo perkenalan** untuk pelanggan pertama.
4. **Uji Coba dan Perbaikan:** Mulailah dengan skala kecil, misalnya melayani beberapa pelanggan di satu area. Dapatkan **umpan balik** dari orang tua dan pengemudi. Apakah aplikasinya mudah digunakan? Apakah jadwalnya tepat waktu? Dari umpan balik ini, Anda bisa **memperbaiki** layanan Anda, misalnya menambah fitur notifikasi otomatis atau memperluas area layanan.